

GLORIA

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| MATERIEL..... | 3 |
| L'UNIVERS..... | 3 |
| LES HEROS..... | 3 |
| La Gloire..... | 3 |
| L'Endurance..... | 3 |
| La substance du Héros..... | 3 |
| La Famille..... | 3 |
| Les Atouts..... | 3 |
| Les trois distances d'effet..... | 4 |
| LES CONFRONTATIONS..... | 5 |
| 1. La zone de Confrontation..... | 5 |
| 2. Les 4 phases d'action..... | 5 |
| 3. Les 6 modes d'action..... | 6 |
| 4. Les règles supplémentaires..... | 6 |
| 5. La fin de la Confrontation..... | 7 |
| 6. L'évolution des Héros..... | 7 |
| 7. Les Épreuves..... | 7 |
| LA MACHINATION..... | 9 |
| 1. Le mal..... | 9 |
| 2. L'origine du mal..... | 9 |
| 3. Les victimes..... | 9 |
| 4. Les apparences..... | 9 |
| 5. Les secrets..... | 9 |
| 6. Le plan d'action..... | 10 |
| 7. La situation initiale..... | 10 |
| 8. Le voyage..... | 10 |
| 9. Les lieux et les PNJ..... | 10 |
| 10. Le dénouement..... | 11 |
| 11. Remise en ordre..... | 12 |
| LES OMBRES DE BOURG CREANT..... | 12 |
| 7. La situation initiale..... | 12 |
| 9. Les lieux et les PNJ..... | 12 |
| 4. Les apparences..... | 13 |
| 5. Les secrets..... | 13 |
| 6. Le plan d'action..... | 13 |
| 1. Le mal..... | 13 |
| 2. L'origine du mal..... | 13 |
| 3. Les victimes..... | 13 |
| CREER DES PNJ..... | 14 |
| Campagnes à travers les âges..... | 15 |

MATERIEL

Pour jouer à Gloria, vous aurez besoin d'environ 15d12, une trentaine de jetons d'une couleur (voire plus selon le nombre de participants et la puissance de leurs Héros), une dizaine de jetons d'une autre couleur, un nombre de pions égal à $5 + \text{« nombre de joueurs »}$ et de quelques d8.

L'UNIVERS

Le royaume de Médara est un pays aux mille paysages où d'étranges lieux façonnés par un ancien dieu dépassent jusqu'aux habitants de la vallée. Des roches mouvantes, des forêts souterraines, des terres flottantes ou des rivières ascendantes... Les Hommes ont bâti leurs civilisations sur ces terres en les arrachant à des êtres aux mille formes appelés « Chimères » qui les y précédaient. De glorieuses cités ont été érigées dans les zones pacifiées. Les anciennes créatures ont été repoussées au delà des frontières de Médara.

Parmi la population vivent des êtres rares dotés de particularités physiques non-humaines et de pouvoirs étranges. Les hybrides sont les descendants d'une chimère légendaire qui en des temps immémoriaux se serait accouplée avec une humaine. Elle était constituée des cinq substances : lumière, éléments, nature, métal et ténèbres. Ses descendants en héritèrent partiellement jusqu'à diluer leur sang dans celui des humains. Aujourd'hui il n'en reste que des traces.

De ces peuplades humaines émergent des Héros : des individus vouant leur vie au chemin de la Gloire, ce qui signifie qu'ils consacrent leur vie à défendre les innocents contre la corruption et l'oppression. Les Héros vénèrent tous la déesse de la Gloire qu'ils cherchent à l'approcher en accomplissant des actes de bravoure et en respectant ses valeurs.

Les Chimères envoient leurs progénitures reconquérir Médara par la corruption, la guerre et l'oppression. La déesse de la Gloire mobilise ceux qui suivent sa voie pour lutter contre ces ennemis de l'humanité.

LES HÉROS

Chaque joueur incarnera un Héros sur le chemin de la Gloire.

La Gloire

Selon le type de Machination préparée, décidez du niveau de Gloire des Héros.

1. Vil : 4 dés
2. Naissant : 8 dés
3. Distingué : 12 dés
4. Reconnu : 16 dés
5. Réputé : 20 dés
6. Renommé : 24 dés
7. Illustre : 28 dés
8. Légendaire : 32 dés

Un Héros abandonnant des âmes en danger ou opprimées, s'alliant à l'ennemi ou délaissant son rôle quitte le chemin de la Gloire. Ce Héros ne peut plus être joué, il peut devenir un PNJ.

L'Endurance

Chaque joueur pioche avant le début de la partie un nombre de jetons égal à sa Gloire x2. Il s'agit de ses points d'Endurance (PE). Notez le total sur votre fiche de Héros.

La substance du Héros

Êtes-vous humain ou hybride ? Les hybrides possèdent un corps imprégné d'une des cinq substances suivantes :

- lumière : clarté, illusions, foudre, révélation...
- éléments : eau, air, terre, feu...
- nature : végétaux, animaux, parasites, fertilité...
- métal : armes, protections, technologie...
- ténèbres : ombres, esprits, mort...

Cette imprégnation héréditaire offre un potentiel magique et des particularités physiques que le joueur devra intégrer à la description de l'apparence de son personnage en deux lignes max. Les humains ne peuvent utiliser la magie que de façon réduite : ils ne peuvent posséder qu'un Atout magique.

La famille

Les familles font l'héritage. Votre famille est-elle illustre, possède-t-elle un héritage particulier ? Choisissez si votre Héros a un nom de famille et quel en est l'héritage. Inventez également un prénom pour votre Héros.

Les Atouts

Chaque joueur doit inventer un nombre d'Atouts égal à sa Gloire +2. Les Atouts sont des mots ou de courtes phrases définissant les talents, techniques, équipements, particularités et avantages qu'ils emploieront pendant les conflits, qu'ils soient physiques ou psychiques, magiques ou non. Ces Atouts devront être utilisables avec au moins un

des modes d'action :

- **attaque** : toute action visant à blesser physiquement, matériellement ou psychologiquement un adversaire ;
- **défense** : esquivé, protection, mise à l'abri, parade ou toute autre action visant à empêcher une autre action de nous atteindre ;
- **entrave** : toute action visant à perturber, gêner, entraver ou contraindre un adversaire ;
- **soins/réparation** : toute action visant à récupérer plus de points d'Endurance ou à remettre en état un Atout ;
- **déplacement** : tout type de déplacement et de mouvement du corps entier ;

Chaque Atout définit une chose que le Héros possède ou un talent commençant par un verbe. Ajoutez un qualificatif ou une description. Chaque joueur peut ensuite inventer une Capacité Extraordinaire (CE) d'un des types suivant :

- **[FUREUR]** : le joueur doit réussir un *rituel* écrit dans sa CE de forme attaque, défense ou entrave. Quand cette première action est réussie, il enchaîne une action supplémentaire qui multiplie ses dégâts par le nombre de dés de sa Fureur.
- **[PARASITE]** : le joueur doit blesser un adversaire selon un *rituel* décrit dans sa CE, ce faisant, il récupère autant de PE qu'il en fait perdre à son

adversaire.

- **[INTOUCHABLE]** : placez un dé devant vos PE quand vous utilisez cette CE, les adversaires qui l'attaquent doivent retirer leur dé le plus haut (s'ils n'ont qu'un dé, il ne compte que pour la défense), mais sa protection lui coûte un PE supplémentaire à chaque tour.
- **[POISON]** : les adversaires atteints par le poison (ou toute forme d'affaiblissement durable) doivent retirer leur dé le plus haut à chaque action (s'ils n'ont qu'un dé, il ne compte que pour la défense). Le héros doit cocher un dé de sa CE pour l'utiliser et doit réussir un coup normal.

Notez à côté de votre CE sa catégorie.

Les trois distances d'effet

Quand vous avez fini d'inventer vos Atouts, répartissez l'ensemble de vos dés dans les trois colonnes : CC/MD/LD. Il s'agit des trois distances d'effet. Vous devrez répartir vos dés en prenant garde à observer une certaine cohérence.

- **Corps à Corps (CC)** : poignard, épée, parler à voix basse ;
- **Moyenne Distance (MD)** : lance, dague de jet, parler fort ;
- **Longue Distance (LD)** : arc, crier.

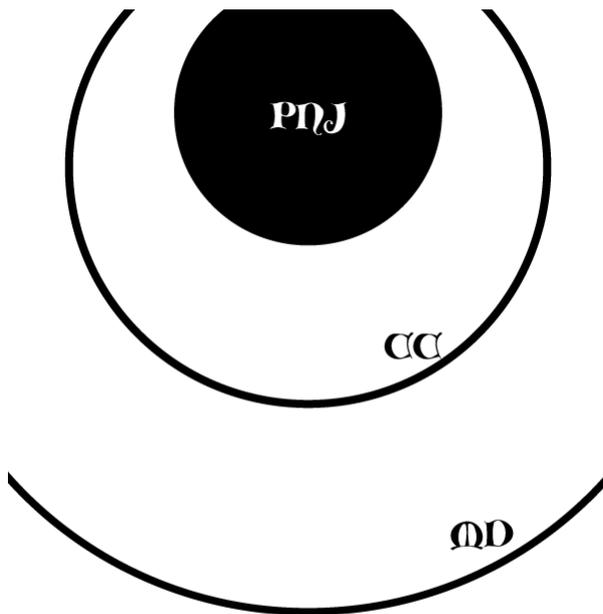
Vous ne pouvez pas distribuer au total, dans chacun de ses Atouts, plus de dés que le niveau de Gloire du Héros.

LES CONFRONTATIONS

Quand un ou plusieurs Héros affronte un ou plusieurs PNJ, on déclare une Confrontation. Les actions non héroïques, qui ne suivent pas le chemin de la Gloire ne sont jamais soumises à Confrontation.

1. La zone de Confrontation

Placez la « Zone de Confrontation » au centre de la table.



LD

Le MJ positionne 1 à 5 pions sur le disque noir en fonction du nombre de PNJ :

1. un seul adversaire ;
2. de 2 à 5 adversaires ;
3. de 6 à 15 adversaires ;
4. de 16 à 30 adversaires ;
5. plus de 30 adversaires.

Selon la situation de début de Confrontation, on positionnera le pion de chaque Héros participant à la confrontation sur une des 3 cases CC, MD ou LD en fonction de leur situation au moment de l'action qui a initié le conflit.

Pour rappel, voici les indication de distances :

- **Corps à Corps (CC)** : poignard, épée, parler à

voix basse

- **Moyenne Distance (MD)** : lance, dague de jet, parler fort
- **Longue Distance (LD)** : arc, crier

2. Les 4 phases d'action

Voici les quatre phases séquençant chaque tour d'action

1. dépenser ses PE ;
2. narrer ;
3. lancer les dés ;
4. conséquences.

1. Dépenser ses PE

Au début de chaque tour, chaque participant, joueurs et MJ dépense des PE, selon le nombre d'actions qu'ils veulent essayer de combiner en un tour. S'ils veulent attaquer plusieurs ennemis, ou changer de distance d'action après s'être défendu, par exemple, ils peuvent dépenser plusieurs jetons d'un coup ou effectuer ces actions une par une au fil de l'avancée de la Confrontation.

Avancez donc vos jetons de PE dépensés devant vous, jusqu'à ce que tous les participants se soient exécutés. À l'issue du tour, chaque joueur récupère un PE, donc si un joueur n'en a pas dépensé, il peut en gagner sans toutefois jamais dépasser son score maximal.

2. Narrer

Quand tous les joueurs ont avancés leurs jetons, chacun d'entre-eux (MJ compris) décrit à tour de rôle l'intention d'action de son Héros (peu importe l'ordre). Une intention signifie qu'il doit narrer son but et la façon dont l'action débute, mais pas la façon dont elle aboutit. Si cette action se réfère à un (et un seul) de ses Atouts, il pioche le nombre de d12 correspondant à la distance effective. Si ça ne correspond à aucun de ses Atouts, il pioche 1d8.

3. Lancer les dés

Tous les joueurs piochent et lancent leurs dés, puis on compare les résultats. À 1 contre 1, c'est celui qui possède le plus haut résultat qui remporte le tour de jeu. Quand plus de deux personnages s'affrontent, les dés nous permettent de mesurer l'attaque et la défense de chaque personnage : le joueur doit toujours annoncer quelle(s) cible(s) il attaque (s'il en attaque plusieurs, il doit dépenser autant de PE que d'attaques effectuées). En revanche, la

défense opère systématiquement contre tous les assaillants, quel que soit leur nombre. Ce qui signifie que si deux Héros attaquent un PNJ, celui-ci pourra se défendre avec un seul jet de dés contre les deux Héros en même temps. En revanche, concernant l'attaque, il doit décider s'il attaque l'un, l'autre ou les deux (ce qui lui coûtera deux PE).

Si un joueur a obtenu [7, 5 et 2], l'autre joueur [5 et 3] et que le Mj a obtenu 6, 4, 1 et 1, le premier joueur remporte le tour sur le PNJ. Si le PNJ visait le premier Héros, il ne le touche pas, car son score maximal est inférieur au sien, mais il bloque le coup du deuxième joueur, en revanche, s'il a attaqué le deuxième Héros, il remporte le tour sur lui, mais il se fait toucher par le premier Héros.

4. Conséquences

Chaque joueur qui perd le tour perd autant de PE (en plus de ceux dépensés) que de dés dépassent son score maximal. De plus, si l'adversaire initiait une action en vue de blesser physiquement ou psychologiquement le personnage, celui-ci perd un dé qu'il coche dans l'Atout utilisé (ou un autre si cela paraît incohérent). Le joueur blessé doit narrer les conséquences des actions entreprises contre lui à ce tour en veillant à respecter les résultats des dés et les narrations de chacun. Quand tous les joueurs touchés ont narré les conséquences, tout le monde récupère un jeton et on passe au nouveau tour.

3. Les 6 modes d'action

Quand un joueur narre son intention d'action, il peut opter pour un des 6 modes :

1. **Attaque** : l'objectif d'une attaque est de blesser son adversaire, que ce soit physiquement, matériellement ou psychologiquement. Décrivez de manière efficace et détaillée votre attaque, car c'est le perdant qui devra en décrire le résultat. Une attaque réussie fait perdre des PE à l'adversaire, mais aussi temporairement des dés d'Atouts.
2. **Défense** : chaque personnage se défend automatiquement contre tous ses assaillants durant une confrontation, mais vous pouvez décider d'éviter d'être offensifs et vous contenter de vous défendre pour laisser l'adversaire s'épuiser, si vous voulez éviter de blesser des « innocents » aveuglés par les chimères, par exemple. Une défense réussie fait perdre uniquement des PE à l'adversaire.
3. **Entrave** : chaque action visant à bloquer, gêner ou perturber votre adversaire est appelée entrave. Une entrave réussie fait perdre au choix de l'assaillant, soit des PE, soit des dés d'Atouts temporairement. Le joueur qui subit l'entrave devra garder à l'esprit que son personnage est en

mauvaise posture tant qu'il ne reprend pas le dessus, bien qu'il n'écope d'aucun malus en plus de sa perte de PE ou de dé d'Atout.

4. **Soins/réparation** : chaque personnage récupère un PE par tour pendant une confrontation. Les soins permettent d'en regagner plus à condition de ne pas subir d'attaque ou d'entrave. Le joueur fait une Épreuve (voir plus loin) pour voir combien de PE il regagne. Un soin/réparation permet également de tenter de récupérer un dé d'Atout pendant ou après une confrontation. Il faut faire une Épreuve également.
5. **Déplacement** : dans une confrontation, les déplacements courts sont gratuits : un Héros au corps à corps d'un ennemi pourra sauter de côté, foncer vers lui, rouler entre ses jambes etc. Cela ne demande pas de dépenser des PE. En revanche, pour changer de position sur la Zone de Confrontation, il doit dépenser autant de PE que de distances à parcourir. Par exemple pour passer de CC à MD, cela coûte 1 PE, pour passer de LD à CC, ça en coûte 2. Les Atouts de déplacement permettent de se défendre d'une attaque en esquivant, par exemple, pendant les déplacements, ou de magnifier une attaque. Quand les PNJ se déplacent, ils décalent sur la Zone de Confrontation les pions des Héros qui ne peuvent pas aller plus loin que LD ni plus près que CC.
6. **Capacité Extraordinaire** : chaque type de CE possède un fonctionnement propre, aux joueurs de les introduire de manière efficace dans les Confrontations.

4. Les règles supplémentaires

Voici quelques règles permettant d'enrichir les Confrontations d'options tactiques supplémentaires :

Les actions indirectes

Quand un joueur narre une action dont l'effet est produit avec l'aide du décor, par exemple : tirer une flèche dans un lustre pour le faire tomber sur un adversaire, il gagne un dé (du même type que celui ou ceux qu'il a piochés).

les combos

Pour produire un combo, ou actions en chaîne, un joueur doit dépenser plusieurs PE au début d'un tour. Les adversaires peuvent décider de répondre en dépensant plus ou moins de jetons en un seul coup. Le joueur qui fait un combo doit défausser ses jetons dépensés petit à petit, au fil de ses actions en chaîne :

Exemple : Nicolas dépense 4 jetons pour faire un combo.

1. *premier jeton, « je m'élanche vers l'ogre, ventre à terre » (MD > CC, pas de jets de dés) ;*
2. *deuxième jeton, « je vise sa poitrine avec mon sabre » (jet de dés : 2d12, [6, et 5] contre [8, 4 et 2] échec, l'ogre pare avec sa massue) ;*
3. *troisième jeton, « je me téléporte dans son dos » (jet de dés : +3d12 = 5d12 [11, 10 et 6 + 6, et 5] en tout, Nicolas garde les dés lancés précédemment, qui se cumulent à chaque jet consécutif) ;*
4. *quatrième jeton, « et là je lance mes dagues empoisonnées dans son écbine » (jet de dés : +1d12 = 6d12 [11 + 10, 11, 6, 6 et 5] contre [8, 4 et 2], l'ogre perd 3 PE).*

On compte les PE perdus à la fin du tour, quand toutes les actions ont été jouées. Si l'adversaire ne répond pas par un combo, il ne peut lancer ses dés qu'une fois, mais son score sera opposé en défense à toutes les actions du combo. Un Atout ne peut pas être utilisé 2 fois pendant un combo. Le fait de viser plusieurs adversaires en un coup n'est pas inclus dans le principe du combo : ça se fait en une fois, donc ça ne multiplie pas le nombre de dés lancés car ça n'utilise qu'un seul Atout.

l'entraide

Un personnage peut en aider un autre en lui donnant de ses dés. Il ne pourra que se défendre avec ses dés restant. Il doit faire une narration justifiant l'aide.

la fuite

Un personnage à LD doit lancer les dés pour réussir à s'enfuir. Il ne pourra pas revenir dans la confrontation. Pour le MJ, les Héros doivent tous être (ou amenés) à LD pour que ses PNJ puissent s'enfuir.

5. La fin de la Confrontation

Une confrontation se termine pour chaque joueur qui fuit ou qui a perdu tous ses PE. Les vainqueurs peuvent narrer une intention d'action supplémentaire que l'adversaire ne pourra décliner. S'ils veulent le tuer, il mourra. S'ils posent une question, le MJ y répondra dans la mesure de leurs connaissances supposées.

Idem si ce sont les Héros qui perdent. Quand il ne reste plus d'adversaire à un camp, il a gagné. Tous les belligérants récupèrent tous leurs PE pour la prochaine confrontation.

6. L'évolution des Héros

Quand un Héros a été blessé, il a des dés d'Atouts cochés sur sa fiche de Héros. Après une confrontation, vous allez déterminer si vous allez récupérer vos dés d'Atouts ou si vous allez les perdre définitivement.

Si la Confrontation est gagnée

Lancez 1d12 par dé coché.

- si vous obtenez un « 1 », votre dé d'Atout est définitivement perdu ;
- de 2 à 4, il reste coché, vous retenterez à la fin de la prochaine Confrontation ;
- 5 ou plus, vous récupérez votre dé en effaçant la coche ;
- 10 à 12, vous récupérez votre dé et vous gagnez en plus un nouveau dé que vous pouvez allouer à un Atout existant ou pour créer un nouvel Atout.

Si la Confrontation est perdue

Lancez 1d12 par dé coché.

- si vous obtenez un « 1 », vous récupérez votre dé et vous gagnez en plus un nouveau dé que vous pouvez allouer à un Atout existant ou pour créer un nouvel Atout ;
- de 1 à 4, vous récupérez votre dé en effaçant la coche ;
- 5 à 9, il reste coché, vous retenterez à la fin de la prochaine Confrontation ;
- 10 à 12, votre dé d'Atout est définitivement perdu.

Créer un nouvel Atout

Quand vous créez un nouvel Atout ou que vous en faites évoluer un, ce doit être directement lié aux événements vécus, sinon vous devez raconter comment vous vous appropriez ce nouvel Atout par du travail, de l'entraînement, une découverte etc.

Quand un Atout n'a plus de dés, il est définitivement perdu. Expliquez pourquoi.

Quand un Héros a gagné suffisamment de dés, il gagne un niveau de Gloire. Quand il en perd trop, il perd un niveau de Gloire.

7. Les Épreuves

Quand un Héros tente d'accomplir une action mettant en péril un secret important d'une Machination, le MJ peut le soumettre à une Épreuve dont il doit évaluer la difficulté :

4. Aisé
6. Sérieux
8. Difficile
10. Improbable
12. Priez que Gloria vous vienne en aide

Le joueur lance ses dés comme pour une Confrontation, il doit surmonter la difficulté opposée par le MJ. Il peut dépenser des PE pour augmenter ses chances de succès par un combo, mais ces PE seront déduits de sa prochaine Confrontation. À chaque fois qu'un joueur

obtient un 12, la déesse de la Gloire intervient en personne pour l'aider. Imaginez comment.

Soins/réparations

Lors d'une Épreuve de soins ou de réparation, la différence de niveau entre le score obtenu et la difficulté estimée par le MJ donne le nombre de PE récupérés. Chaque dés de succès supplémentaires augmentent ce nombre. Un Soi ou une réparation réussie permet de récupérer un dé d'Atout. Un « 1 » rend le dé d'Atout définitivement inutilisable.

LA MACHINATION

Une Machination est composée de lieux, de PNJ, d'indices et de secrets. Les Héros seront envoyés par la déesse de la Gloire pour accomplir ses desseins. Voici une méthode pour créer des Machinations :

1. Le mal

En premier lieu, définissez le mal qui sévit, menaçant des humains et qui finira par menacer l'humanité toute entière s'il n'est pas endigué. Le mal emploie toujours trois voies pour mettre ses desseins à exécution :

- la guerre ; des attaques menées contre les humains sont fréquentes, les Héros doivent protéger les victimes ;
- la corruption : il peut corrompre l'esprit des Hommes pour en faire des ennemis de l'humanité, par le mensonge et la perfidie, ou corrompre leur nature et leur corps pour que ces humains se retournent contre leur propre espèce ;
- l'oppression : il peut faire de ses victimes des esclaves, se montrer tyrannique avec ses sujets ou fomenter une guérilla en s'attaquant à leurs ressources ou en les privant de liberté.

Décrivez le mal.

Par exemple : des êtres d'ombre parasitent les habitants d'un village en contrôlant leur corps.

2. L'origine du mal

L'origine du mal est une chose ou un PNJ par lequel le mal se produit, mais c'est aussi le moyen par lequel on peut l'enrayer. L'origine du mal peut être :

- une chimère ou un groupe de chimères ;
- un humain, un hybride, ou un groupe ;
- un ou plusieurs objets ;
- un ou plusieurs lieux.

Choisissez la nature de l'origine du mal et définissez ses objectifs, ou ce qu'il va se passer si les Héros ne règlent pas le problème.

Une pierre noire translucide a été enterrée au centre du village de Bourg Créant il y a plusieurs décennies par Dogart, un des villageois. Il avait trouvé cette pierre dans la rivière Chroma et à force de faire des cauchemars, il a décidé de s'en débarrasser symboliquement, mais cette pierre renferme des chimères de ténèbres, Leur but est de contrôler les villageois, puis de coloniser les villages voisins jusqu'à posséder suffisamment d'âmes humaines pour infester la capitale de Médara.

3. Les victimes

Déterminez qui sont les victimes du mal.

Les premières victimes sont les habitants du village possédés par les ombres.

Les secondes sont les habitants qui se cachent sous le temple pour éviter d'être possédés.

4. Les apparences

Il s'agit d'une série de révélations et d'événements que le MJ doit amener obligatoirement de manière active au fil de l'exploration des Héros. Ce sont les choses évidentes que l'ennemi veut que les Héros voient ou croient. Préparez-en au moins 4, voire plus si vous voulez prolonger la durée de votre partie.

1. *le bourgmestre et une partie des villageois sont hospitaliers, ils accueillent les Héros à bras ouverts. Tout va bien dans ce village, hormis quelques attaques de bêtes sauvages sur le bétail ;*
2. *un troupeau de sanglier sortent de la forêt et foncent à travers le village en se ruant sur les habitants en menaçant d'en tuer (ce qui sera le cas si les Héros ne les aident pas ;*
3. *certaines maisons sont vides ;*
4. *la crevasse est trop étroite pour qu'un Héros puisse y entrer ;*
5. *un être immense, à silhouette humanoïde voûtée, à tête de sanglier surgit de la forêt, on le voit arriver de loin, il renifle et se dirige en direction du village, les habitants sont effrayés, ils demandent aux Héros de l'empêcher de piétiner leur village et eux avec.*

5. Les secrets

Listez à présent des informations que les Héros ne découvriront que moyennant des épreuves ou beaucoup de curiosité. Le MJ peut demander aux joueurs de lancer les dés ou de jouer une Confrontation pour trouver certains secrets. Il doit disposer au début de la partie autant de jetons que d'apparences et de secrets dans la Machination, mis en évidence pour les joueurs. Quand le MJ révèle une apparence ou un secret, il défause un de ces jetons sans dire à quelle catégorie il appartient.

- *certaines des habitants hospitaliers (qui ne sont pas possédés) trouveraient si on posait les bonnes questions, que leurs camarades sont légèrement*

différents, mais ils ne savent pas en quoi. Ils diraient également que les habitants des maisons vides ont disparus, alors que les « habitants possédés » le nieraient ;

- *la nuit, des ombres sortent de la crevasse et cherchent à entrer dans le corps des habitants non encore possédés ou des Héros. Ils ne peuvent pas entrer dans le temple, les habitants possédés non plus d'ailleurs ;*
- *les habitants des maisons vides se sont réfugiés sous le temple, dans une salle secrète construite il y a fort longtemps ;*
- *ils croiront que les Héros sont envoyés par les autres villageois et se montreront très hostiles pour empêcher les Héros d'enquêter ou de les livrer. Sur un autel, une coupe pleine de sang (d'agneau) et des glands brûlés... il s'agit d'un rituel pour faire venir la chimère sanglier dans le but qu'elle détruise les ombres ;*
- *mais les ombres reviennent sans cesse, il faut couper le mal à la racine. Dogart se trouve à l'extérieur parmi les villageois, il est le premier à avoir été possédé. Lui et ses acolytes se sont comportés bizarrement et ils ont voulu livrer les réfugiés aux « mânes », c'est ainsi qu'ils appellent les ombres.*
- *si Dogart est libéré de la mâne qui le possède, il racontera qu'à l'endroit où la crevasse a commencé à apparaître, il avait enterré une pierre qu'il avait trouvée dans la rivière et qui lui faisait faire des cauchemars.*

11 jetons en tout.

Les joueurs devraient avoir toutes les apparences avant la fin de la partie, mais s'ils la finissent sans avoir tous les secrets, ce n'est pas important, ça diminue leurs chances de faire les bons choix. Il faut donc veiller à ce que l'histoire se déroule même si les joueurs n'ont pas découvert tous les secrets.

6. Le plan d'action

Définissez un plan d'action pour les antagonistes et également pour les victimes si besoin.

1. *Les mânes tenteront de faire croire aux Héros que tout va bien ;*
2. *Les habitants cachés tenteront de se débarrasser des mânes en invoquant une créature pour les dévorer ;*
3. *Les habitants du village possédés laisseront les mânes s'occuper des PJ tant qu'ils ne les soupçon-*

neront pas ;

4. *Si les Héros les soupçonnent, ils les attaqueront en utilisant leurs hôtes humains comme bouclier.*

7. La situation initiale

La déesse de la Gloire appelle l'âme de ses Héros dans son palais de cristal et leur montre leur prochaine destination par télépathie en leur donnant plus ou moins de directives. Puis les Héros se rendent sur les lieux, recherchent le mal et l'affrontent pour l'enrayer. Décrivez les explications de Gloria et la situation initiale.

Gloria : « Voici Bourg Créant, un village situé près des forêts du nord. Depuis peu, une faille s'ouvre au centre du village et s'élargit de jour en jour. Les habitants ont lancé un appel au secours, je compte sur vous pour les sauver en mon nom. »

Bourg Créant est un village d'une trentaine d'âmes dans ces régions vallonnées de la rivière Chroma, dont le lit est constitué de roches multicolores. Le village est cerné de champs et de vergers, on y trouve deux grandes fermes, la maison du bourgmestre, une fontaine et un temple dédié à la déesse des moissons. En apparence cette bourgade est tranquille, mais deux choses paraissent anormales : une faille de plusieurs mètres s'ouvre au milieu de la place du village et certaines maisons sont vides. À vous d'enquêter, de trouver le mal et de l'anéantir.

8. Le voyage

Décrivez brièvement le voyage des Héros jusqu'à la situation initiale. Si vous et/ou certains de vos joueurs voire tous débutez, placez un combat contre des brigands ou autres sur le chemin de manière à pouvoir expliquer et expérimenter les règles de Confrontation.

9. Les lieux et les PNJ

Décrivez si besoin les lieux et ce qui s'y trouve (habitants, objets...) plus en détail.

Les maisons sont fabriquées en partie avec des pierres colorées des carrières se trouvant à quelques milles de là et leurs charpentes proviennent des arbres des bois alentours ayant laissé place aux champs actuels..

*Noms masculins : Dogart, Moyer, Jonas, Théran, Loïc...
Noms féminins : Cybèle, Anne, Sorine, Méloane...*

Pour chaque type de PNJ, déterminez son niveau de dangerosité de 1 à 8 et multipliez par 2 pour obtenir leur Endurance (PE). Vous pourrez multiplier ce score en fonction du nombre de PNJ présents lors de la Confrontation :

1. un seul adversaire : PE x1 ;
2. de 2 à 5 adversaires : PE x2 ;
3. de 6 à 15 adversaires : PE x3 ;
4. de 16 à 30 adversaires : PE x4 ;
5. plus de 30 adversaires : PE x5.

Vous n'avez plus qu'à déterminer les Atouts de votre type de PNJ, il vous suffit d'en choisir ou tirer au hasard dans la table au chapitre « Générateur de Monstres », dangerosité +2 Atouts max ; et dangerosité x4 dés d'Atouts. Voir plus loin.

BRIGANDS

Dangerosité : 2 PE : 4 x nb

Atouts : 4 Dés d'Atouts : 8

| CC | MD | LD | Atouts |
|----|----|----|----------------------|
| II | | | Glaives |
| | II | I | Arcs |
| I | I | | Intimider |
| | I | | Faire des acrobaties |

SANGLIERS

Dangerosité : 3 PE : 6 x nb

Atouts : 5 max Dés d'Atouts : 12

| CC | MD | LD | Atouts |
|-----|-----|----|-------------------------|
| I | II | | Grognements intimidants |
| III | | | Défenses de sanglier |
| I | III | | Charger |
| II | | | Sabots |

CHIMÈRE SANGLIER

Dangerosité : 7 PE : 14

Atouts : 9 max Dés d'Atouts : 28

| CC | MD | LD | Atouts |
|-----|------|-----|--|
| | | II | Renifler odeurs |
| | IIII | | Aspirer ennemis, puis avaler (l'ennemi est piégé dans l'estomac et se fait attaquer par les sucs gastriques tant qu'il ne sort pas) [FUREUR] |
| | | III | Contrôle des sangliers |
| II | II | | Sabots |
| III | II | | Écraser |
| I | III | I | Cracher des flammes |

| | | | |
|---|--|----|-----------------------------|
| | | II | Grogner à travers la vallée |
| I | | | Gigantesque |

MÂNES

Dangerosité : 4 PE : 8 x nb

Atouts : 6 Dés d'Atouts : 16

| CC | MD | LD | Atouts |
|-----|-----|----|----------------------------------|
| III | | | Contrôler un corps [PARASITE] |
| | III | | Corps d'ombre [INTOUCHABLE] |
| | III | | Tourmenter par télépathie |
| II | | | Encercler |
| | I | | Attaquer l'ombre de l'adversaire |
| II | | | Se multiplier |

VILLAGEOIS POSSÉDÉS

Dangerosité : 5 PE : 10 x nb

Atouts : 7 Dés d'Atouts : 20

| CC | MD | LD | Atouts |
|-----|-----|----|--|
| | II | | Fourches |
| | III | | Invoker Mânes |
| III | | | Contrôler le corps de l'autre [PARASITE] |
| II | II | | Attaquer l'ombre de l'adversaire |
| | II | | Encercler |
| | III | | Tourmenter par télépathie |
| II | | | Obscurcir la vue |

10. Le dénouement

Choisissez pour **marqueur** un objet avec deux faces bien distinctes. Quand le MJ a dévoilé toutes ses apparences, il retourne le marqueur pour indiquer aux joueurs qu'ils peuvent alors engager la Confrontation finale, suite à laquelle la partie prendra fin. Les joueurs doivent préciser quelle confrontation est la finale. Le MJ narre alors la fin de la partie :

- si les joueurs ont déjoué la machination, il raconte la façon dont les choses s'améliorent ;
- si les joueurs sont passés à côté, il raconte la façon dont le mal semble temporairement anéanti. Si vous comptez rejouer ces Héros, arrêtez-vous là, et profitez d'une prochaine partie pour explorer les conséquences de leur échec. Sinon décrivez la façon dont l'origine du mal arrive à ses fins.

II. Remise en ordre

Trouvez un titre pour votre Machination et réorganisez votre préparation dans l'ordre suivant : 7, 9, 4, 5, 6, 1,2, 3.

LES OMBRES DE BOURG CRÉANT

7. La situation initiale

Gloria : « Voici Bourg Créant, un village situé près des forêts du nord. Depuis peu, une faille s'ouvre au centre du village et s'élargit de jour en jour. Les habitants ont lancé un appel au secours, je compte sur vous pour les sauver en mon nom. » Bourg Créant est un village d'une trentaine d'âmes dans ces régions vallonnées de la rivière Chroma, dont le lit est constitué de roches multicolores. Le village est cerné de champs et de vergers, on y trouve deux grandes fermes, la maison du bourgmestre, une fontaine et un temple dédié à la déesse des moissons. En apparence cette bourgade est tranquille, mais deux choses paraissent anormales : une faille de plusieurs mètres s'ouvre au milieu de la place du village et certaines maisons sont vides. À vous d'enquêter, de trouver le mal et de l'anéantir.

9. Les lieux et les PNJ

Les maisons sont fabriquées en partie avec des pierres colorées des carrières à quelques milles de là et leurs charpentes proviennent des arbres des bois alentours ayant laissé place aux champs actuels.

Noms masculins : Dogart, Moyer, Jonas, Théran, Loïc...

Noms féminins : Cybèle, Anne, Sorine, Méloane...

BRIGANDS

Dangerosité : 2 PE : 4 x nb

Atouts : 4 Dés d'Atouts : 8

| CC | MD | LD | Atouts |
|----|----|----|----------------------|
| II | | | Glaives |
| | II | I | Arcs |
| I | I | | Intimider |
| | I | | Faire des acrobaties |

SANGLIERS

Dangerosité : 3 PE : 6 x nb

Atouts : 5 max Dés d'Atouts : 12

| CC | MD | LD | Atouts |
|-----|-----|----|-------------------------|
| I | II | | Grognements intimidants |
| III | | | Défenses de sanglier |
| I | III | | Charger |

| | | | |
|----|--|--|--------|
| II | | | Sabots |
|----|--|--|--------|

CHIMÈRE SANGLIER

Dangerosité : 7 PE : 14

Atouts : 9 max Dés d'Atouts : 28

| CC | MD | LD | Atouts |
|-----|------|-----|--|
| | | II | Renifler odeurs |
| | IIII | | Aspirer ennemis, puis avaler (l'ennemi est piégé dans l'estomac et se fait attaquer par les sucs gastriques tant qu'il ne sort pas) [FUREUR] |
| | | III | Contrôle des sangliers |
| II | II | | Sabots |
| III | II | | Écraser |
| I | III | I | Cracher des flammes |
| | | II | Grogner à travers la vallée |
| I | | | Gigantesque |

MÂNES

Dangerosité : 4 PE : 8 x nb

Atouts : 6 Dés d'Atouts : 16

| CC | MD | LD | Atouts |
|-----|------|----|----------------------------------|
| III | | | Contrôler un corps [PARASITE] |
| | IIII | | Corps d'ombre [INTOUCHABLE] |
| | III | | Tourmenter par télépathie |
| II | | | Encercler |
| | I | | Attaquer l'ombre de l'adversaire |
| II | | | Se multiplier |

VILLAGEOIS POSSÉDÉS

Dangerosité : 5 PE : 10 x nb

Atouts : ~ 7 Dés d'Atouts : 20

| CC | MD | LD | Atouts |
|-----|-----|----|-------------------------------|
| | II | | Fourches |
| | III | | Invoyer Mânes |
| III | | | Contrôler le corps de l'autre |

| | | | |
|----|-----|--|----------------------------------|
| | | | [PARASITE] |
| II | II | | Attaquer l'ombre de l'adversaire |
| | II | | Encercler |
| | III | | Tourmenter par télépathie |
| II | | | Obscurcir la vue |

4. Les apparences

1. le bourgmestre et une partie des villageois sont hospitaliers, ils accueillent les Héros à bras ouverts, mais tout va bien dans ce village, hormis quelques attaques de bêtes sauvages sur le bétail ;
2. un troupeau de sanglier sortent de la forêt et foncent à travers le village en se ruant sur les habitants risquant d'en tuer ;
3. certaines maisons sont vides ;
4. Le puits est trop étroit pour qu'un Héros puisse y entrer ;
5. un être immense, voûté, à tête de sanglier surgit de la forêt, on le voit arriver de loin, il renifle et se dirige en direction du village, les habitants sont effrayés, ils demandent aux Héros de le faire fuir.

5. Les secrets

- certains des habitants hospitaliers (qui ne sont pas possédés) trouveraient si on posait les bonnes questions, que leurs camarades sont légèrement différents, mais ils ne savent pas en quoi. Ils diraient également que les habitants des maisons vides ont disparus, alors que les « habitants possédés » le nieraient ;
- la nuit, des ombres sortent de la crevasse et cherchent à entrer dans le corps des habitants non encore possédés ou des Héros. Ils ne peuvent pas entrer dans le temple, les habitants possédés non plus d'ailleurs ;
- les habitants des maisons vides se sont réfugiés sous le temple, dans une salle secrète construite il y a fort longtemps ;
- Ils croiront que les Héros sont envoyés par les autres villageois et se montreront très hostiles pour empêcher les Héros d'enquêter ou de les livrer. Sur un autel, une coupe pleine de sang (d'agneau) et des glands brûlés... il s'agit d'un rituel pour faire venir la chimère sanglier dans le but qu'elle détruise les ombres ;

- Mais les ombres reviennent sans cesse, il faut couper le mal à la racine. Dogart se trouve à l'extérieur parmi les villageois, il est le premier à avoir été possédé. Lui et ses acolytes se sont comportés bizarrement et ils ont voulu livrer les réfugiés aux « mânes », c'est ainsi qu'ils appellent les ombres.
- Si Dogart est libéré de la mâne qui le possède, il racontera qu'à l'endroit où la crevasse a commencé à apparaître, il avait enterré une pierre qu'il avait trouvée dans la rivière et qui lui faisait faire des cauchemars.

11 jetons en tout.

6. Le plan d'action

1. Les mânes tenteront de faire croire aux Héros que tout va bien ;
2. Les habitants cachés tenteront de se débarrasser des mânes en invoquant une créature pour les dévorer ;
3. Les habitants du village possédés laisseront les mânes s'occuper des PJ tant qu'ils ne les soupçonneront pas ;
4. Si les Héros les soupçonnent, ils les attaqueront en utilisant leurs hôtes humains comme bouclier.

1. Le mal

Des êtres d'ombre parasitent les habitants d'un village contrôlant leur corps.

2. L'origine du mal

Une pierre noire translucide a été enterrée au centre du village de Bourg Créant il y a plusieurs décennies par Dogart, un des villageois. Il avait trouvé cette pierre dans la rivière Chroma et à force de faire des cauchemars, il a décidé de s'en débarrasser symboliquement, mais cette pierre renferme des chimères de ténèbres, Leur but est de contrôler les villageois, puis de coloniser les villages voisins jusqu'à posséder suffisamment d'âmes humaines pour infester la capitale de Médara.

3. Les victimes

Les premières victimes sont les habitants du village possédés par les ombres.

Les secondes sont les habitants qui se cachent sous le temple pour éviter d'être possédés.

GÉNÉRATEUR DE MONSTRES

Voici une listes d'Atouts non exhaustive dans laquelle vous pouvez piocher des idées pour vos PNJ.

| Humain | Métal | Lumière | Ténèbres | Nature |
|---|---|---|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Armes 2. Armures 3. Se battre avec vélocité 4. Convaincre/persuader 5. Intimider 6. faire des acrobaties 7. montrer de la volonté/ténacité 8. Exercer un métier 9. Faire valoir un titre 10. Équipement spécialisé 11. se motiver par une croyance | <ol style="list-style-type: none"> 1. Contrôler les lames 2. Corps métallique (armure) 3. Lames corporelles 4. Attraction/répulsion magnétique 5. Membres mécaniques 6. Corps mécanique 7. Faire fusionner du métal 8. Torrent de métal en fusion 9. Absorption du métal Corps de mercure | <ol style="list-style-type: none"> 1. Générer des illusions 2. Rayons de lumière 3. Arme de lumière purificatrice 4. Armure de lumière 5. Contrôle des rayons de lumière 6. Yeux luminescents 7. Corps luminescent 8. intangible 9. Devenir invisible 10. Rendre invisible 11. Déplacement lumière 12. Transposition 13. Rendre transparent 14. Créer un flash aveuglant 15. Éclairs 16. Faire s'abattre la foudre 17. Électrocuter 18. Armure foudroyante 19. Arme foudroyante | <ol style="list-style-type: none"> 1. Générer des ombres vivantes 2. Attaquer avec son ombre 3. Produire de l'obscurité 4. Corps d'ombre 5. Invoquer des esprits 6. Armes d'ombre 7. Armure d'ombre 8. Emprisonner dans l'ombre 9. Attaquer l'ombre de l'adversaire 10. Attaquer psychiquement 11. Entrer en télépathie 12. Animer des corps inertes 13. Se déplacer dans les ombres 14. Contrôler le corps d'un être vivant 15. Se démultiplier | <ol style="list-style-type: none"> 1. Contrôler un type d'animaux 2. Contrôler les végétaux 3. Familier 4. Griffes acérées 5. Crocs 6. Cornes 7. Mandibules 8. Queue-massue 9. Queue-fouet 10. Ailes 11. Nageoires 12. Carapace 13. Carapace d'épine 14. Exosquelette 15. Cerques 16. Membres multiples 17. Tentacules 18. Membres auto-régénérant 19. Vision périphérique 20. Se dédoubler 21. Poison 21. Venin paralysant 22. Somnifère 23. Hallucinogène 24. Engluer 25. Projeter de l'acide 26. Dard 27. Pinces 28. Substance urticante 29. Hypnotiser 30. Parasiter/vampiriser 31. Intelligence collective 32. Communiquer par phéromones 33. Crier, rugir pour intimider 34. Marcher sur les parois verticales 35 Performances physiques animales (quel animal ?) 36. Cuir épais |
| Eau | Air | Terre | feu | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Contrôler l'eau 2. Déclencher un raz de marée 3. Générer un jet d'eau sous pression 4. Corps liquide 5. Extraire l'eau d'un corps 6. Liquéfier un corps 7. Générer de la brume 8. Projeter des Pics de glace 9. Créer des blocs de glace 10. Geler des corps 11. Réfrigérer 12. Produire du verglas 13. Évaporer des corps 14. Se déplacer sous l'eau | <ol style="list-style-type: none"> 1. Contrôler le vent 2. Contrôler les corps gazeux 3. Propulser l'air sous haute pression 4. Créer un tornade 5. Corps gazeux 6. Lévirer 7. Faire léviter 8. Voler | <ol style="list-style-type: none"> 1. Créer une avalanche de rocs 2. Créer des sables mouvants 3. Créer des torrents de boue 4. Contrôler le sable 5. Produire un séisme 6. Peau de roc, cristal, rubis ou autres roches 7. Pétrifier 8. Ensevelir 9. Se déplacer dans le sol | <ol style="list-style-type: none"> 1. Créer des gerbes de flammes 2. Créer des brasiers ardents 3. Produire un incendie 4. Faire couler des torrents de lave 5. Armure de flammes 6. Créer des serpents de flammes 7. Produire un cercle de flammes 8. Produire des explosions 9. Explosifs 10. Générer une fumée aveuglante 11. Générer une fumée nocive 12. Produire un choc de température 13. Arme enflammée | |

Chaque Atout est limité par les trois distances CC/MD/LD et possède des effets standards. Si vous voulez qu'il produise des effets particuliers, faites-en une Capacité Exceptionnelle (voir le chapitre « Les Atouts »). Vous pouvez mélanger deux Atouts pour en former un nouveau. Les Chimères mélangent des Atouts de plusieurs catégories (par exemple des aigles de métal crachant des flammes). Développez les Atouts de votre choix en les enrichissant, mais en respectant les règles. Chaque être vivant possède des Atouts basiques, des capacités physiques, choisissez une forme de départ pour votre PNJ, puis ajoutez des Atouts de votre choix ou tirés au hasard.

Pour tirer des Atouts au hasard, prenez des d10 (dont vous comptez 0 pour chaque 10) et lancez un nombre de d10 dont le résultat maximal est égal au nombre d'Atout de la liste ou le dépasse, Chaque score dépassant est relancé. À vous de gérer les répétitions à votre guise.

Proposez cette liste aux joueurs qui auraient des difficultés à inventer des Atouts pour leur Héros.

Campagnes à travers les âges

Vous pouvez faire jouer des campagnes à travers plusieurs âges du monde. Les Héros n'étant pas immortel, créez de nouvelles générations à chaque nouvel âge. Les nouveaux Héros peuvent être descendants des anciens et surtout, les nouveaux personnages connaîtront tous les faits et gestes des Héros qui ont été Légendaires. Pas les autres.

D'un âge à l'autre pour créer une continuité, établissez au début de chaque âge un enjeu, quelque chose à résoudre et qui liera toutes vos Machinations situées dans le même âge. Si les Héros n'ont pas résolu le problème à un âge, cela repercutera sur l'âge suivant et ainsi de suite.¹

¹ Je compte créer cela progressivement, à suivre, donc.

PNJ

αα

ΩD

LD