

GLORIA

Table des matières

Matériel.....	3
L'Univers.....	3
Les Héros.....	3
La Gloire.....	3
L'Endurance.....	3
Les Essences des Héros.....	3
Les Atouts.....	4
Les Coups Spéciaux.....	4
Les trois distances d'effet.....	4
Récapitulatif :.....	5
Les Confrontations.....	6
1. La zone de Confrontation.....	6
2. Les 4 phases d'action.....	6
3. Les tours d'action.....	7
4. Les 6 modes d'action.....	7
5. Les règles supplémentaires.....	8
6. La fin de la Confrontation.....	9
7. L'évolution des Héros.....	9
8. La mort.....	9
9. Les Épreuves.....	9
10. Les interventions divines.....	10
La Machination.....	11
1. Le mal.....	11
2. L'origine du mal.....	11
3. Les victimes.....	11
4. Les Apparences.....	11
5. Les secrets.....	11
6. Le plan d'action.....	12
7. La situation initiale.....	12
8. Le voyage.....	12
9. Les lieux et les PNJ.....	12
10. Le dénouement.....	14
11. Remise en ordre.....	14
Les ombres de Bourg Créant.....	15
7. La situation initiale.....	15
9. Les lieux et les PNJ.....	15
4. Les Apparences.....	16
5. Les secrets.....	16
6. Le plan d'action.....	16
1. Le mal.....	16
2. L'origine du mal.....	16
3. Les victimes.....	17
Générateur de monstres.....	18
Campagnes à travers les âges.....	19

Matériel

Pour jouer à Gloria, vous aurez besoin d'environ 15d6, une trentaine de jetons d'une couleur (voire plus selon le nombre de participants et la puissance de leurs Héros), un nombre de pions égal à 5 + « nombre de joueurs » et de quelques d4.

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 proches vallées. 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 Essences : lumière, éléments, nature, métal et ténèbres. Ses descendants en héritèrent partiellement jusqu'à diluer leur sang dans celui des humains.

Des peuplades humaines et parmi les rares familles hybrides 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 Gloria, la déesse de la paix et de la miséricorde, en accomplissant des actes de bravoure et en respectant ses valeurs, pour un jour la rejoindre, nimbés de sa lumière.

Les Chimères envoient leurs progénitures reconquérir Médara par la corruption, la force et l'oppression, sous l'aile du dieu Putride¹. Gloria mobilise ceux qui suivent sa voie pour lutter contre ces ennemis de l'humanité.

1 Vous pouvez choisir de jouer du côté du dieu Putride, dans ce cas, vos joueurs seront des Terreurs, leurs valeurs seront la corruption et l'oppression et leurs missions consisteront à envahir Médara, à commettre des assassinats, à soumettre des humains et à repousser les Héros qui s'introduisent sur votre territoire. Vous pouvez les jouer comme des serviteurs du mal, ou comme un peuple opprimé qui lutte pour reconquérir sa terre d'origine.

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.

2. Humble : 4 points d'Atouts
3. Distingué : 9 points d'Atouts
4. Reconnu : 16 points d'Atouts
5. Réputé : 25 points d'Atouts
6. Renommé : 36 points d'Atouts
7. Illustre : 49 points d'Atouts
8. Légendaire : 64 points d'Atouts

Le niveau de Gloire de votre Héros indique sa puissance et sa notoriété auprès des siens. Cette jauge détermine également le nombre de points d'Atouts qu'il possède.

Un Héros abandonnant des âmes en danger ou opprimées, s'alliant à l'ennemi ou délaissant son rôle et sa mission abandonne le chemin de la Gloire. La déesse qu'il servait ne le reconnaît plus, ce Héros déchu ne peut plus être joué, il peut devenir un PNJ. Le joueur pourra en créer un nouveau.

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.

Les Essences des Héros

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

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

Un humain peut utiliser la magie d'une de ces Essences, les hybrides quant à eux peuvent maîtriser jusqu'à 4 Essences et bénéficier de toutes les spécificités que le joueur décide en corrélation avec les Essences choisies. 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. Malgré le fait que les humains ne

peuvent apprendre à utiliser qu'une seule Essence magique, les Héros humains parviennent à compenser ces inégalités et c'est ce qui fait leur grandeur. Un joueur incarnant un hybride doit choisir 1 à 4 Essences de son choix.

Chaque joueur doit écrire une courte description de son personnage sur la zone dédiée de sa fiche de Héros.

Les Atouts

Chaque joueur doit inventer un nombre d'Atouts égal à sa Gloire. 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** : esquive, 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 (objet ou particularité corporelle) ou un talent commençant par un verbe. Ajoutez un qualificatif ou une description. Vos Atouts doivent être cohérents avec la nature humaine et les Essences de votre Héros.

Les Coups Spéciaux

Un Héros possède un nombre de Coups Spéciaux (CS) variant selon son niveau de Gloire :

Niveau de Gloire	2	3	4	5	6	7	8
Nombre de CS	0	1	1	2	2	3	3

Une fois les Atouts inventés, chaque joueur peut créer ses CS selon les catégories suivantes :

- **[FURIE]** : une furie se compose en deux parties. La première est une action prédéfinie devant correspondre à l'un des 3 modes : attaque, défense ou entrave. Lancez le nombre de dés indiqués par le nombre de points d'Atouts attribués à votre CS, si cette action est réussie, le joueur déclenche sa deuxième manifestation, un pouvoir ou une technique particulièrement spectaculaire ou puissante et lance de nouveaux ses dés. S'il

surpasse encore le score de l'adversaire, il ajoute le nombre de points d'Atouts aux dégâts qu'il lui a infligé lors des deux coups précédents.

- **[PARASITE]** : ce CS est composé d'une description d'une action visant à infliger une blessure et d'un rituel d'absorption de son énergie. Quand la première action a atteint son but, il récupère autant de PE qu'il en fait perdre à son adversaire instantanément après, durant la phase rituelle.
- **[INTOUCHABLE]** : placez autant de d6 que le nombre de points d'Atouts investis dans ce CS devant vos PE quand vous l'utilisez. Les adversaires qui l'attaquent doivent retirer leur dé le plus haut (s'ils n'ont qu'un dé, il ne compte pas contre cet adversaire). À chaque tour, le joueur doit défausser un de ses dés de CS. Quand tous les dés de défense sont tombés, la protection n'est plus utilisable pour la confrontation en cours.
- **[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 pas). Le héros doit dépenser un point d'Atout de son CS pour l'utiliser et doit réussir un coup normal. Autre effet possible : l'adversaire atteint par le poison perd automatiquement 1 PE à chaque tour.
- **[INVOCATION]** : chaque PE dépensé permet d'introduire un être supplémentaire, créé à l'avance, dont la puissance (niveau de Gloire) est égale au nombre de points d'Atouts répartis dans ce CS (ou inversement). Gérer le nombre d'invocations par des pions supplémentaires (voir chapitre des confrontations).

Notez à côté de chaque CS sa catégorie entre crochets dans la rubrique Atouts sur votre fiche de Héros.

Les trois distances d'effet

Quand vous avez fini d'inventer vos Atouts et CS, répartissez l'ensemble de vos points d'Atouts, indiqués dans la liste des niveaux de Gloire, parmi les trois colonnes : CC/MD/LD sous forme de chiffres. Il s'agit des trois distances d'effet. Vous devrez répartir vos dés en prenant garde à observer une certaine cohérence pour chaque Atout et CS :

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

Dans chacun de vos Atouts et CS, vous ne pouvez pas distribuer un montant de points d'Atouts supérieur au niveau de Gloire du Héros.

Récapitulatif :

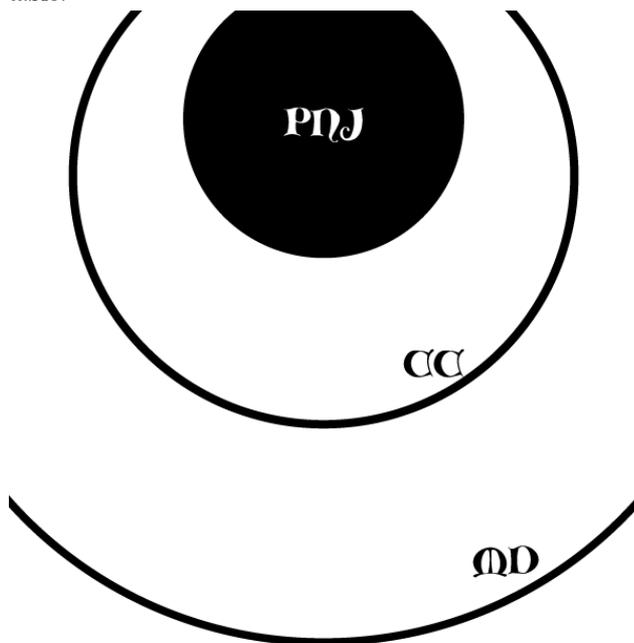
Niveau de Gloire (NG)	Notoriété	Points d'Atouts (NG ²)	Nombre d'Atouts	Nombre de CS	Nombre de PE (NGx2)
2	Humble	4	2	0	4
3	Distingué	9	3	1	6
4	Reconnu	16	4	1	8
5	Réputé	25	5	2	10
6	Renommé	36	6	2	12
7	Illustre	49	7	3	14
8	Légendaire	64	8	3	16

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.



1. un seul adversaire, PEx1 ;
2. de 2 à 5 adversaires, PEx2 ;
3. de 6 à 15 adversaires, PEx3 ;
4. de 16 à 30 adversaires, PEx4 ;
5. plus de 30 adversaires, PEx5.

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.

Chaque pion représentera plusieurs PNJ, et pourra agir indépendamment. Vous pouvez regrouper autant de types d'ennemis différents que de jetons.

Selon la situation du début de la 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. S'ils ont initié eux-même le conflit, ils peuvent

choisir leur position.

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 l'action ;
3. lancer les dés ;
4. narrer les conséquences.

Les joueurs doivent se positionner autour de la table en fonction de l'ordre d'action envisagé avant le début de la partie : le premier à agir se place à la gauche du MJ, il est le capitaine de l'équipe, celui qui coordonne son équipe. Puis les joueurs deviennent joueur actif chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le MJ fait jouer ses PNJ avant le premier joueur à avoir moins de points d'Atouts que lui.

1. Dépenser ses PE

La première action est gratuite : elle ne coûte aucun jeton. Le joueur actif dépense un jeton par action supplémentaire et par pion ciblé sur la zone de Confrontation en un seul tour. Le ou les joueurs visés misent leurs jetons en retour.

Avancez donc vos jetons de PE dépensés devant vous. Un joueur qui ne fait aucune action, peut récupérer un jeton sans toutefois jamais dépasser son score maximal.

2. Narrer

À chaque fois qu'un joueur (MJ compris) avance des jetons, il décrit l'intention d'action de son Héros. Une intention signifie qu'il doit narrer le but de son action, par exemple : désarmer son adversaire, l'occire, le déstabiliser... 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 d6 correspondant au score indiqué dans la case de la distance sur laquelle son pion se trouve sur la zone de confrontation. Si ça ne correspond à aucun de ses Atouts, il pioche 1d4.

3. Lancer les dés

Les joueurs en opposition piochent et lancent leurs dés, puis on compare les résultats. Quand une action fait référence à un Atout, le joueur peut lancer autant de dé qu'indiqué dans la colonne correspondant à sa distance sur la zone de Confrontation (ou à celle où est positionné son adversaire pour le MJ). C'est celui qui possède le plus haut résultat sur 1 dé qui remporte l'échange (une confrontation est une succession d'échanges). Quand plus d'un personnage est visé, chacun doit répondre à l'action de l'opposant tour par tour, action par action. Le joueur doit dépenser autant de PE que d'attaques effectuées. On observe l'effet de chaque action une par une en opposition avec le résultat au dé de sa cible. Celui qui possède le dé dont le score est le plus élevé gagne l'échange. Ce qui signifie que son action a réussi. En cas d'égalité on compare les scores des dés suivants et ainsi de suite.

Par exemple : le joueur prénommé Michaël vise deux pions du MJ, il dépense 2 jetons de PE et narre sa première action : « je fonce sur le lycanthrope le plus proche et je lui assène un terrible coup d'épée dans le museau en tournoyant pour ruiner ses crocs ! »

Le MJ répond : « l'homme-loup recule d'un pas et tente d'attraper ta lame avec sa mâchoire. »

Michaël et le MJ lancent leurs dés et comparent leurs scores. Michaël a [5, 3, 3 et 1], le MJ a [6, 6 et 2]. Michaël perd cet échange et narre donc l'échec de son personnage et les conséquences sur son Atout « épée rutilante » : « alors que mon coup d'épée te rase le museau, tu la saisis entre tes crocs et la mords avec toute la puissance de tes mâchoires, ce qui la brise aux deux tiers de sa lame. »

Ensuite, Michaël poursuit pour une seconde action envers un autre adversaire : « je fais un bon de côté et je dégaine ma dague en la plantant aussitôt dans le ventre du loup garou le plus maigre du groupe pour l'éventrer. »

Le MJ répond : « le loup garou tente de t'attraper pour t'étreindre sous une coulée de salive. »

Michaël et le MJ lancent de nouveau les dés. Michaël a un score de [6 et 3] et le MJ obtient [4, 4, 2 et 1]. Michaël remporte cet échange, le MJ narre l'échec de son PNJ : « alors que la bête tente de t'étreindre, elle sent une douleur vive au niveau du ventre, le sang se répand, elle est pliée de douleur, mais continue de bouger. »

4. Conséquences

Le joueur qui perd un échange perd autant de PE (en plus de ceux dépensés) que le nombre de dés de l'adversaire dépassant son score maximal. De plus, si l'adversaire initiait une action en vue de blesser physiquement ou psychologiquement le personnage, ou d'endommager son équipement, celui-ci coche l'Atout utilisé ou l'Atout visé par

la narration de son adversaire, ce qui signifie qu'il ne pourra plus l'utiliser. On vérifiera le devenir de cet Atout à la fin de la Confrontation. Le joueur perdant l'échange doit narrer les conséquences de l'action entreprise contre lui en veillant à respecter les résultats des dés et les actions entreprises par son adversaire. Donc, joueurs, narrez explicitement vos actions durant un échange et expliquez leur but de façon à produire un effet à la hauteur de vos efforts.

3. Les tours d'action

Une fois que les conséquences d'une action sont déterminées, le joueur à gauche de celui qui a lancé le dernier échange en lance un nouveau. Pour rappel, le MJ joue avant le premier joueur du tour de table possédant moins de points d'Atouts que ses PNJ. Quand tous les joueurs participant à la Confrontation ont lancé un échange, le tour est fini, on en commence un nouveau.

À la fin d'un tour, tous les joueurs qui n'ont pas agi regagnent un PE, sauf s'ils n'en ont plus.

4. 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 et un Atout à l'adversaire.
2. **Défense** : une attaque réussie contre un assaillant bloque aussitôt son coup. Vous pouvez aussi 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, désarmer, gêner ou perturber votre adversaire est appelée entrave. Une entrave réussie fait perdre au choix de l'assaillant, soit des PE, soit un Atout. Vous devez considérer que perdre un Atout « épée de diamant » est la conséquence du désarmement subi, par exemple. Perdre des PE peut signifier qu'une prise de lutte a demandé beaucoup d'efforts à celui qui l'a subie.
4. **Soins/réparation** : les soins permettent de regagner des PE ou des Atouts, uniquement quand le soignant est joueur actif. Il fait une Épreuve (une confrontation en un seul tour, voir le chapitre « Les Épreuves ») pour voir combien de PE le soigné regagne. Un soin/réparation permet égale-

ment de tenter de récupérer un Atout temporairement inutilisable après une confrontation. Il faut réussir une Épreuve également.

5. **Déplacement** : dans une confrontation, les déplacements dans l'enceinte d'une distance de confrontation 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, à jouer en combo ou sur deux échanges. 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 vers eux s'ils avancent, ou en direction de la zone LD s'ils reculent. Les pions des joueurs ne peuvent pas aller plus loin que LD ni plus près que CC. Quand une action a lieu à l'encontre d'un personnage changeant de distance d'action, la distance du coup reste celle précédant le changement de distance d'action, car l'opposition des dés portera sur la réussite du déplacement.
6. **Coup Spécial** : chaque type de CS possède un fonctionnement propre, aux joueurs de les utiliser de manière efficace dans les Confrontations.

5. Les règles supplémentaires

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

Utilisation du décor

Quand un joueur utilise un élément de décor pour se protéger, pour faire tomber un adversaire, le piéger, l'acculer etc. il doit en premier lieu réussir une action normale permettant de vérifier s'il parvient à tirer parti du décor.

- **Si c'est pour blesser**, par exemple faire tomber un adversaire dans un précipice, il pioche de 1 à 6 jetons dans le récipient et les pose à côté de la Zone de Confrontation pour estimer le danger que représentera l'élément de décor, ceci, avant d'avoir lancé les dés pour voir s'il parvenait à en tirer parti. S'il surpasse son adversaire, celui-ci perdra autant de PE que le nombre de jetons piochés par le joueur qui a amené l'élément de décor, en plus de ceux que les dés infligent.
- **S'il échoue**, son adversaire peut très bien tirer parti à sa place de l'élément de décor et de sa puissance. Ces éléments peuvent être réutilisés par

tous à tout moment de la Confrontation.

- **Si c'est pour s'abriter ou se protéger**, de la même façon que pour blesser, le joueur doit piocher de 1 à 6 jetons pour estimer la protection que représente l'élément de décor. Puis il lance les dés pour voir s'il parvient à se mettre à l'abri, (un jet de déplacement, par exemple) s'il est visé par un adversaire. Chaque jeton de l'élément protecteur est à déduire des dégâts infligés au personnage protégé en PE et sur les Atouts. Quand un joueur vient au corps à corps, la protection ne tient plus.

N'importe quel autre pion peut réutiliser à son compte un élément de décor pour s'abriter ou se protéger.

Les combos

Pour produire un combo : c'est à dire des actions en chaîne, un joueur doit dépenser plusieurs PE au début d'un tour. Le ou les adversaires peuvent décider de répondre par un combo en dépensant plus ou moins de jetons en une seule fois également. Le joueur qui fait un combo doit défausser ses jetons dépensés un par un, action par action. Le ou les adversaires ne peuvent répondre que selon le nombre de jetons misés. Une fois le nombre de jetons misés, son montant ne peut pas être modifié.

Exemple : Nicolas dépense 4 jetons pour faire un combo. Le MJ n'en avance que 2.

1. *premier jeton, « je m'élanche vers l'ogre, ventre à terre » (MD vers CC, aucun opposant ne lance de dés) ;*
2. *deuxième jeton, « je vise sa poitrine avec mon sabre » (jet de dés : 2d6, [4, et 3] contre [5, 2 et 1] échec, l'ogre pare avec sa massue), une fois lancés les dés sont conservés et leur score aussi ;*
3. *troisième jeton, « je me téléporte dans son dos » (jet de dés : 3d6 [6, 5 et 3 + 4 et 3]), le MJ ne dépense pas de nouveau jeton pour ce coup-ci, il garde [5, 2 et 1], le Héros réussit sa téléportation ;*
4. *quatrième jeton, « et là je lance mes dagues empoisonnées dans son échine » (jet de dés : 2d6 [6 et 1 + 6, 5, 4, 3 et 3] contre [5, 4, 3 et 2], l'ogre perd 2 PE et son Atout de « peau rocailleuse »).*

On compte les PE et les Atouts perdus à la fin du tour, quand toutes les actions ont été jouées, mais les narrations de réussite ou échecs sont faites à l'issue de chaque jet de dés. 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 face au même adversaire.

L'entraide

Un personnage peut en aider un autre en lui donnant de ses jetons de PE. Il doit faire une narration justifiant l'aide et lancer le ou les dés appropriés et les donner à son allié.

La fuite

Un personnage à LD doit lancer les dés pour réussir à s'enfuir. Il doit surpasser les actions à son encounter par ses jets de dés et tous ses adversaires ont le droit de riposter s'il est joueur actif. Autrement, s'il n'a pas d'adversaire pendant ce tour, il n'a qu'à réussir une épreuve. Il ne pourra pas revenir dans la confrontation. Pour le MJ, les Héros doivent tous être (ou être amenés) à LD pour que ses PNJ puissent s'enfuir. Fuir une confrontation n'est pas déshonorant pour Gloria.

6. La fin de la Confrontation

Une confrontation se termine pour chaque joueur qui fuit ou qui a perdu tous ses PE. Quand une équipe n'a plus d'adversaire, elle gagne. Les vainqueurs peuvent narrer une intention d'action supplémentaire que l'adversaire ne pourra décliner. Si des joueurs veulent tuer un PNJ, ils décriront la façon dont il meurt. S'ils posent une question, le MJ y répondra dans la mesure des connaissances supposées de son PNJ. Les personnages qui se sont enfuis ne peuvent pas être soumis à ce type d'actions-là, mais vous pouvez toujours agir sur le décor et les personnages qui y vivent ou qui restent.

Tous les belligérants récupèrent tous leurs PE pour la prochaine confrontation.

7. L'évolution des Héros

Quand un Héros a été blessé, il a un ou plusieurs Atouts cochés sur sa fiche de Héros. Après une confrontation, vous allez évaluer par un jet de dés ce qu'il va advenir de ces Atouts cochés.

Si la Confrontation est gagnée

Lancez 1d6 par Atout coché.

- si vous obtenez un « 1 », votre Atout reste coché et donc inutilisable, vous retenterez à la fin de la prochaine Confrontation ;
- 2 ou plus, vous récupérez votre Atout en effaçant la coche ;
- de 4 à 6, vous récupérez votre Atout 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 1d6 par dé coché.

- si vous obtenez un « 1 », vous récupérez votre dé en effaçant la coche ;
- de 2 à 3, il reste coché, vous retenterez à la fin de la prochaine Confrontation ;
- de 4 à 6, vous perdez définitivement 1 dé de votre Atout.

Quand un Atout n'a plus de dés, il est définitivement hors d'usage. Le MJ raconte pourquoi.

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 Héros a gagné suffisamment de dés pour atteindre le nombre requis par le niveau de Gloire supérieur, il gagne un niveau de Gloire. Quand il en perd trop, il perd également un niveau de Gloire.

8. La mort

Quand un PNJ décide de tuer un PJ, c'est le joueur qui raconte la mort de son Héros.

Durant une confrontation, un joueur peut décider de sacrifier son Héros pour assurer une victoire à son équipe. Il doit raconter comment meurt son Héros et en quoi cela leur donne la victoire, par exemple en forçant la défense de ses ennemis, succombant sous leurs coups, mais en tuant ceux qu'il reste avant d'expirer...

9. Les Épreuves

Quand un Héros tente d'accomplir une action mettant en péril un secret important d'une Machination, (les intrigues conçues par le MJ), le MJ peut le soumettre à une Épreuve. Pour réussir son Épreuve, il doit procéder comme pour un tour de confrontation. Le MJ doit évaluer la difficulté de l'action entreprise. Divisez le nombre de secrets que vous avez créés par 3 et arrondissez au supérieur. Le score que vous obtenez sera appelé N.

- Vos N premiers secrets seront soumis à une difficulté de 4
- Vos N secrets suivants seront soumis à une difficulté de 5
- Puis les N secrets restants à une difficulté de 6

Les joueurs doivent obtenir un score supérieur ou égal pour que le secret leur soit révélé.

Il peut dépenser des PE pour augmenter ses chances de succès par un combo, mais ces PE seront déduits de sa

prochaine Confrontation.

Soins/réparations

Lors d'une Épreuve de soins ou de réparation, chaque dé surpassant la difficulté donnée par le MJ, donne le nombre de PE récupérés. Un Soins ou une réparation réussie permet de récupérer un dé d'Atout. Une paire de « 1 » ou plus rend le dé d'Atout définitivement inutilisable.

10. Les interventions divines

À chaque fois qu'un joueur obtient un brelan de « 6 » ou plus sur un lancer de dés (et non pas sur plusieurs dés cumulés durant un combo), Gloria intervient en personne pour l'aider. C'est au joueur d'imaginer comment. Chacun des dés lancés devient un succès et se compte en dégâts.

Idem, quand les Chimères obtiennent un brelan de 6 ou plus, le dieu Putride leur vient en aide.

La Machination

Une Machination est composée de lieux, de PNJ, d'indices et de secrets. Les Héros seront envoyés par leur déesse 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 est quelque part lié au dieu Putride et emploie toujours trois voies pour mettre ses desseins à exécution :

- la force ; 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 Édouard, 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.

- *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. Édouard 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 Édouard 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.*

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 puisse se dérouler 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 soupçonneront pas ;*
4. *Si les Héros les soupçonnent, ils les attaqueront en utilisant leurs hôtes humains comme bouclier.*

7. La situation initiale

Voici un exemple type de point de départ :

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.

Mais vous pouvez varier tant que vous gardez à l'esprit que c'est l'amour de leur déesse qui guide les Héros.

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. À la fin de cette Confrontation d'initiation, les joueurs peuvent décider, de manière exceptionnelle, d'annuler les conséquences perçues.

9. Les lieux et les PNJ

Décrivez si besoin les lieux et ce qui s'y trouve (habitants, objets...). Le monde de Gloria se construit épisode par épisode, machination par machination. Donnez libre cours à votre imagination, profitez-en pour étoffer ce monde pas à pas.

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 : Édouard, Moyer, Jonas, Théran, Loïc... Noms féminins : Cybèle, Anne, Sorine, Méloane...

Pour chaque type de PNJ, déterminez son niveau de dangerosité de 2 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.
- Décidez ensuite du niveau de Dangerosité des PNJ :

Récapitulatif :

Niveau de Dangerosité (ND)	Points d'Atouts (ND ²)
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64

Nombre d'Atouts	Nombre de CS	Nombre de PE (NDx2)
2	0	4
3	1	6
4	1	8
5	2	10
6	2	12
7	3	14
8	3	16

Vous n'avez plus qu'à déterminer les Atouts de votre type de PNJ, il vous suffit d'en choisir dans la table au chapitre « Générateur de Monstres » (voir plus loin).

BRIGANDS

Dangerosité : 3 PE : 6 x nb

Atouts : 3 +1 CS Dés d'Atouts : 9

CC	MD	LD	Atouts
2			Glaives
	2	1	Arcs
	1		Intimider
3			Attaques groupées : plusieurs voleurs encerclent une cible et fondent tous en même temps sur elle pour la saisir. Quand l'entrave a réussi, ils plantent tous leur glaive en même temps dans son corps. [FURIE]

SANGLIERS

Dangerosité : 3 PE : 6 x nb

Atouts : 3 +1 CS Dés d'Atouts : 9

CC	MD	LD	Atouts
	2		Grognements intimidants
2			Défenses de sanglier
1	2		Charger
2			Piétinement

CHIMÈRE SANGLIER

Dangerosité : 7 PE : 14

Atouts : 7 + 3 Dés d'Atouts : 49

CC	MD	LD	Atouts
4			Gigantesque : peau très épaisse, allonge immense et points vitaux difficiles à atteindre. [INTOUCHABLE]
	7		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) [FURIE]
		3	Contrôle des sangliers [INVOCATION]
2	2		Sabots
4	2		Écraser
2	3		Cracher des flammes
		4	Grogner à travers la vallée
		2	Renifler odeurs
	3		Charger
		2	Marcher par dessus les arbres

MÂNES

Dangerosité : 5 PE : 10 x nb

Atouts : 5 +2 CS Dés d'Atouts : 25

CC	MD	LD	Atouts
4			Contrôler un corps et absorber sa vie [PARASITE]
	4		Corps d'ombre [INTOUCHABLE]
	3		Tourmenter par télépathie
2			Encercler
	3	2	Attaquer l'ombre de l'adversaire
2			Se multiplier
2	2	1	Se déplacer dans les ombres

VILLAGEOIS POSSÉDÉS

Dangerosité : 6 PE : 12 x nb

Atouts : 6 + 2 CS Dés d'Atouts : 36

CC	MD	LD	Atouts
4	2		Contrôler le corps de l'autre et absorber sa vie [PARASITE]
	5		Invoquer Mânes [INVOCATION]
3	2	1	Illusion d'ombres
	2		Fourches
2	2	2	Attaquer l'ombre de l'adversaire
	2		Encercler
3	3		Tourmenter par télépathie
2	1		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 (avec éventuellement une incertitude qui point). Si vous comptez rejouer ces Héros, arrêtez-vous là, et profitez d'une prochaine partie pour explorer les conséquences de leur échec et exploiter les secrets qu'ils ont manqués. Sinon décrivez la façon dont l'origine du mal arrive à ses fins en révélant le véritable mal et les secrets manqués.

11. Remise en ordre

Trouvez un titre pour votre Machination et réorganisez votre préparation dans l'ordre suivant :

- 7 : La situation initiale ;
- 8 : Le voyage ;
- 9 : Les lieux et les PNJ ;
- 4 : Les Apparences ;
- 5 : Les Secrets ;
- 6 : Le plan d'action ;
- 1 : Le mal ;
- 2 : L'origine du mal ;
- 3 : Les victimes ;
- 10 : Le dénouement ;

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 : Édouard, Moyer, Jonas, Thérán, Loïc... Noms féminins : Cybèle, Anne, Sorine, Méloane...

BRIGANDS

Dangerosité : 3 PE : 6 x nb

Atouts : 3 + 1 CS Dés d'Atouts : 9

CC	MD	LD	Atouts
2			Glaives
	2	1	Arcs
	1		Intimider
3			Attaques groupées : plusieurs voleurs encerclent une cible et fondent tous en même temps sur elle pour la saisir. Quand l'entrave a réussi, ils plantent tous leur glaive en même temps dans son corps. [FURIE]

SANGLIERS

Dangerosité : 3 PE : 6 x nb

Atouts : 3 + 1 CS Dés d'Atouts : 9

CC	MD	LD	Atouts
	2		Grognements intimidants
2			Défenses de sanglier
1	2		Charger
2			Piétinement

CHIMÈRE SANGLIER

Dangerosité : 7 PE : 14

Atouts : 7 + 3 Dés d'Atouts : 49

CC	MD	LD	Atouts
4			Gigantesque : peau très épaisse, allonge immense et points vitaux difficiles à atteindre. [INTOUCHABLE]
	7		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) [FURIE]
		3	Contrôle des sangliers [INVOCATION]
2	2		Sabots
4	2		Écraser
2	3		Cracher des flammes
		4	Grogner à travers la vallée
		2	Renifler odeurs
	3		Charger
		2	Marcher par dessus les arbres

MÂNES

Dangerosité : 5 PE : 10 x nb

Atouts : 5 + 2 CS Dés d'Atouts : 25

CC	MD	LD	Atouts
4			Contrôler un corps et absorber sa vie [PARASITE]
	4		Corps d'ombre [INTOUCHABLE]
	3		Tourmenter par télépathie
2			Encercler
	3	2	Attaquer l'ombre de l'adversaire
2			Se multiplier
2	2	1	Se déplacer dans les ombres

VILLAGEOIS POSSÉDÉS

Dangerosité : 6 PE : 12 x nb

Atouts : 6 + 2 CS Dés d'Atouts : 36

CC	MD	LD	Atouts
4	2		Contrôler le corps de l'autre et absorber sa vie [PARASITE]
	5		Invoquer Mânes [INVOCATION]
3	2	1	Illusion d'ombres
	2		Fourches
2	2	2	Attaquer l'ombre de l'adversaire
	2		Encercler
3	3		Tourmenter par télépathie
2	1		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. Édouard 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 Édouard 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 bêtes 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 Édouard, 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. Pincés 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 37. Caméléon 38. Phasme
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 un Coup Spécial (voir le chapitre « Les Atouts »). Vous pouvez mélanger deux Atouts pour en former un nouveau. Les Chimères mélangent des Atouts de plusieurs Essences (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.

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, la source de tous les maux de chaque épisode et qui liera toutes vos Machinations situées dans le même âge. Si les Héros n'ont pas résolu le problème à un âge, cela répercutera sur l'âge suivant et ainsi de suite. Ensuite, écrivez vos machinations 1 par 1.²

² Je compte créer et tester cela progressivement, à suivre, donc.

PNJ

CC

MD

LD

1. un seul adversaire, PEx1 ;
2. de 2 à 5 adversaires, PEx2 ;
3. de 6 à 15 adversaires, PEx3 ;
4. de 16 à 30 adversaires, PEx4 ;
5. plus de 30 adversaires, PEx5.