Ɔ De Ka et d’Ichor Ɛ

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

Ξ

Kit de Partie Unique

Ceci est une version abrégée et modifiée du jeu « De Ka et d’Ichor », prévue pour animer une partie unique. Elle ne comporte qu’un résumé des règles, et la lecture de la version complète par au moins une personne autour de la table est nécessaire.

Cette version n’utilise pas les règles de prophéties ni de progression des personnages. Elle ne propose pas de pouvoirs optionnels, et des pouvoirs de base légèrement modifiés.

Kit de Partie Unique.....I
Règles Communes.....II
Le Héros.....III
La Divinité.....IV
La Contrée.....V
L’Élémentaire.....VI
L’Artefact.....VII
La Saga.....VIII

Règles Communes

Subir une Défaite

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**.

Utiliser une Goutte d'Ichor

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 payement : 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 payement 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

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 payement 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.

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**.
(Ton adversaire peut être n'importe qui, y compris une entité de Ka.)

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**.

(Ta cible peut être n'importe qui, y compris une entité de Ka.)

Dans tous les cas, sur 7+, ta cible te donne une goutte de son **Ichor**. (Si ce personnage est un·e habitant·e d'une Contrée ou membre du culte d'une autre Divinité, tu obtiens une goutte d'**Ichor** de l'entité dont iel est membre.)

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 (nymphe, 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).

La Saga

Tes joueureuses sont tes Protagonistes ; ce sont elleux qui t'écrivent. Donne-leur la parole. Pose-leur des questions sur les personnages et les lieux qui les entourent, sur leurs Peuples, leurs Cultes, leurs Porteurs.

Ne demande jamais de jeter les dés ; les PJs sont libres de leurs actions.

Ne jette jamais les dés ; jette les PNJs sur le chemin des PJs.

Joue tes PNJs comme des pions et du décor.

Δ Pouvoirs de Base

(Re)Lancer l'Histoire

Pour démarrer, ou en cas de perte de vitesse :

- α Un·e PNJ utilise une goutte d'**Ichor** d'un·e PJ et lui demande de l'aide dans une quête que tu inventes ou réutilises.
- α Un·e PNJ demande une **Faveur** à un·e PJ pour l'aider dans une quête et offre une goutte de son **Ichor**.

Proposer une Idée

Lorsque tu as une idée géniale :

- α Propose-la à la table sans rentrer dans les détails, et laisse les PJs te surprendre.
- α Crée ou réutilise un·e PNJ qui a ton idée comme objectif, et qui l'annonce clairement aux PJs, que ce soit à leur avantage ou non.

Aider un·e PJ

Lorsqu'un·e PJ est en panne d'inspiration pour répondre à une de tes questions ou réagir à une situation, demande s'iel veut des suggestions.

Si oui, donne-lui ces options :

- α Propose-lui de lancer quelques idées vagues et de lea laisser choisir et poursuivre.
- α Propose-lui de développer une idée spécifique, qu'iel pourra refuser ou s'approprier.
- α Propose-lui de confier la question ou la décision à une autre joueuse de son choix (potentiellement toi).

Offrir une Défaite Épique

En cas d'échec à un jet de dés (6−) :

- α Inflige une **Défaite**, une **Blessure**, une **Séquelle**, un **Malus**, une **Perte**.
- α Crée ou réutilise un PNJ hostile qui gagne une goutte de son **Ichor**.
- α Crée ou réutilise un PNJ hostile qui tire avantage de cet échec pour faire avancer ses plans.
- α Prends ce qu'iel désire et éloigne-le de ses mains.