

De Ka et d'Ichor

Un jeu de rôle mythologique par Kali, "Powered by the Apocalypse".

Introduction

Salut. Je m'appelle Kali (iel), et j'ai écrit ce jeu. J'espère qu'il te plaira. Il puise dans les légendes et mythologies, antiques et récentes, où des personnages hors du commun réalisent des exploits démesurés. L'intérêt n'est pas de suivre la longue progression d'un groupe d'aventuriers, commençant par d'humbles quêtes locales jusqu'à tenir le destin du monde entre leurs mains, mais de s'attacher à des personnages déjà grandioses et de les amener jusqu'à une mort épique ou à la transmission de leurs pouvoirs.

Les Rôles

Les rôles que ce jeu propose ont déjà un impact immense sur leur univers : une divinité vénérée par un culte, une force de la nature incarnée, une contrée entière et ses habitants... Ce ne sont pas d'humbles mortelles de chair et de sang, mais des entités divines, faites de ka et d'ichor.

L'action est décrite de manière épique, et s'attarde peu sur les détails : il n'y a pas de tour d'initiative à suivre, de points de vie à compter, de liste d'équipement... Les actions doivent bien sûr être racontées, contextualisées, embellies, et justifiées un minimum, mais la focale s'éloigne du pinaillage rigide (le "Comment") pour se concentrer sur l'évolution des dynamiques entre les rôles (le "Quoi"). En ce sens, les règles qui vont suivre sont bien plus un guide d'improvisation que le fonctionnement millimétré d'un jeu de plateau. Lorsque les dés décident qu'un personnage réussit une action, c'est son moment sous les projecteurs, et l'occasion pour son/sa joueuse de s'approprier temporairement la fiction collective. Il n'y a rien à gagner, et aucun autre objectif que celui de broder ensemble une énième saga.

Dans cette mythologie coécrite, MC (le/la Maître de Cérémonie, rôle fidèle d'*Apocalypse World*) a pour responsabilité le décor, la cohérence de la fiction partagée, l'équilibre (temps de parole, équilibre des pouvoirs décisionnels, etc) et les échecs des PJs. Iel fait surgir les PNJs sur scène, questionne et pousse les joueuses à s'approprier la narration, et, lorsque les dés en décident, iel saisit leurs personnages pour les précipiter vers une défaite épique. La mort n'est d'ailleurs jamais vraiment grave, pour des personnages immortels : il y a toujours un moyen de ressusciter quelqu'un, de se réincarner sous une nouvelle forme, ou de survivre miraculeusement et prendre une retraite discrète et bien méritée...

Aucun de ces rôles n'est pleinement humain (même le Héros ne l'est qu'à moitié). Si certains sont très clairs, de par leurs limitations spécifiques, dans leur intention de jeu (comme la Contrée ou l'Artefact), tous ces rôles cherchent à s'extraire, d'une façon ou d'une autre (par l'omniprésence de la Divinité, la neutralité intrinsèque de l'Élémentaire, etc) de ce moule de *protagoniste*. Seul le Héros porte ce fardeau, et encore, la collectivité de la narration devrait persister à lui rappeler que c'est une histoire *avec* lui. Il est d'ailleurs entièrement possible de jouer sans ce rôle, et de composer une mythologie centrée sur les intrigues entre divinités, peuples et entités

suraturelles, dans laquelle les héros PNJs sont des pions, des marionnettes, voire des adversaires.

L'Univers

L'univers dans lequel ces personnages évoluent devrait être préalablement discuté autour de la table, au moins dans les grandes lignes. Il peut être directement inspiré d'une mythologie établie (gréco-romaine, égyptienne, nordique, asiatique, etc), un mashup de toutes ces inspirations à la fois, voire une création sur mesure, moyennant une modeste adaptation des rôles (par exemples : les dieux sont des aliens aux pouvoirs technologiques immenses, les contrées sont des planètes de la galaxie ou des mondes du multivers, les élémentaires sont des IA fantasmiques, etc).

Mais dans tous les cas, cet univers doit toujours demeurer plus grand que ce que l'histoire en touche. Aussi loin que s'étende une civilisation, il y aura toujours des contrées sauvages et des peuples inconnus ; aussi exhaustif que soit un panthéon, il y aura toujours de la place pour inventer une divinité mineure ici ou là ; aussi simpliste qu'apparaisse la genèse de cet univers, elle aura toujours des ramifications oubliées et des secrets à livrer. Personne ne devrait prétendre que tel aspect du monde est entier et véridique, ce serrait tuer toute opportunité de révélation. Et aucune révélation ne devrait se prétendre totale, juste un fragment de vérité échappé d'un plus grand mystère.

MC n'est pas le démiurge de chaque chose, iel n'est que le vent qui pousse les voiles vers l'horizon.

Apocalypse

Non, je veux parler du système parent de celui-ci, *Apocalypse World* ; votre partie n'est pas (nécessairement) (post-) apocalyptique.

Tu as peut-être l'habitude de Donjon et Dragon et des 3D6+2 dégâts, des *maîtres* du jeu scénaristes et dirigeant, des tgcm et des murs invisibles, des jeux vidéo déjà écrits qu'il ne te reste qu'à exécuter. Mais ici, c'est l'Apocalypse : tu n'as pas face à toi un·e *maître* du jeu qui a tout préparé, mais un·e maître de cérémonie qui n'est là que pour faire accoucher une saga à vos imaginaires collectifs. Le rôle de MC est de te harceler de questions pour te faire cracher un monde ; au pire iel te lancera quelques suggestions si tu galères (et tu peux toujours demander un coup de main si tu es en rade), mais iel est là avant tout pour dire « oui » à tes idées (parfois « oui, mais » si t'abuses un peu ou si la table a besoin de cohérence ou d'équilibre). Contrairement à ce dont tu as peut-être l'habitude, ici ce n'est pas l'univers et l'histoire d'un·e MJ dans lequel on t'a donné un rôle, c'est ton rôle, ton histoire, ton univers. MC n'est là que pour s'assurer que tout se passe bien, tirer sur les fils que toi et les autres laissez dépasser, et apporter un peu de cohérence à tout ce que vous amenez sur la table. (Et si un jour tu vois un·e MC d'Apocalypse se pointer avec un scénario, fuis !)

Ton rôle, du coup, est d'inventer tout ce à quoi ton personnage touche. MC te dira parfois : « D'après les règles, tes pouvoirs altèrent durablement cette région ; raconte-nous en quoi. », ou bien : « Ok, tu as réussi à fuir dans la contrée voisine ; à quoi est-ce qu'elle ressemble ? », ou encore : « Oui, tu as des fidèles dans cette ville ; veux-tu nous jouer ta prêtresse locale ? »

Allez, fini les belles paroles. Comment on joue ?

Règles Communes

Roll

Lorsque les règles disent "roll", lance 2D6 (deux dés à six faces), fais la somme, ajoute la caractéristique désignée (par exemple : ka, puissance ou culte) ainsi que les éventuels bonus et malus. La règle explique ce qu'il se passe en fonction du résultat. Généralement, si le total fait 10 ou plus, c'est une réussite complète ; si le résultat est entre 7 et 9, c'est un succès mitigé, souvent avec un désavantage. Si le résultat est 6 ou moins, c'est un échec, et MC prend la parole pour offrir à ton personnage une défaite épique aux graves conséquences.

Selon le principe d'*Apocalypse World*, "to do it, do it" : joues ton rôle avant tout, et lorsque les actions de ton personnage tombent sous le coup d'une règle, suis-les pour savoir comment jouer la suite de la scène.

MC ne jette jamais les dés. Son rôle est de jeter les PNJs sur le chemin des PJs pour les pousser à jeter des dés.

Pour MC : Gérer les Échecs

Il n'y a pas d'échec critique. Tout échec est critique. Chaque fois que quelqu'un prend les dés, iel court un véritable risque. En tant que MC, c'est ton rôle de rappeler qu'entreprendre des actions est toujours hasardeux, que le précipice n'est jamais loin des personnages, et que les défaites peuvent être aussi épiques que les victoires.

En cas de réussite, laisse les PJs décrire leurs actions (pose-leur des questions, donne-leur la parole, c'est *leur* moment), mais lorsqu'un jet de dés fait 6 ou moins, reprends la parole et garde-la. Tu peux par exemple choisir parmi :

- leur infliger une défaite de ton choix (voir plus loin) ;
- aggraver la situation ;
- faire progresser leurs adversaires ;
- créer un nouveau problème (voire un nouveau PNJ) ;
- les priver d'un soutien ;
- les surprendre avec une révélation néfaste (« C'est à ce moment-là que vous réalisez qu'en vérité... ») ;
- dire à un personnage que « le temps est venu » (voir Progresser).

Malus et Bonus

Un malus est durable, et un bonus est à usage unique. C'est dur, la vie.

Lorsque tu subis un malus, la personne qui te l'inflige choisit son nom (un adjectif, généralement). Parfois, les règles ou les pouvoirs infligent un malus en mentionnant explicitement son nom. Un personnage ne peut pas avoir deux fois le même malus.

Chaque fois que tu dois lancer les dés, tu subis un -1 au résultat pour chaque malus pertinent. MC a le dernier mot pour juger quel malus est pertinent pour quelle action. Par exemple, si tu es un Héros Épuisé et Déshonoré, le premier malus t'infligera un -1 pour lutter contre un monstre, mais le second ne sera pas impactant dans cette situation-là.

Tu portes un malus jusqu'à ce que tu puisses t'en débarrasser en demandant de l'aide (grâce à une dette ou une faveur) à un personnage approprié. MC juge quel personnage est apte à annuler quel malus. Par exemple, une contrée "exploitée" pourra retrouver ses ressources naturelles grâce à l'intervention d'une divinité tellurique, d'un élémentaire végétal, etc.

Les bonus sont similaires, mais positifs et à usage unique. Tu conserves tes bonus jusqu'à ce que tu les utilises pour gagner un +1 à un jet (s'il est pertinent qu'il s'applique). Si le jet est un échec total (6 ou moins), tu conserves ce bonus pour un usage ultérieur. Tu ne peux utiliser qu'un seul bonus par jet de dés.

Dettes

Chaque fois qu'un personnage est dans une situation légitime d'exiger quelque chose, c'est une dette.

Ne note que les dettes que les autres personnages ont envers toi, et laisse-les se souvenir des dettes que tu as envers eux. Tu peux, si tu y tiens, mais la seule chose qui t'importe directement, c'est quels personnages tu peux influencer pour ton bénéfice.

Lorsque tu réclames une dette qu'un autre personnage a envers toi, choisis :

- lui demander de l'aide : ton problème devient votre problème ;
- lui demander réparation : iel te soigne ou annule un de tes malus, s'iel en est capable ;
- l'écartier : iel ne peut plus se mêler d'une affaire de ton choix ;
- lui exiger un paiement : un objet précieux, une ressource, une richesse de son choix ;
- lui faire subir ton courroux : iel ne peut se défendre contre toi et choisit une défaite ;
- régler vos comptes : avec son accord, vous effacez une dette mutuelle.

Lorsqu'on te demande de l'aide, un paiement ou une réparation, tu peux réclamer une dette à un autre personnage pour qu'iel s'acquitte de ta dette à ta place.

Lorsqu'on t'écarte d'une affaire, tu peux réclamer une dette à un autre personnage pour qu'il t'aide sur cette affaire à ta place.

Subir un courroux et régler ses comptes et toujours individuel.

Tu peux demander une faveur à un personnage qui n'a pas de dette envers toi : choisis aide, réparation, paiement ou écartier, détermine les modalités exactes, et s'iel est d'accord, tu obtiens ce service, mais tu as désormais une dette envers ellui. (Attention : demander une faveur, ce n'est pas du tout la même chose qu'être légitime à exiger une dette.)

Conseil : Matérialiser les Dettes

Si MC prépare des bouts de carton (ou de papier épais), tu peux les utiliser pour matérialiser des dettes. Chaque fois que tu as une dette envers un personnage, écris le nom du tien sur un carton et donne-le-lui. Chaque fois qu'un personnage a une dette envers le tien, quelqu'un écrit son nom sur un carton et te le donne. (MC garde les dettes que tu dois aux PNJs et te donne les dettes que les PNJs te doivent.)

Chaque fois que tu as besoin d'aide, regarde les cartons que tu possèdes (les dettes qu'on te doit), et choisis parmi eux le personnage qui est le plus

apte à t'aider. Laisse les autres personnages conserver les dettes que tu leur dois et te réclamer de l'aide lorsqu'ils le jugent opportun.

Défaites

Lorsqu'un personnage subit une défaite, soit ellui soit son adversaire choisit une conséquence. (Les modalités de la défaite déterminent qui choisit.)

Lorsque tu subis une défaite, tu peux subir :

- une Blessure : tu es hors de danger, mais grièvement blessé·e ; pour t'en remettre et pouvoir de nouveau agir par toi-même, tu dois recevoir une aide adéquate (consomme une dette ou une faveur) ; un artefact doit être reforgé ; une contrée doit être reconstruite ;
- une Séquelle : tu es hors de danger, mais tu perds un point de ka ou de stat (pouvoir, culte, population, etc) ;
- une Perte : tu es hors de danger, mais tu perds quelque chose de crucial (un objet, une richesse, un·e humble mortel·le sous ta protection, etc) dont ton adversaire est libre de disposer à sa guise ;
- une Dette : tu supplies et ton adversaire t'épargne, mais tu as désormais une dette envers ellui.

Lorsque tu subis une défaite, si tu n'as Aucune Issue, ou que tu subis une Défaite Totale, à la place, le vainqueur dispose à sa guise de ta vie et de tes possessions. Iel peut te tuer (définitivement - ou te détruire, si tu n'es pas vivant·e, mais c'est tout aussi irrémédiable) ou te garder en captivité : tu ne peux ni agir ni t'échapper par tes propres moyens (tes pouvoirs sont inopérants) et iel peut toujours aussi définitivement te tuer / détruire, mais iel court le risque de te voir libéré·e par tes allié·es. (La captivité d'une divinité ou d'une contrée peut demander un petit effort d'imagination, mais rien d'insurmontable.) Si tu trouves le temps long, MC peut t'autoriser à créer un nouveau personnage pour aider tes allié·es à te libérer, et quand tu auras deux personnages, transformes-en un en PNJ... ou assume !

Prophéties

Une prophétie se compose des éléments suivants :

- Le/La prophète : l'entité qui a créé cette prophétie ;
- L'éu·e : l'entité qui va accomplir cette prophétie ;
- L'événement : qu'est-ce qui va s'accomplir ;
- La cible : quelle entité va subir ou bénéficier de cet événement.

Le/La prophète et l'élu·e désigne toujours des entités de manière spécifiques. L'événement et la cible peuvent être plus ou moins vagues ou spécifiques.

L'événement peut être entièrement vague et ne pas être spécifié, ou être assez vague en mentionnant seulement une catégorie (rencontrer, nuire, obtenir, devenir), ou être très spécifique et mentionner des éléments précis, selon sa catégorie :

- rencontrer : plus spécifiquement comment (si la cible désigne une contrée, elle sert de destination) ;
- nuire : plus spécifiquement blesser, infliger une séquelle ou un malus ;
- obtenir : comme une perte en cas de défaite, en spécifiant quoi ;
- devenir : devenir une relation, en spécifiant laquelle, par exemple celles de création de personnage ;

- un événement plus complexe ou plus spécifique.

La cible peut être entièrement vague, très vague (juste « un·e humble mortel·le » ou un type d'entité de ka), assez vague (un ou quelques détails identifiables mais qui peuvent s'appliquer à plusieurs personnages) ou spécifique (un personnage en particulier, sans ambiguïté).

Lorsqu'une prophétie est accomplie, le/la prophète et l'élu·e progressent. (S'il s'agit du même personnage, iel ne progresse qu'une seule fois.)

Les PNJs ne gagnent rien, mais MC les fait suivre les prophéties qui les concernent (sans le savoir, volontairement, ou en tentant d'y échapper pour mieux tomber dedans).

Prophétiser (action commune)

Roll Ka ; sur 10+, définis aussi spécifiquement ou aussi vaguement que tu le souhaites les éléments de ta prophétie, à la seule exception que tu ne peux pas en être l'élu·e (même si tu peux en être la cible) ; entre 7 et 9, choisis de définir soit l'événement soit la cible, et laisse MC définir l'autre. Sur 6-, MC retourne la prophétie à ton désavantage (mais tu gagnes quand-même une progression lorsqu'elle est accomplie).

Influencer (action commune)

Crée une prophétie spécifique dont le personnage que tu tentes d'influencer est l'élu·e, puis roll Ka ; sur 10+, iel doit soit accepter cette prophétie, soit l'annuler entièrement et te devoir une dette ; entre 7 et 9, iel choisit parmi :

- annuler la prophétie et créer une dette réciproque entre vous ;
- changer la cible de la prophétie ;
- rendre la cible plus vague en laissant possible la première version ;
- rendre l'événement plus vague en laissant possible la première version.

Sur 6-, MC retourne entièrement la prophétie à ton désavantage (mais tu gagnes quand-même une progression lorsqu'elle est accomplie).

(Les PNJs ne choisissent jamais d'annuler les prophéties.)

Créer un Personnage

Choisis un rôle qui ne soit pas déjà joué. Fais les choix que te propose sa feuille de rôle, et raconte-les aux autres. Tu as tous les pouvoirs de base de ce rôle, et tu peux choisir immédiatement un pouvoir optionnel.

Si vous créez vos personnages en même temps, attendez que tout le monde ait raconté qui est son personnage avant de choisir vos relations.

Pour "choisir tes relations parmi", choisis-en deux qui ont une dette envers toi et raconte pourquoi, et deux envers qui tu as une dette et raconte pourquoi. Les dettes multiples et/ou réciproques sont autorisées. Pour chaque relation choisie, décide s'il s'agit d'un PNJ que tu inventes pour l'occasion, d'un PNJ déjà existant (créé par un·e autre joueuseuse), ou d'un PJ (ayant le rôle correspondant, bien sûr). Pour chaque PJ avec lequel tu crées une relation, progresse. (Oui, avant même que le jeu commence ; ton personnage a un passé !)

Enfin, réfléchis à ce que ton personnage aimerait accomplir, et crées-en une prophétie. Ne cherche pas nécessairement un trait profondément

caractéristique de ton personnage, mais plutôt un objectif à court terme ou une ambition atteignable. Ton personnage doit être l'élu·e de cette prophétie, et la cible doit être entièrement vague.

Progresser

Ta feuille de rôle, ainsi que certains pouvoirs, indiquent quelles circonstances te font progresser. Chaque fois que tu progresses, met un jeton dans le bol commun (ou coche une case, ou autre, bref). Lorsque le bol commun a autant de jetons que 5 fois le nombre de joueuses (sans compter MC), il est vidé (ou le compte est remis à zéro), et chaque personnage "gagne en puissance", ce qui implique généralement de choisir un nouveau pouvoir. (Contrairement à *Apocalypse World*, tu peux reprendre des options déjà choisies.)

Pour éviter de perturber la narration collective, les progressions peuvent être comptées en fin de session. À ce moment, prends un peu de temps avec les autres pour résumer ce qui s'est passé durant la partie, et profite-en pour vérifier si des événements remplissaient des conditions de progression de ton rôle. N'oublie pas que tu progresses aussi chaque fois que tu accomplis une prophétie ou qu'une prophétie que tu as créée est accomplie.

C'est à toi de décider quand est-ce que "le temps est venu". Peut-être que MC vous proposera de déclencher cette règle tous·tes ensemble, peut-être que l'inspiration te viendra et tu sauras que "le temps est venu", peut-être que tu abuseras un peu et que MC finira par te poser la main sur l'épaule pour te faire comprendre que "le temps est venu", mais c'est ok, tu verras, tu seras prêt·e.

Lorsque tu choisis une des options "lorsque le temps est venu", tu commences un nouveau personnage avec zéro expérience, mais avec le même nom, ou un nom similaire, ou avec l'ancien personnage comme relation. Si l'ancien vient de mourir, peut-être qu'en fait iel a survécu miraculeusement, ou qu'iel doit se réincarner sous une autre forme. Dans tous les cas, ton nouveau personnage ne garde aucune progression (sauf peut-être un pouvoir emblématique, à négocier avec MC, mais bref, c'est un nouveau départ).

Je sais que ça s'écarte encore d'*Apocalypse World*, mais vos personnages sont déjà surhumains, et ça me semble très important de faire preuve de philosophie et de poursuivre l'aventure sous une forme un tant soit peu plus humble. Ce que tu "gagnes" lorsque tu amènes ton personnage jusqu'à "XP max", c'est un nouveau PNJ trop class qui rejoint l'univers, et des cicatrices dans le monde qui portent ton nom.

Pour MC : Encourager la Coopération

La première version de ces règles avait une gestion plus traditionnelle de l'expérience, où chaque personnage avait ses propres points, et gagnait en puissance à son propre rythme. La version actuelle, qui collectivise l'XP et synchronise la montée en puissance, a l'avantage d'équilibrer silencieusement les personnages qui gagnent plus ou moins facilement leur progression, tout en encourageant la coopération et en évitant l'instauration d'un climat de compétition. Une table pourrait également être tentée de se passer entièrement de décompte d'XP, et de simplement décréter, par exemple, que tous les personnages gagnent en puissance à la fin de chaque séance. C'est une option entièrement acceptable (après tout, c'est votre jeu, pas le mien),

mais il faut garder en tête que ces “points” servent un objectif d’encouragement à certaines dynamiques, que ce soit en contrepartie d’effets négatifs pour certains personnages (par exemple, le Héros progresse lorsqu’il se met en danger), ou pour récompenser la coopération et le “play to lift”. (Et parce que nos cerveaux de primates aiment “gagner” des choses, il faut bien l’avouer.)

MC devrait veiller à ce que cette dynamique perdure également dans les moments d’affrontement entre les personnages, et que ces oppositions ne s’étendent pas aux joueuses, mais restent une forme amusante de “jouer à la bagarre”. C’est complètement ok de performer des émotions négatives intenses, tant que tout le monde est bien au clair sur le fait que c’est du théâtre. Cette règle de progression en commun devrait être un outil central pour rappeler que tout affrontement interne ne doit être que narratif : subir une défaite face à un·e autre PJ ou suivre une prophétie à son propre détriment peut être très amusant, tant que ce que l’un·e gagne en “tapant” sur l’autre (ou en se laissant taper dessus), tout le monde le gagne.

Note sur les PNJs

Seules les PJs qui sont des entités de ka et d’ichor (y compris le Héros) peuvent lancer des dés. Les humbles mortel·les et/ou les PNJs ne lancent jamais de dés.

Avec leurs pouvoirs de base Autochtones et Culte, les contrées et les divinités peuvent interpréter librement des humbles mortel·les qui appartiennent à leur population ou leur culte (même les dirigeant·es restent des humbles mortel·les (mais des Héros peuvent aussi avoir un pouvoir politique (bref))).

Certains rares pouvoirs créent des PNJs “pions”, qui sont entièrement interprété·es et contrôlé·es par un·e PJ (et qui endossent ses dettes, lui servent à lancer des dés, etc). C’est le cas notamment de l’Armée du Héros et de la Contrée.

Hormis ces rares exceptions, tous les PNJs, qu’iels soient créé·es par des pouvoirs ou la narration, sont contrôlé·es par MC. Iels peuvent cependant être influencé·es par des prophéties (Influencer et Prophétiser) créées par n’importe quel PJ.

Par exemple, une entité Façonnée par une divinité, une Expédition envoyée par une contrée, ou un PNJ porteur d’un artefact PJ peuvent être visé·es par les actions Influencer et Prophétiser de n’importe quel·le PJ.

Lorsque des PNJs s’affrontent, MC décide simplement de l’issue du combat ; si les PJs ne sont pas impliqués, ça n’a que peu d’importance. Lorsqu’un·e PNJ nuit à un·e PJ, MC ne lance pas les dés : c’est le/la PJ concerné·e qui doit utiliser ses pouvoirs, et éventuellement lancer des dés pour s’en débarrasser.

Le Héros

Création

Tu commences avec +0 en Ka et +0 en Puissance.

Tu as tous les pouvoirs de base. Choisis un pouvoir optionnel.

Tu es capable de vaincre une armée seul·e ; raconte comment tu te bats.

Choisis une valeur, une cause, un idéal ou une ambition, et fais-la tienne.

Choisis une faiblesse secrète (que tu n'es pas obligé·e de garder secrète).

Crée une prophétie dont tu es l'élu·e, mais dont la cible reste un mystère.

Tu as deux dettes et dois deux dettes parmi les relations suivantes :

- un parent non-humain ;
- une divinité dont tu es le/la champion·ne ;
- une divinité qui te hait ;
- un lieu dont tu es le/la protecteur·ice ;
- un artefact dont tu as été le porteur ;
- un monstre qui t'a vaincu·e, une fois.

Si tu manques d'inspiration, envisage de jouer...

- Le champion de la déesse de la justice, renommé à travers le monde entier, mais qui a été maudit par la déesse des océans et ne peut pas monter dans un bateau sans qu'il ne fasse naufrage.
- La fille du dieu de la chasse, qui connaît mille ruses et n'a pas son égal au tir à l'arc, mais qui a perdu sa dague magique dans un combat contre un serpent géant.
- Le prince héritier d'un royaume lointain, qui se bat avec une lance et chevauche un tapis volant, et qui cherche à retrouver la couronne qui fut jadis dérobée à sa famille.

Progression

Chaque fois que tu accomplis un haut-fait qui respecte ta valeur, défend ta cause, progresse vers ton idéal ou nourrit ton ambition, progresse.

Chaque fois que ta faiblesse secrète est exploitée par un adversaire, progresse.

Chaque fois que tu te lances dans un défi trop gros pour toi seul·e (indépendamment du résultat) progresse.

Lorsque tu gagnes en puissance, choisis et raconte :

- +1 en Ka (max 3) ;
- +1 en Puissance (max 3) ;
- gagne un nouveau pouvoir optionnel ;
- lave ton opprobre ;
- invente un nouveau PNJ qui a une dette envers toi (raconte pourquoi) ;
- choisis une valeur, une cause, un idéal ou une ambition supplémentaire.

Lorsque le temps est venu, choisis et raconte :

- atteins le statut de divinité ;
- réincarne-toi en élémentaire ;
- survis miraculeusement et prend ta retraite ; fonde une famille ou une école, et joues un enfant ou un élève qui devient un héros à son tour.

Pouvoirs de Base

Libre

Contrairement aux entités de Ka, tu es maître de ta destinée... jusqu'à un certain point. Tu peux ignorer une dette qu'on te réclame et subir le malus "opprobre" à la place (si tu ne l'as pas déjà). La seule manière de te défaire de ce malus est par la progression.

Dévaster

Roll Puissance : sur 10+, choisis la défaite que tu infliges à ton adversaire ; entre 7 et 9, ton adversaire choisit sa défaite.

Sauver

Roll Puissance : sur 10+, ta cible est hors de danger, mais pas toi ; entre 7 et 9, ta cible est hors de danger, mais tu dois choisir :

- cet affrontement est désormais Sans Issue pour toi ;
- ton adversaire t'inflige un malus ;
- tu as une dette envers ton adversaire.

Dans tous les cas, sur 7+, ta cible a une dette envers toi.

Pouvoirs Optionnels

Ruser

Dans une situation dangereuse, roll Ka : sur 10+, tu es hors de danger ; entre 7 et 9, choisis :

- tu infliges un malus à ton adversaire ;
- ton adversaire a une dette envers toi ;
- tu es hors de danger, mais tu dois choisir une défaite ;
- tu es hors de danger, mais tu as une dette envers tous les alliés que tu laisses derrière toi.

(N'oublie pas que tu dois toujours raconter comment : par exemple, si tu choisis que ton adversaire a une dette envers toi, explique par quelle ruse tu es arrivé·e à retourner la situation. Et si tu commences par essayer d'embobiner ton adversaire, MC peut te dire « est-ce que tu es en train d'essayer de Ruser ? »)

Monture

Une fidèle créature magique te transporte partout où tu le souhaites.

Armée

Une armée suit fanatiquement tes ordres (crée ce PNJ). Elle peut t'accompagner et te donner +1 à tous tes jets de Puissance, ou être envoyée en mission en ton nom : elle devient alors un PNJ "pion" avec +0 en Puissance, et la capacité de Dévaster et Sauver. Elle ne peut être qu'à un seul endroit à la fois, et tu dois pouvoir communiquer avec elle pour lui donner de nouvelles missions. Ton armée peut être blessée, capturée, soignée, subir des

malus, etc, mais tu en es le chef incontesté, et ses dettes sont les tiennes. Si elle "meurt", tu peux lever une nouvelle armée de mortel·les en demandant une dette à une contrée, ou de créatures surnaturelles en dépensant un point de Ka.

Élémentaire

Tu possèdes un pouvoir élémentaire intrinsèque : choisis avec MC une circonstance qui te permette de libérer ce pouvoir ; tant que cette circonstance est remplie, tes jets de Puissance gagnent +2.

Renommée

Tu es connu·e à travers le monde entier pour tes exploits, mais la notoriété a son revers. Tu peux réclamer une dette de n'importe quels humbles mortels (individus, cités, peuples, etc) envers qui tu n'as pas de dette (pas plus d'une fois par groupe avant ton prochain haut-fait). En revanche, tes haut-faits n'ont aucune valeur (dette, progrès, gloire...) s'ils n'ont pas au moins un témoin capable de transmettre leur récit.

Amour

Tu es épris·e d'un·e humble mortel·le (crée ce PNJ), mais tes adversaires n'ont de cesse d'en user pour t'attirer dans leurs pièges. Tu progresses chaque fois que tu le/la sauves, mais s'iel devait mourir, tu n'aurais d'autre choix que de sombrer dans un chagrin éternel ("le temps est venu") ou de plonger dans le royaume des morts pour en ramener son âme... ou périr en essayant.

Guidé·e

Tant que tu es l'élue d'au moins une prophétie irréalisée, tu as un -1 à tous tes jets qui ne participent pas directement à faire avancer une de ces prophéties. Chaque fois que tu accomplis une prophétie, au lieu de progresser, tu gagnes 1 point de Ka. Tu peux échanger un point de Ka contre une dette avec un autre personnage, à volonté.

La Divinité

Création

Tu commences avec +0 en Ka et +0 en Culte.

Tu as tous les pouvoirs de base. Choisis un pouvoir optionnel.

Choisis ton domaine (une activité humaine, comme la forge, l'agriculture, la médecine, le voyage, l'érudition, la guerre, etc) et ton Don.

Crée une prophétie dont tu es l'élue, mais dont la cible reste un mystère.

Tu as deux dettes et dois deux dettes parmi les relations suivantes :

- une divinité parente ;
- une divinité antagoniste ;
- une contrée dont tu es tutélaire ;
- un héros que tu as enfanté ;
- un artefact que tu as forgé ;
- un élémentaire incontrôlable mais proche de ton domaine.

Si tu manques d'inspiration, envisage de jouer...

- Le Soleil en personne : tu vois tout ce que le jour touche, mais ignore tout ce qui se passe durant la nuit ; tu as le don de repousser les ténèbres et d'aveugler tes adversaires, mais il fait nuit partout ailleurs si tu descends sur Terre.
- La Mort elle-même : tu es omniprésente, et c'est ton rôle de mettre fin aux souffrances des blessés et des vieillards ; tu as le don d'ôter la vie à n'importe quel mortel d'un simple regard, mais tu es enchaînée à la lourde tâche de guider les âmes vers l'autre monde.
- Une ancienne divinité maléfique : tes cultistes sont rares et pourchassés, mais leur dévotion est absolue ; tes avatars et tes fidèles ont le don d'invoquer des créatures cauchemardesques à leurs ordres.

Progression

Chaque fois que tes actions provoquent la crainte ou la reconnaissance des mortel·les, progresse.

Chaque fois que tu laisses la jalousie ou la vanité dicter tes actions, progresse.

Lorsque tu gagnes en puissance, choisis et raconte :

- +1 en Ka (max 3) ;
- +1 en Culte (max 3) ;
- gagne un nouveau pouvoir optionnel ;
- façonne un PNJ sans perdre de ka (même si tu n'as pas pris le pouvoir Façonner) ;
- choisis un domaine supplémentaire.

Lorsque le temps est venu, choisis et raconte :

- renonce à ton immortalité et deviens un héros sur Terre ;
- façonne un personnage et joue-le ;
- deviens tutélaire d'une contrée et joue-la ;
- envoie un ange ou un démon sur Terre et joue-le.

Pouvoirs de Base

Culte

Tu as un culte à travers le monde ; sa taille et son influence dépendent directement de ta stat "culte". À tout moment, tu peux inventer un PNJ qui soit un·e humble mortel·le officiant dans ton culte et le/la jouer temporairement.

Tu subis une Défaite si ton culte est attaqué.

Omniscience

Tu vois et entends à travers chacun·e de tes adeptes et chaque mortel·le qui pratique ton domaine ; tu es omniprésent·e à leur côté. Tu entends chaque personnage qui prononce ton nom, pour le prier, le louer ou le maudire.

Don

Choisis un Don en rapport avec ton domaine. Le personnage qui l'emploi roll Ka (ou avec +0 si c'est un·e humble mortel·le) : sur 10+, iel fait preuve d'un talent surnaturel (miraculeux ?) ; entre 7 et 9, iel réalise l'action de manière correcte.

N'importe quel personnage sur Terre peut invoquer ton nom et te demander tes pouvoirs ; si tu acceptes, ce personnage a désormais une dette envers toi, et iel peut utiliser ton Don immédiatement, une fois.

Pouvoirs Optionnels

Incarnation

Tu peux descendre sur Terre et t'incarner dans n'importe quel temple qui t'est dédié, et repartir dans le domaine des dieux depuis n'importe lequel de ces temples. Tant que tu es sur Terre, tu perds ton omniscience et ton omniprésence (ça devient plus compliqué d'octroyer ton Don) et tu peux être blessé, mais tu peux utiliser toi-même ton Don (tu fais automatiquement 10 lorsque tu l'utilises en personne).

Lorsque tu retournes dans le domaine des dieux, tu t'aperçois qu'iels ont profité de ton absence. MC prend la parole pour te raconter les mauvaises nouvelles, comme en cas d'échec à un jet de dés.

Façonner

Dépense 1 point de Ka pour investir ton pouvoir dans...

- un·e humble mortel·le, qui devient un héros possédant ton Don ;
- un·e objet, qui devient un artefact capable d'octroyer ton Don ;
- une matière inerte, qui devient un élémentaire.

Ce nouveau personnage a une dette envers toi, mais à part ça, tu n'as aucun contrôle dessus.

Ménagerie

Tu possèdes un monstre géant ; décris-le et choisis où est sa tanière (désigne une contrée existante, potentiellement un·e PJ, ou crée une nouvelle

contrée PNJ pour l'occasion). D'autres personnages peuvent tenter d'infliger une défaite à ton monstre, mais tant qu'il n'est pas blessé, il dévore tout mortel qui passe à sa portée (si sa tanière est proche d'une route, d'un port, etc, il en interdit le passage). Toi et tes alliés pouvez également lui confier des choses à protéger (ressources, objets, prisonniers, etc).

Tu peux tenter de le contrôler en l'Influençant avec une prophétie, mais il choisira systématiquement de rendre la prophétie plus floue à son avantage, et en cas d'échec, il refusera de t'écouter pendant toute une saison. (Si l'événement de cette prophétie n'est pas "rencontrer", rien n'interdit à ton monstre d'attendre que le personnage concerné vienne à lui.)

Tu peux choisir que ton monstre pose des énigmes, auquel cas les héros peuvent utiliser leur +Ka pour lui infliger une défaite (en contrepartie, ce monstre inflige des Défaites Totales en cas d'échec par force brute).

Si ton monstre meurt, ou si tu en veux plusieurs, tu peux dépenser 1 point de Ka pour en créer un et l'envoyer sur Terre (choisis où est sa tanière).

Sacrifices

Ton culte a (ou prend) une allure de secte : tu peux ordonner des sacrifices pour perdre 1 en Culte et gagner 1 en Ka.

Pour recruter de nouveaux adeptes, choisis une contrée et roll Culte : sur 10+, tu gagnes 1 point de Culte (max 3), mais tu as une dette envers la contrée ; entre 7 et 9, choisis :

- tu gagnes 1 point de Culte (max 3), mais tu as une dette envers la contrée et elle t'inflige un malus ;
- tu gagnes une richesse, mais tu as une dette envers la contrée ;
- la contrée a une dette envers toi, mais elle t'inflige un malus.

Altérer le Destin

Choisis une prophétie existante qui n'ait pas encore été réalisée et roll Culte : sur 10+, réécris-en un élément à ta guise ; entre 7 et 9, idem, mais choisis :

- MC réécrit ensuite un autre élément ;
- l'élément que tu réécris reste vague ;
- MC choisit l'élément que tu dois réécrire.

Partir en Croisade

Choisis une contrée dans laquelle ton culte a une grande influence et crée-y une armée de fanatiques, puis roll Culte : sur 10+, crée une prophétie spécifique que cette armée accomplira avant de se disperser ; entre 7 et 9, idem, mais cette prophétie reste floue, et tu n'as aucun contrôle sur son interprétation par les fanatiques.

En cas d'échec, tu as une armée de fanatiques qui interprète tes volontés n'importe comment.

Plusieurs Cordes à ton Arc

Choisis un Don supplémentaire qui soit une action d'un autre rôle ; tu peux l'accorder, l'utiliser lorsque tu t'incarnes (en lançant les dés !), et le donner aux personnages que tu façannes.

La Contrée

Création

Tu commences avec +0 en Ka et +0 en Population.

Tu as tous les pouvoirs de base. Choisis un pouvoir optionnel.

Décris ton paysage (qui peut être urbain, naturel, sauvage, surnaturel, etc).

Décris ton peuple (selon ton paysage : humains, dryades, golems, animaux intelligents, etc).

Crée une prophétie dont tu es l'élu·e, mais dont la cible reste un mystère.

Tu as deux dettes et dois deux dettes parmi les relations suivantes :

- une divinité tutélaire ;
- un héros protecteur ;
- un élémentaire résident ;
- un royaume voisin qui convoite tes ressources ;
- un peuple voisin qui a une alliance ancestrale avec ton peuple.

Si tu manques d'inspiration, envisage de jouer...

- Un jeune empire qui n'a de cesse d'étendre ses frontières, mais dont les empereurs s'assassinent régulièrement.
- Une cité volante, dont les habitants ont tous des ailes mécaniques, et qui possède un vaste réseau commercial grâce à sa flotte de dirigeables.
- Une très ancienne forêt, sillonnée de mille ruisseaux et habitée par des dryades, mais dont le royaume voisin tente d'exploiter le bois pour construire une armada de navires.

Progression

Chaque fois que des voyageurs s'émerveillent devant ton paysage, progresse.

Chaque fois que ton peuple prospère, progresse.

Chaque fois qu'un haut-fait influence ta politique ou ta civilisation, progresse.

Chaque fois que l'une de tes PNJs natifs voyage et décide de vivre ailleurs, progresse.

Lorsque tu gagnes en puissance, choisis et raconte :

- +1 en Ka (max 3) ;
- +1 en Population (max 3) ;
- gagne un nouveau pouvoir optionnel ;
- étends-toi sur une contrée adjacente inhabitée, qui vient varier ton paysage ;
- migre (garde ton peuple, change de paysage).

Lorsque le temps est venu, choisis et raconte :

- incarne ton ka en un élémentaire et pars découvrir de nouvelles contrées ;
- incarne ton ka en divinité tutélaire de cette contrée ;
- joue un héros natif de cette contrée.

Pouvoirs de Base

Autochtones

Tu décides de la forme politique et des décisions collectives de ton peuple. Sa taille et sa prospérité dépendent directement de ta stat "population". À tout moment, tu peux inventer un PNJ qui soit un·e humble mortel·le natif·ve et le/la jouer temporairement.

Tu subis une Défaite si ton peuple est attaqué.

Produire

Roll Population : sur 10+, tu produis une richesse (permet par exemple de payer une dette) ; entre 7 et 9, tu produis une richesse, mais tu dois choisir :

- tu as une dette envers un royaume voisin ;
- tu subis le malus "exploité·e" ;
- tu t'avilis et perds 1 point de ka.

Pouvoirs Optionnels

Armée

Certains de tes habitants savent se battre, et peuvent s'organiser pour te protéger ou remplir des missions au loin. Cette armée est un PNJ "pion" qui peut Sauver et Dévaster (comme le personnage du Héros), en utilisant +Population en guise de +Puissance. Elle ne peut être qu'à un seul endroit à la fois, et elle doit rentrer chez elle à la fin de chaque mission. Ton armée peut être blessée, capturée, soignée, subir des malus, etc, mais elle fait partie de toi, et ses dettes sont les tiennes. Si elle "meurt", tu dois dépenser 1 point de Population pour lever une nouvelle armée.

Manigancer

Ton peuple possède des diplomates et des espions un peu partout. Choisis deux contrées (dont l'une peut être toi) et roll Ka : sur 10+, l'une de ces contrées a une dette envers l'autre, et ton implication est secrète ; entre 7 et 9, ton implication est révélée, et tu dois choisir :

- les deux contrées ont une dette mutuelle ;
- si tu ne t'es pas désignée toi-même : tu as une dette envers l'une des contrées, qui a une dette envers l'autre, qui a une dette envers toi ;
- toutes les contrées impliquées subissent le malus "tensions politiques" (y compris toi) ;
- toutes les contrées impliquées ont une dette envers toi (sauf toi-même), mais tu perds ce pouvoir (tes diplomates sont disgraciés, ton réseau d'espions est démantelé, etc ; rien ne t'empêche d'acquérir à nouveau ce pouvoir plus tard).

Entre contrées, transformer une dette en "subir son courroux" sonne un peu comme une déclaration de guerre... Tu ne contrôles pas ce que les autres contrées feront de ces dettes (même s'il est toujours possible de les Influencer).

(N'oublie pas que tu dois toujours raconter comment : par exemple, si tu choisis qu'une contrée a une dette envers une autre, explique par quelle manigance tu es arrivé-e à créer cette situation. Et si tu commences par essayer de t'immiscer dans les affaires des autres, MC peut te dire « est-ce que tu es en train d'essayer de Manigancer ? »)

Lancer une Expédition

Lorsque tu lances une expédition, raconte à quoi elle ressemble (une colonisation militaire, une expédition scientifique, une mission politique, une entreprise d'exploitation, etc) et vers où elle part (une contrée inhabitée ou une contrée PNJ existante) ; cette expédition établit un campement et devient une colonie (un PNJ qui compte comme une région) ; roll Population : sur 10+, l'expédition est un succès et a une dette envers toi ; sur 6-, cette colonie exige son indépendance et tu as une dette envers elle ; entre 7 et 9, choisis :

- vous avez une dette mutuelle ;
- l'expédition lève le camp après quelque temps et revient avec une richesse.

Vénération

Ton peuple est pieux et possède de nombreux lieux de culte. Choisis une divinité (qui n'ait pas été désignée par ce pouvoir cette saison) et roll Population : sur 10+, la divinité choisie gagne le bonus "vénééré-e" et elle a une dette envers toi ; entre 7 et 9, elle gagne le bonus "vénééré-e" et elle choisit :

- vous avez une dette mutuelle ;
- tu as le bonus "béné-e" ;
- ton peuple prospère (tu progresses).

Repousser

Tu es au cœur d'une région reculée, ou protégé-e par de hautes murailles, à moins que ton peuple ne patrouille méticuleusement tes frontières ; dans tous les cas, nul n'accède à toi aisément. Chaque fois que des personnages souhaitent t'atteindre, tu peux roll Population : entre 7 et 9, iels ne t'atteindront pas cette fois-ci ; sur 10+, idem, et iels subissent en plus une défaite de leur choix.

Céleste / Troglodyte

Tu flottes dans le ciel, ou au contraire tu te trouves loin sous terre. Évidemment, tu ne peux pas avoir ces deux pouvoirs en même temps. Dans les deux cas, ton peuple a l'habitude : raconte comment ton peuple sait voler (ailes dans le dos, montures, machines volantes, etc), voir dans le noir, etc.

(Si tu prends ce pouvoir après la création de ton personnage, il va vraiment falloir que tu nous racontes comment ça s'est passé.)

Rayonnement

Choisis ce que ton peuple est le seul au monde à savoir produire.

L'Élémentaire

Création

Tu commences avec +0 en Ka et +0 en Ampleur.

Tu as tous les pouvoirs de base. Choisis un pouvoir optionnel.

Choisis ton élément (végétal, minéral, aquatique, aérien, feu, glace, etc).

Choisis ton apparence (nymphé, golem, tourbillon, animal géant, etc).

Crée ta première prophétie Impénétrable.

Tu as deux dettes et dois deux dettes parmi les relations suivantes :

- un peuple qui te craint et te prie ;
- une contrée où tu t'es formé·e ;
- un élémentaire miroir qui forme un équilibre avec toi ;
- une divinité dont le domaine est proche de ton élément ;
- un héros qui t'a affronté pour protéger un peuple.

Si tu manques d'inspiration, envisage de jouer...

- Un sanglier titanesque au dos couvert d'arbres, qui fait pousser des forêts sur son passage.
- Le vent du nord, espiègle et protéiforme, qui ne reste jamais en place, et apporte un hiver surnaturel partout où il passe.
- Une nymphe des volcans, à la fois colérique et nourricière, crainte et vénérée par un peuple de navigateurs venu d'archipels lointains.

Progression

Chaque fois que tu altères le monde sans discrimination, sans compassion ni cruauté, sans gain ni servilité, progresse.

Chaque fois que les mortels s'adaptent à une altération que tu as causée, progresse.

Lorsque tu gagnes en puissance, choisis et raconte :

- +1 en Ka (max 3) ;
- +1 en Ampleur (max 3) ;
- gagne un nouveau pouvoir optionnel ;
- change d'élément et d'apparence ;
- acquiers un deuxième élément.

Lorsque le temps est venu, choisis et raconte :

- repose-toi et deviens une contrée ;
- prends parti et deviens une divinité ;
- choisis ton destin et deviens un héros mortel ;
- cristallise-toi en un artefact élémentaire.

Pouvoirs de Base

Cataclysme

Roll Ampleur : entre 7 et 9, raconte comment tu déchaînes ta puissance sur la contrée où tu te trouves en l'altérant durablement (selon ton élément) ;

tous les personnages présents dans cette contrée et la contrée elle-même choisissent une défaite ; sur 10+, idem, mais tu choisis qui épargner.

Abondance

Roll Ampleur : sur 10+, choisis le premier élément et deux autres ; entre 7 et 9, choisis :

- tu altères durablement la contrée où tu te trouves ;
- tu produis une richesse cohérente avec ton élément ;
- la contrée où tu te trouves peut choisir de soigner tous ses malus et te devoir une dette ;
- la contrée où tu te trouves peut choisir de gagner le bonus “abondant·e” et te devoir une dette.

Impénétrable

Crée une prophétie aléatoire dont tu es l'élu·e ; lorsque tu l'accomplis, progresse et recommence.

(Pour créer une prophétie aléatoire, vois avec MC : faites des listes, lancez des dés... ou laisse MC décider seul·e.)

Pouvoirs Optionnels

Voyage

Tu peux voyager instantanément entre deux contrées où ton élément abonde. (Oui, si ton élément est l'air, c'est fort.)

Sanctuaire

Tu possèdes un lieu sanctuaire (voire une toute petite contrée) isolé et difficilement accessible que tu peux constamment remodeler à ta guise, et dans lequel tes jets d'ampleur font toujours 10.

Titan

Chaque fois que tu te déplaces vers une contrée, tu y crées un Cataclysme (ce qui a de bonnes chances de compter comme une progression).

Vénééré·e

Tu as (ou acquiert) un peuple nomade (pas nécessairement humain) qui est immunisé à tes Cataclysmes, profite de tes Abondances et te suit partout. Décris ce PNJ. Il fonctionne comme une contrée nomade ; tu ne le contrôles pas directement, et il gère ses dettes indépendamment de toi (MC s'en occupe), même si tu peux toujours l'Influencer (sauf pour l'éloigner de toi).

Protéiforme

Tu n'as pas (ou plus) d'apparence unique ; tu peux te changer à volonté en n'importe quoi et cacher ta nature surnaturelle derrière les traits d'un·e humble mortel·le, d'un animal commun ou d'un objet banal ; seule la neutralité absolue de tes actes peuvent te trahir.

Accorder ton Pouvoir

N'importe quel personnage au même endroit que toi peut te demander temporairement ton pouvoir pour effectuer un Cataclysme ou une Abondance (iel roll avec son +Ka) ; si tu acceptes, iel a une dette envers toi ; si tu refuses, tu as une dette envers ellui.

Équilibrer

Choisis deux dettes qui ne te concernent pas, soit réciproques, soit d'un même personnage envers un même personnage ; progresse, puis roll Ka : sur 10+, choisis comment ces dettes sont immédiatement réglées, ou, si elles étaient réciproques, décide qu'elles sont désormais envers toi ; entre 7 et 9, choisis :

- le(s) autre(s) personnage(s) doi(ven)t immédiatement choisir et régler ces dettes ;
- tu choisis comment ces dettes sont réglées, mais tu les enactes toi-même ;
- transforme ces dettes en prophéties.

L'Artefact

Création

Tu commences avec +1 en Ka.

Tu as tous les pouvoirs de base. Choisis un pouvoir optionnel.

Choisis ta forme.

Choisis la manière dont ton don se manifeste.

Choisis ton porteur actuel : il peut s'agir d'un·e humble mortel·le PNJ qui n'a aucun pouvoir sans toi (décris-le/la) ou d'un Héros PJ.

Crée une prophétie dont tu es l'élu·e, mais dont la cible reste un mystère.

Tu as deux dettes et dois deux dettes parmi les relations suivantes :

- la divinité qui t'a forgée ;
- un élémentaire qui t'a donné tes pouvoirs ;
- un héros qui est un ancien porteur ;
- un monstre que tu n'as pas réussi à vaincre ;
- une contrée que tu as altérée par accident.

Si tu manques d'inspiration, envisage de jouer...

- Une épée forgée par le dieu du feu, plantée dans la roche, qui attend un Héros capable de survivre à sa chaleur pour être brandie.
- Les bracelets de bronze du défunt grand maître du kung-fu, qui confèrent à leur porteur une force et une technique surhumaine.
- Un grimoire de magie interdite, qui ne se laisse pas lire facilement, mais qui révèle à son porteur des sortilèges et des secrets terrifiants.
- Un balai volant, une cape d'invisibilité, des bottes de sept lieues, un anneau maléfique, un chapeau bavard, une corne d'abondance...

Progression

Chaque fois que ton porteur profite de tes pouvoirs ou qu'iel accomplit un haut-fait dont iel n'aurait pas été capable sans toi, progresse.

Chaque fois que tu fais changer d'avis ton porteur ou qu'iel agit contre ton avis, progresse.

Lorsque tu gagnes en puissance, choisis et raconte :

- +1 en Ka (max 3) ;
- gagne un nouveau pouvoir optionnel ;
- change de forme en étant reforgé·e, et raconte comment tes morceaux forment ce nouvel objet ;
- invente un nouveau PNJ d'humble mortel·le qui devient ton nouveau porteur, comme si tu avais fait 10 pour le/la Désigner.

Lorsque le temps est venu, choisis et raconte :

- brise ton enveloppe de matière pour devenir une divinité (dont le domaine est lié à ton ancienne forme) ;
- ton pouvoir abandonne son réceptacle pour devenir un pur élémentaire ;
- tu as été perdu·e (ou caché·e intentionnellement ?) dans une contrée : joue cette contrée et affronte les convoitises que son trésor attise ;
- si ton porteur est un PNJ, iel devient un héros (si ce n'est pas déjà le cas) et te lègue à un·e humble mortel·le : joue cet ancien porteur dans ses nouvelles aventures.

Pouvoirs de Base

Don

Choisis la manière dont ton Don se manifeste.

Si ton porteur n'est pas un héros, iel gagne les pouvoirs de base du héros tant qu'iel te porte (iel est considéré·e comme ayant +0 en Puissance). Si ton porteur est un héros, iel gagne +2 à ses actions de base (Dévaster et Sauver) tant qu'iel te porte.

Si tu n'es pas une arme, tu peux à la place choisir de donner +1 à toutes les actions de ton porteur tant qu'iel te porte.

Juger

Tu juges ton porteur actuel indigne de toi : iel subit le malus "indigne" et ne peut plus profiter de ton don ni de tes pouvoirs. Tu es libre de désigner un nouveau porteur.

Désigner

Si tu n'as pas de porteur, choisis un·e mortel·le (humble ou héros ; PJ ou PNJ ; tu peux inventer un·e PNJ pour l'occasion) et roll ka : sur 10+, iel est jugé·e digne de toi, iel devient ton nouveau porteur, et vous avez une dette mutuelle ; entre 7 et 9, iel devient ton nouveau porteur, mais tu dois choisir :

- iel a une dette envers toi, mais tu subis le malus "dépendant·e" ;
- tu as une dette envers ellui, mais iel subit le malus "humilité".

Autonome

Tu peux dépenser 1 point de Ka pour devenir temporairement autonome et effectuer une action de base de héros (utilise ton +Ka, avant de dépenser le point de Ka). Raconte comment (tu l'évites tout·e seul·e, une silhouette intangible apparaît pour te porter, les morts se relèvent pour te brandir, etc).

Si tu es séparé·e de ton porteur, et que cette action vise à le/la rejoindre, au lieu de te coûter un point de Ka, tu dois une dette à ton porteur.

Pouvoirs Optionnels

Sauver la Situation

Lorsque ton porteur lance les dés et fait moins que 10, si tu souhaites tenter de sauver la situation, roll Ka : sur 10+, le jet de ton porteur gagne +3 et iel a une dette envers toi ; entre 7 et 9, choisis :

- +3, mais tu es irrémédiablement détruit·e ;
- +2, mais tu es brisé·e (compte comme blessé·e) ;
- +1, mais tu subis le malus "abîmé·e".

Si cette aide améliore le palier du résultat (si un 6- passe entre 7 et 9, ou si le résultat dépasse 10), ton porteur a une dette envers toi.

Si ton porteur est PNJ, tu peux le/la sauver in-extremis en subissant le malus "abîmé·e", et iel te devra une dette.

Blessures Terribles

Choisis un remède ; les blessures que tu infliges ne guérissent qu'en consommant ce remède.

Exigences

Chaque fois que ton porteur profite de tes pouvoirs, tu peux renoncer à ta progression et choisir de lui exiger une dette.

Voyage

Tu peux transporter ton porteur. Raconte comment.

Anthropomorphe

Choisis à quoi tu ressembles sous ta forme humaine. Tu peux te transformer à volonté en cette forme (mais du coup, tu ne peux pas te porter, parce que... c'est toi). Tu peux aussi projeter cette forme comme une illusion à tes côtés.

Manipulation

Tu peux réclamer des dettes que ton porteur a envers toi pour prendre temporairement le contrôle total de son corps (iel gardera les souvenirs de tes actions). Tu peux utiliser ses compétences avec ton +Ka.

Briser le Destin

Choisis une prophétie existante qui n'ait pas encore été réalisée et roll Ka : sur 10+, tu détruis cette prophétie (son/sa prophète progresse, étrangement) ; entre 7 et 9, réécris-la pour la rendre entièrement vague, mais en laissant l'ancienne version possible.

Poly

Tu peux avoir plusieurs porteurs. Tu n'es pas obligé·e d'en Juger un·e indigne pour en Désigner un·e autre. Si au moins deux de tes porteurs et toi coopérez, tu peux décider que le résultat de cette action est automatiquement 10, mais tes porteurs impliqués subissent le malus "jalousie" (et iels ne peuvent plus coopérer tant qu'iels l'ont).

Plusieurs Cordes à ton Arc

Choisis un Don supplémentaire qui soit une action d'un autre rôle ; tu peux l'utiliser avec ton +Ka lorsque tu es Autonome, et ton porteur peut en profiter en utilisant son +Ka (mais ça reste TON pouvoir).