

# GLORIA

## Table des matières

<b>Matériel.....</b>	<b>3</b>
<b>L'Univers.....</b>	<b>3</b>
<b>Les Héros.....</b>	<b>3</b>
La Gloire.....	3
L'Endurance.....	3
Les Essences des Héros.....	3
Les Atouts.....	4
Les trois distances d'effet.....	4
Récapitulatif :.....	5
<b>Les Confrontations.....</b>	<b>6</b>
La zone de Confrontation.....	6
Les 4 phases d'action.....	6
Les tours d'action.....	7
Les modes d'action.....	7
Les règles supplémentaires.....	7
La fin de la Confrontation.....	8
L'évolution des Héros.....	8
La mort.....	9
Les Épreuves.....	9
<b>La Machination.....</b>	<b>10</b>
0. Le type de mission.....	10
1. Le mal.....	10
2. L'origine du mal.....	10
3. Les victimes.....	10
4. Les événements.....	10
5. Les secrets.....	11
6. Le plan d'action.....	11
7. La situation initiale.....	11
8. Le voyage.....	12
9. Les lieux et les PNJ.....	12
10. Le dénouement.....	13
11. Remise en ordre.....	13
<b>Les ombres de Bourg Créant.....</b>	<b>14</b>
7. La situation initiale.....	14
9. Les lieux et les PNJ.....	14
4. Les Évènements.....	15
5. Les secrets.....	15
6. Le plan d'action.....	15
1. Le mal.....	15
2. L'origine du mal.....	15
3. Les victimes.....	16
<b>Générateur de monstres.....</b>	<b>17</b>
Campagnes à travers les âges.....	18

## Matériel

Pour jouer à Gloria, vous aurez besoin d'environ 15d6, une trentaine de jetons (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.

Imprimez autant de fiches de Héros (présentes à la fin de ce manuel) que de joueurs et une planche de cartes d'Atouts pour deux joueurs (voire plus s'ils jouent des Héros puissants).

## L'Univers

Le royaume de Médara est un pays aux mille paysages où d'étranges lieux façonnés par un ancien dieu dépayent 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 Putride<sup>1</sup>. 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 incar-

nant un hybride doit choisir 1 à 4 Essences de son choix. Quand c'est fait, 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. Variez leur nature et leur utilité. Notez chaque Atout sur une carte d'Atout.

## Les Coups Spéciaux

En plus de ses Atouts de base, un Héros possède d'autres Atouts particuliers appelés Coups Spéciaux (CS) dont le nombre varie 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

et/ou puissante et ajoute autant de nouveaux dés que le score du CS. Ces dés supplémentaires s'ajoutent aux précédents pour les dégâts.

- **[PARASITE]** : ce CS est composé d'une description d'une action visant à infliger une blessure et d'un rituel d'absorption de l'énergie de l'adversaire blessé. 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 1d6 devant vos PE. Affichez sur le dé la valeur de points d'Atouts de votre CS (maximum 5). Tous les dés inférieurs ou égaux à ce score sont défaussés et sont donc déduits des dégâts perçus. À chaque fois que le joueur perd des dégâts, il baisse le score du dé d'un point. Quand le score du dé passe à 1, 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 remplacer leurs d6 par des d4. Ils en lancent autant que leurs Atouts le nécessitent, mais ils ne peuvent plus lancer de d6, pour cause d'engourdissement, d'affaiblissement, de douleur etc. 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'invoquer un être allié créé à l'avance sur la zone de Confrontation. Sa puissance (niveau de Dangérosité) est égale au nombre de points d'Atouts répartis dans ce CS (ou inversement). Gérez le nombre d'invocations par des pions supplémentaires (voir chapitre des confrontations). Une invocation ne peut-être faite qu'une fois par Confrontation. Chaque être invoqué vaincu, fait perdre 1 point d'Atout à l'invocation.

Notez à côté de chaque CS sa catégorie entre crochets sur vos cartes d'Atouts.

## 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 distances : CC/MD/LD sous forme de chiffres sur chacune de vos cartes d'Atouts. 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 :

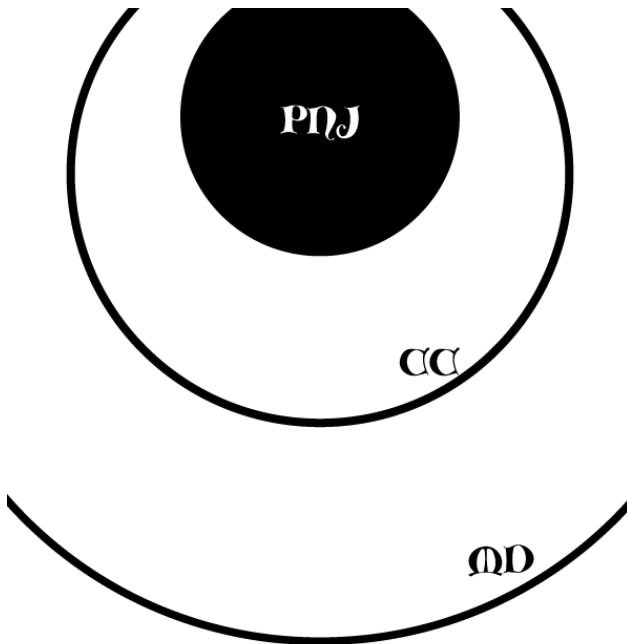
Niveau de Gloire (NG)	Notoriété	Points d'Atouts (NG <sup>2</sup> )	Nombre d'Atouts	Nombre de CS	Nombre de PE (NGx2)
2	Humble	4	2	0	4
3	Distingué	9	3	1	6
4	Reconnu	16	4	1	8
5	Réputé	25	5	2	10
6	Renommé	36	6	2	12
7	Illustre	49	7	3	14
8	Légendaire	64	8	3	16

# 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.

## 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 pions.

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 indications 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

## 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 (ils peuvent changer pendant la partie s'ils le veulent en dehors des Confrontations) : 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 son PNJ le plus fort.

### 1. Dépenser ses PE

Chaque action coûte un PE. Vous pouvez viser plusieurs adversaires en un coup en dépensant autant de PE que de pions ciblés. Le ou les joueurs visés dépensent leurs jetons en retour pour se défendre ou contre-attaquer. Avancez donc vos jetons de PE dépensés devant vous.

### 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'immobiliser, briser son arme, le déstabiliser... et la façon dont l'action débute, par exemple :

*« Je cours dans sa direction en faisant tourner mon marteau de guerre (début de l'action) pour briser son épée (intention). »*

Il ne faut pas, en revanche, décrire la façon dont elle aboutit. Si cette action se réfère à un 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 et il pose devant lui la carte de l'Atout utilisé. Il pose chaque carte côte à côte de manière à

ce que tous les joueurs puissent les voir. Si ça ne correspond à aucun de ses Atouts, il pioche 1d4. Si ça correspond à plusieurs Atouts, il en choisit un seul.

### 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 d6 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 dé ayant effectué le plus haut résultat 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 contrairement à celle de son adversaire. En cas d'égalité le joueur réactif choisit si les adversaires se touchent simultanément ou s'ils se bloquent tous les deux.

### 4. Conséquences

Il y a quatre types de conséquences possibles pour celui qui perd un échange :

- **Affaiblir** : le perdant perd autant de PE que le nombre de dés lancés par le gagnant.
- **Désavantager** : le gagnant désigne un Atout, le perdant en coche la distance à laquelle il se trouvait, il ne peut plus l'utiliser à la distance en question jusqu'à nouvel ordre.
- **Bloquer** : le perdant ne peut pas effectuer le déplacement prévu sur la zone de Confrontation.
- **Soigner** : le gagnant récupère un nombre de PE équivalent au nombre de dés qu'il a lancés (s'il a dépassé la difficulté posée par le MJ).

Le perdant narre le résultat en respectant la réussite de son adversaire, l'échec de son coup et la conséquence choisie par son adversaire.

### 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. Le MJ joue avant le premier joueur du tour de table possédant moins de points d'Atouts que son PNJ le plus fort. Quand tous les joueurs participant à la Confrontation ont lancé un échange, le tour est fini, on en commence un nouveau.

Des joueurs peuvent changer leur tour d'action pendant une Confrontation : ils doivent dépenser un PE chacun.

### Les modes d'action

- **Actions offensives, défensives et entraves** : les actions offensives ou défensives, physiques ou psychologiques peuvent affecter le nombre de PE de l'adversaire ou un Atout voire, empêcher un déplacement. Idem pour les entraves : les actions visant à bloquer, à perturber, désarmer ou provoquer une gêne.
- **Un soin** se joue par une épreuve (l'équivalent d'une confrontation réglée en un seul tour).
- **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 dehors de l'utilisation d'un Atout. En revanche, pour changer de position sur la Zone de Confrontation, il doit dépenser autant de PE que de distances à parcourir. Un changement de distance prend un tour. 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 tours. Les Atouts de déplacement permettent de se défendre d'une attaque en esquivant, par exemple, pendant les déplacements sur la zone de Confrontation, ou de miser une attaque sur la vitesse, la puissance ou les talents spécifiques de déplacement du personnage en priorité. Quand les PNJ se déplacent, ils décalent sur la Zone de Confrontation les pions des Héros – vers lesquels ils s'avancent – vers eux 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..
- **Coup Spécial** : chaque type de CS possède un fonctionnement propre, aux joueurs de les utiliser de manière efficace durant les Confrontations.

### 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.

## 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. Il prend chaque carte d'Atout qu'il veut utiliser pendant ce combo et les range en pile, face cachée, dans l'ordre de l'utilisation qu'il veut en faire (c'est à dire que le premier qu'il veut utiliser sera au sommet de la pile, face cachée). Il ne peut pas utiliser plus d'Atouts que de PE.

Puis chaque joueur en opposition avance son jeton et retourne la première carte du paquet dès qu'il en a l'utilité s'il veut pouvoir utiliser des d6. Il fait sa narration et lance les dés correspondant. Quand un coup a réussi, le joueur peut faire passer le suivant sans lancer de dés, ce qui signifie qu'il ajoute ses dés pour les effets perçus. Les effets sont décrits immédiatement.

Quand un joueur n'a plus de jetons d'action, il ne peut plus répondre et encaisse les coups qu'il reçoit sans pouvoir se défendre. Il peut aussi retarder une action qu'il

a prévue et ne pas piocher de carte, mais il doit dépenser au moins un PE pour riposter, auquel cas il lancera 1d4. Il peut aussi dépenser 1 PE par carte qu'il veut ajouter à son paquet en cours de combo, ou changer d'ordre.

Un Atout ne peut pas être utilisé 2 fois pendant un combo face au même adversaire. Quand plus de deux personnages sont impliqués dans un combo, chacun révèle sa carte à tour de rôle.

## Le sauvetage

Un joueur peut décider de prendre un coup à la place d'un de ses alliés : il dépense un PE et subit les conséquences à la place de l'autre Héros.

## La fuite

Un personnage à LD doit lancer les dés pour réussir à s'enfuir. Il doit surpasser les actions à son encontre 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.

## 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.

## 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 score d'Atout reste coché et donc inutilisable, vous retenterez à la fin de la prochaine Confrontation ;



- 2 ou plus, vous récupérez votre score d'Atout en effaçant la coche ;
- de 4 à 6, vous récupérez votre score d'Atout et vous gagnez en plus un nouveau point d'Atout 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 score d'Atout 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 point de votre score d'Atout.

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

### Créer un nouvel Atout

Vous pouvez ajuster la description de vos Atouts après chaque Confrontation, de façon à les rendre plus efficaces, ou à ajuster leur rôle tactique.

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 points d'Atouts 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.

### La mort

Un PNJ ne peut être tué qu'à l'issue d'une Confrontation. Un PJ ne peut être tué que quand il perd un niveau de Gloire.

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...

### 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.

Pour effectuer un soin pendant une confrontation, le MJ doit suivre la difficulté en cours. Le joueur soigné récupèrera autant de PE que le nombre de dés lancés. Il ne peut toutefois pas dépasser le score initial.

# La Machination

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

## 0. Le type de mission

Variez les types de missions pour éviter que vos machinations ne deviennent prévisibles, vous pouvez lancer toutes sortes de quêtes :

trouver	combattre	sauver
retrouver	repousser	libérer
enquêter	punir	rendre son honneur
démasquer	éliminer	rendre la raison
explorer	chasser	mobiliser
coloniser	pacifier	disculper
escorter	protéger	...

*Pour mon exemple, je choisis : enquêter sur un problème mystérieux.*

## 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, la discorde 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.
- La peur : il peut pousser à des actes irraisonnés, créer un climat de méfiance sous l'empire de la peur.

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 événements

Il s'agit d'une série d'évènements et de révélations que le MJ doit amener obligatoirement de manière active au fil de l'exploration des Héros. C'est la base de l'histoire. Préparez-en au moins 4, voire plus si vous voulez prolonger la durée de votre partie.

Placez dans les premiers Évènements, un problème à résoudre pour faire entrer les joueurs dans le jeu.

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. *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, des Confrontations ou par leur astuce.

- *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.*

Les joueurs devraient avoir tous les Évènements 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, vous les révélez dans la scène finale de la partie.

Les Machinations sont un jeu entre véritables informations et faux semblants. Il est important de faire en sorte que les joueurs ne soient jamais sûr de qui est le responsable du mal avant d'avoir découvert tous les secrets. Vous pouvez créer plusieurs niveaux de manigances et de faux semblants, ou placer la vérité dans les Évènements et les mensonges dans les Secrets etc. Variez la façon dont les faux semblants se mêlent à la réalité.

Quand les joueurs perdent une Confrontation ou une Épreuve, le MJ doit rayer un secret, ce qui signifie qu'il ne leur révélera pas quoi qu'ils fassent.

## 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 adversaire plus faibles que les PJ en dangerosité et en nombre 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, Matthieu 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 <sup>2</sup> )
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). Notez chaque Atout sur une carte d'Atouts comme pour les PJ. Les adversaires ne seront pas toujours des monstres, ils peuvent être des humains. Les chimères quant à elles ont leurs raisons d'agir, elles ont été elles-mêmes chassées de ces terres et elles ne manqueront pas de rappeler aux hybrides qu'ils leur ressemblent et qu'ils pourraient se joindre à elles.

### BRIGANDS

*Dangerosité : 3 PE : 6 x nb*

*Atouts : 3 + 1 CS Dés d'Atouts : 9*

CC	MD	LD	Atouts
2			<i>Glaives</i>
	2	1	<i>Arcs</i>
	1		<i>Intimider</i>
3			<i>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]</i>

### SANGLIERS

*Dangerosité : 3 PE : 6 x nb*

*Atouts : 3 + 1 CS Dés d'Atouts : 9*

CC	MD	LD	Atouts
	2		<i>Grognements intimidants</i>
2			<i>Défenses de sanglier</i>
1	2		<i>Charger</i>
2			<i>Piétinement</i>

### CHIMÈRE SANGLIER

*Dangerosité : 7 PE : 14*

*Atouts : 7 + 3 Dés d'Atouts : 49*

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

### MÂNES

*Dangerosité : 5 PE : 10 x nb*

*Atouts : 5 + 2 CS Dés d'Atouts : 25*

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

### VILLAGEOIS POSSÉDÉS

*Dangerosité : 6 PE : 12 x nb*

*Atouts : 6 + 2 CS Dés d'Atouts : 36*

CC	MD	LD	Atouts
4	2		<i>Contrôler le corps de l'autre et absorber sa vie [PARASITE]</i>
	5		<i>Invoker Mânes [INVOCATION]</i>
3	2	1	<i>Illusion d'ombres</i>
	2		<i>Fourches</i>
2	2	2	<i>Attaquer l'ombre de l'adversaire</i>
	2		<i>Encercler</i>
3	3		<i>Tourmenter par télépathie</i>
2	1		<i>Obscurcir la vue</i>

## 10. Le dénouement

Choisissez pour **marqueur** un objet avec deux faces bien distinctes. Quand le MJ a dévoilé toutes ses Événements, il pose le marqueur devant lui 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 Événements ;
- 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, Thérans, 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 sucres 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 Évènements

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

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 à la vue perçante et crachant des flammes seront d'Essences Nature, métal et Élément : feu). Développez les Atouts de votre choix en les enrichissant, mais en respectant les règles : un Atout doit désigner une chose permanente, ou une action définie par un verbe. Vous pouvez l'enrichir d'une description. 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. Notez chaque Atout sur une carte d'Atouts, bien sûr.

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 les 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 se répercutera sur l'âge suivant et ainsi de suite. Écrivez vos machinations 1 par 1 pour pouvoir donner suite aux actes héroïques de vos Héros.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Je compte créer et tester cela progressivement, à suivre, donc.

# Gloria

Prénom :

Essences :

Description :

Gloire :

Points d'Atout :

Endurance (PE) :

## Résumé des règles

### Phases d'action :

1. Le joueur actif dépense 1 PE pour un tour normal, ou plusieurs pour lancer un combo ou pour essayer d'atteindre plusieurs adversaires..

Chaque adversaire répond en dépensant ses PE à son tour.

2. Les le joueur actif et ses cibles désignées font une narration d'action et annoncent leur attention.

3. Ils piochent un nombre de d6 correspondant à un de leurs Atouts impliqué dans leur narration. S'ils ne peuvent pas, ils utilisent 1d4. Ils posent chaque carte d'Atout jouée face à eux pour la dévoiler à leur adversaire.

4. Ils lancent les dés, celui qui fait le plus haut score gagne l'échange.

5. Il décide des conséquences pour ce tour :

- Affaiblir : le perdant perd autant de PE que le nombre de dés lancés par le gagnant.
- Désarmer : le gagnant désigne un Atout, le perdant en coche la distance à laquelle il se trouvait, il ne peut plus l'utiliser à la distance en question jusqu'à nouvel ordre.
- Bloquer : le perdant ne peut pas effectuer le déplacement prévu sur la zone de Confrontation.
- Soigner : le gagnant récupère un nombre de PE équivalent au nombre de dés qu'il a lancés (s'il a surmonté la difficulté posée par le MJ).

6. Le perdant raconte comment son coup échoue et celui de son adversaire réussit et les conséquences sur son Atout, son Endurance ou autres.

**Puis on passe au nouveau tour.**

---

# Gloria

Prénom :

Essences :

Description :

Gloire :

Points d'Atout :

Endurance (PE) :

## Résumé des règles

### Phases d'action :

1. Le joueur actif dépense 1 PE pour un tour normal, ou plusieurs pour lancer un combo ou pour essayer d'atteindre plusieurs adversaires..

Chaque adversaire répond en dépensant ses PE à son tour.

2. Les le joueur actif et ses cibles désignées font une narration d'action et annoncent leur attention.

3. Ils piochent un nombre de d6 correspondant à un de leurs Atouts impliqué dans leur narration. S'ils ne peuvent pas, ils utilisent 1d4. Ils posent chaque carte d'Atout jouée face à eux pour la dévoiler à leur adversaire.

4. Ils lancent les dés, celui qui fait le plus haut score gagne l'échange.

5. Il décide des conséquences pour ce tour :

- Affaiblir : le perdant perd autant de PE que le nombre de dés lancés par le gagnant.
- Désarmer : le gagnant désigne un Atout, le perdant en coche la distance à laquelle il se trouvait, il ne peut plus l'utiliser à la distance en question jusqu'à nouvel ordre.
- Bloquer : le perdant ne peut pas effectuer le déplacement prévu sur la zone de Confrontation.
- Soigner : le gagnant récupère un nombre de PE équivalent au nombre de dés qu'il a lancés (s'il a surmonté la difficulté posée par le MJ).

6. Le perdant raconte comment son coup échoue et celui de son adversaire réussit et les conséquences sur son Atout, son Endurance ou autres.

**Puis on passe au nouveau tour.**



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.