



De Ka et d'Ichor



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



Salut. Je m'appelle Kali (iel), et j'ai écrit ce jeu. J'espère qu'il te plaira. Il puise dans les légendes et mythologies, antiques et récentes, où des personnages hors du commun réalisent des exploits démesurés.

Ceci est une version abrégée et modifiée, prévue pour animer une partie unique. La version complète comporte plus de règles (notamment les prophéties et la progression des personnages), des pouvoirs optionnels pour chaque rôle (et des pouvoirs de base légèrement différents), ainsi que des conseils pour mener une partie.

Index

Index.....	I
Règles Communes.....	II
Malus.....	II
Goutte d'Ichor.....	II
Défaites.....	III
Créer un Personnage.....	IV
Note sur les PNJs.....	IV
Le Héros.....	V
La Divinité.....	VI
La Contrée.....	VII
L'Élémentaire.....	VIII
L'Artefact.....	IX

Règles Communes

Δ Malus

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

Chaque fois que tu dois lancer les dés, tu subis un -1 au résultat pour chaque **Malus** pertinent (à discuter au cas par cas si « pertinent » n'est pas si évident). Par exemple, si tu es un Héros Épuisé et Déshonoré, le premier **Malus** t'infligera un -1 pour lutter contre un monstre, mais le second ne sera pas impactant dans cette situation-là.

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

Δ Goutte d'Ichor

Le **Ka** est ce dont sont faites les entités surnaturelles : une sentience désincarnée qui s'imprime sur le monde. Dans la métaphore que les mortels emploient parfois, le **Ka** est considéré comme la chair des divinités ; l'**Ichor** serait alors l'équivalent de leur sang. Mais aussi métaphorique qu'il soit, posséder une goutte d'**Ichor** d'une divinité, c'est détenir une once de pouvoir sur son entité d'origine. Donner une goutte de son propre **Ichor**, c'est comme une promesse informée, ou comme la reconnaissance d'une dette symbolique qui est destinée à être remboursée, d'une façon ou d'une autre. Ce n'est pas un objet qui puisse se donner, se transmettre ni se voler ; c'est un lien magique et immatériel.

Lorsque tu donnes une goutte de ton **Ichor** à quelqu'un d'autre, tu ne perds pas en pouvoir, mais tu donnes à ce personnage du pouvoir sur toi. Lorsque tu obtiens une goutte d'**Ichor**, tu ne gagnes pas directement en pouvoir, mais tu gagnes une capacité d'influence sur ce personnage.

Durant la partie, les gouttes d'**Ichor** sont représentées par des jetons (par exemple des morceaux de papier ou de cartons) avec un nom écrit dessus. Lorsque tu donnes une goutte de ton **Ichor** à quelqu'un, note le nom de ton personnage sur un jeton vierge et donne-le.

Les PNJs peuvent posséder des gouttes de ton **Ichor**, et tu peux posséder des gouttes du leur. C'est MC qui s'occupe de quels PNJs possèdent quelles gouttes, ainsi que de donner les gouttes d'**Ichor** qui proviennent des PNJs.

Utiliser une Goutte d'Ichor (action commune)

À tout moment, tu peux utiliser la goutte d'**Ichor** d'un autre personnage pour exercer un contrôle sur ellui. (Tu perds cette goutte au moment où tu l'utilises.) Lorsque tu fais ainsi, choisis ce que tu réclames à cette entité :

- α lui demander de l'aide : ton problème devient votre problème ;
- α lui demander réparation : iel te soigne ou annule un de tes **Malus**, s'iel en est capable ;
- α l'écarter : iel ne peut plus se mêler d'une affaire de ton choix ;
- α lui exiger un paiement : un objet précieux en particulier, ou une **Richesse** de son choix ;
- α lui faire subir ton courroux : iel ne peut se défendre contre toi et iel choisit une **Défaite** ;
- α régler vos comptes : avec son accord, vous renoncez mutuellement à une goutte d'**Ichor** l'un·e de l'autre.

Lorsqu'on te demande de l'aide, un paiement ou une réparation, rien ne t'empêche d'utiliser une goutte d'**Ichor** d'un autre personnage pour qu'iel s'acquitte de ta dette à ta place. Lorsqu'on t'écarte d'une affaire, rien ne t'empêche d'utiliser une goutte d'**Ichor** d'un autre personnage pour qu'iel t'aide sur cette affaire à ta place. (Subir un courroux et régler ses comptes et toujours personnel.)

Demander une Faveur (action commune)

Tu peux demander une **Faveur** à un personnage qui ne possède pas de goutte de ton **Ichor** : choisis de lui demander de l'aide, une réparation, un paiement ou de l'écarter, détermine les modalités exactes, et s'iel est d'accord, tu lui offres une goutte de ton **Ichor** en échange de ce service.

Δ Défaites

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

Lorsque tu subis une **Défaite**, tu peux subir :

- α une **Blessure** : tu es hors de danger, mais grièvement blessé·e ; tu ne peux plus utiliser tes **Pouvoirs**. Pour t'en remettre, tu dois recevoir une aide adéquate (consomme une goutte d'**Ichor** ou une **Faveur**) ; un Artefact doit être reforgé ; une Contrée doit être reconstruite ;
- α une **Perte** : tu es hors de danger, mais tu perds quelque chose de crucial (un objet, une **Richesse**, un·e humble mortel·le sous ta protection, etc) dont ton adversaire est libre de disposer à sa guise ;
- α une **Contrainte** : tu supplies ton adversaire de t'épargner, mais iel n'accepte que contre une goutte de ton **Ichor**.

Δ Créer un Personnage

Choisis un rôle qui ne soit pas déjà joué. Fais les choix que te propose sa feuille de rôle, et raconte-les aux autres.

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

Pour “choisir tes relations parmi”, choisis-en deux dont tu possèdes une goutte d'**Ichor** et raconte pourquoi, et deux qui possèdent une goutte de ton **Ichor** et raconte pourquoi. Pour chaque relation choisie, décide s’il s’agit d’un PNJ que tu inventes pour l’occasion, d’un PNJ déjà existant (créé par un·e autre joueuse), ou d’un PJ (ayant le rôle correspondant, bien sûr).

Δ Note sur les PNJs

Seul·es les PJs peuvent lancer les dés. Les PNJs, qu’iels soient humbles mortel·les ou d’autres entités de ka et d’ichor, ne lancent jamais de dés.

Tout le monde peut inventer des PNJs lorsque c’est narrativement pertinent. Les PNJs peuvent être des humbles mortel·les, ou d’autres entités de ka et d’ichor : d’autres Divinités du panthéon, des Contrées lointaines, des Héros de passage...

Ne vous forcez pas à inventer des noms propres pour chaque PNJ. Vous pouvez les désigner par leurs titres et leurs fonctions (« la déesse de la justice », « l’impératrice », « le royaume ennemi »), ou donnez-leur des noms homériques, poétiques et évocateurs (« le moine impassible », « la forêt aux arbres de cristal », « le grimoire des voyages »).

Les joueuses peuvent d’ailleurs utiliser ce procédé pour leurs propres personnages.

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

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

Le Héros

Δ Création

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

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

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

Donne deux gouttes d'**Ichor** et reçois-en deux parmi ces relations :

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

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

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

Δ Pouvoirs

Dévaster

Lance 2D6 : sur 10+, choisis la **Défaite** que tu infliges à ton adversaire ; entre 7 et 9, ton adversaire choisit sa **Défaite**.

Sauver

Lance 2D6 : sur 10+, ta cible est hors de danger, mais pas toi ; entre 7 et 9, ta cible est hors de danger, mais tu dois choisir :

- α cet affrontement est désormais Sans Issue pour toi ;
- α ton adversaire t'inflige un **Malus** ;
- α ton adversaire obtient une goutte de ton **Ichor**.

Dans tous les cas, sur 7+, ta cible te donne une goutte de son **Ichor**.

La Divinité

Δ Création

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

Choisis la manière dont les mortel·les peuvent utiliser ton **Don** pour accomplir une action miraculeuse liée à ton domaine.

Donne deux gouttes d'**Ichor** et reçois-en deux parmi ces relations :

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

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

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

Δ Pouvoirs

Culte

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

Tu subis une **Défaite** si ton culte est attaqué.

Omniscience

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

Don

N'importe quel personnage sur Terre peut invoquer ton nom et te demander tes pouvoirs ; si tu acceptes, tu as désormais une goutte de l'**Ichor** de ce personnage, et iel peut utiliser ton **Don** immédiatement, une fois.

La Contrée

Δ Création

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

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

Choisis ton organisation politique (empire, monarchie, parlement, confédération, anarchie, etc).

Donne deux gouttes d'**Ichor** et reçois-en deux parmi ces relations :

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

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

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

Δ Pouvoirs

Autochtones

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

Tu subis une **Défaite** si ton peuple est attaqué.

Produire

Lance 2D6 : sur 10+, tu produis une **Richesse** (qui permet notamment de payer une dette d'**Ichor**) ; entre 7 et 9, tu produis une **Richesse**, mais tu dois choisir :

- α tu donnes une goutte d'**Ichor** à un royaume voisin ;
- α tu subis le **Malus** "exploité·e".

L'Élémentaire

Δ Création

Choisis ton élément (végétal, minéral, aquatique, aérien, feu, glace, etc).
Choisis ton apparence (nymphes, golem, tourbillon, animal géant, etc).

Donne deux gouttes d'**Ichor** et reçois-en deux parmi ces relations :

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

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

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

Δ Pouvoirs

Cataclysme

Lance 2D6 : entre 7 et 9, raconte comment tu déchaînes ta puissance sur la contrée où tu te trouves en l'altérant durablement (selon ton élément) ; tous les personnages présents dans cette contrée et la contrée elle-même choisissent une **Défaite** ; sur 10+, idem, mais tu choisis qui épargner.

Abondance

Lance 2D6 : sur 10+, choisis deux options ; entre 7 et 9, choisis-en une :

- α tu altères durablement la contrée où tu te trouves ;
- α la contrée où tu te trouves s'altère elle-même en réaction (elle décrit) ;
- α tu produis une **Richesse** cohérente avec ton élément ;
- α la contrée où tu te trouves peut choisir de soigner tous ses **Malus** et de te donner une goutte d'**Ichor**.

L'Artefact

Δ Création

Choisis ta forme.

Choisis la manière dont ton **Don** se manifeste ; en quoi est-ce qu'un·e humble mortel·le qui te porte devient surhumain ?

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

Donne deux gouttes d'**Ichor** et reçois-en deux parmi ces relations :

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

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

- α Les bracelets de bronze du défunt grand maître du kung-fu, qui confèrent à leur porteur une force et une technique surhumaine.
- α Un grimoire de magie interdite, qui ne se laisse pas lire facilement, mais qui révèle à son porteur des sortilèges et des secrets terrifiants.
- α Un balai volant, une cape d'invisibilité, des bottes de sept lieues, un anneau maléfique, un chapeau bavard, une corne d'abondance...

Δ Pouvoirs

Don

Si ton **Porteur** n'est pas un héros, iel gagne les **Pouvoirs** de base du héros (**Dévaster** et **Sauver**) tant qu'iel te porte. Si ton **Porteur** est déjà un héros, iel gagne +2 à tous ses lancers de dés tant qu'iel te porte.

Désigner

Choisis un·e mortel·le (humble ou héros ; PJ, PNJ existant ou inventé) et **Lance 2D6** : sur 10+, iel est jugé·e digne de toi, iel devient ton nouveau **Porteur**, et vous échangez une goutte d'**Ichor** ; entre 7 et 9, iel devient ton nouveau **Porteur**, mais tu dois choisir :

- α iel te donne une goutte d'**Ichor**, mais tu subis le **Malus** "dépendant·e" ;
- α tu lui donnes une goutte d'**Ichor**, mais iel subit le **Malus** "humilité".

Autonome

Une fois par partie, tu peux devenir temporairement autonome et te déplacer, **Dévaster** ou **Sauver**. Raconte comment (tu lévites tout·e seul·e, une silhouette intangible apparaît pour te porter, les morts se relèvent pour te brandir, etc).