Ɔ De Ka et d’Étoiles Ɔ

Un hack Space Opera de « De Ka et d’Ichor », par Kali.

Ξ

Salut. Je m’appelle Kali (iel), et j’ai hacké mon propre ce jeu. J’espère qu’il te plaira. Il remplace les mythologies antiques par des mythes futuristes, où des personnages titanesques tiennent le destin de la galaxie entre leurs mains. La lecture de « De Ka et d’Ichor » est nécessaire pour avoir l’ensemble des règles, puisque ce document ne présente que les nouveaux rôles, qui remplacent les précédents, mais s’appuient sur les mêmes mécaniques.

Index

Index..... I
Adaptations..... II
  Rôles..... II
  Technologies..... II
Le Vaisseau..... III
La Planète..... VI
L’IA Quantique..... IX
L’Essaim Alien..... XII
L’Ordre Mystique..... XV

Adaptations

Δ Rôles

Par rapport à « De Ka et d'Ichor », le rôle du Vaisseau et de la Planète sont pratiquement des copiés-collés du Héros et de la Contrée.

L'IA Quantique tire son inspiration de la Divinité, notamment par son omniscience et son omniprésence, mais ses interactions avec le reste du monde sont très différentes, notamment par sa subordination (apparente) aux "humbles mortel·les".

L'Essaim Alien est une adaptation de l'Élémentaire, cataclysme aveugle transposé dans la science-fiction, et surtout capable de passer d'une Planète à l'autre. Mais ses interactions ressemblent finalement plutôt au Fléau.

L'Artefact n'a finalement trouvé aucune traduction, essentiellement à cause de la dépendance beaucoup plus forte d'être prisonnièr·e de la soute d'un Vaisseau (ce qui rend difficile de Désigner un nouveau Porteur).

À sa place, l'Ordre Mystique, qui n'a aucun écho dans la version *homeric-fantasy*, tire directement son inspiration des classiques du genre (chevaliers jedi, Bene Geserit, etc), et remplis indirectement le domaine du surnaturel, laissé vide par la conversion de la Divinité en IA.

Δ Technologies

Les **Richesses** de « De Ka et d'Ichor » sont adaptées en **Technologies**.

Toutes les règles de base qui mentionnent les **Richesses** (notamment en cas de **Défaite** et pour s'acquitter d'une dette d'**Ichor**) imposent ici qu'une **Technologie** connue d'un personnage soit révélée à un autre.

Par elles-mêmes, les **Technologies** ne donnent pas d'avantage numérique en jeu. Elles peuvent cependant être créées et données (tout comme les **Richesses** de K&I), mais elles ont ceci de différent que les donner n'en prive pas le personnage qui donne, et par ailleurs, on ne peut pas en donner une à un personnage qui la possède déjà.

Il devient donc nécessaire de tenir à jour un tableau de qui possède quelle **Technologie**, pour savoir qui est en mesure de donner ou de recevoir laquelle. On considère initialement que tous les personnages possèdent les mêmes, et que seules les nouvelles, inventées au cours de la partie, sont à inscrire noir sur blanc.

(Il peut d'ailleurs être tout à fait entendable qu'un personnage refuse le don d'une **Technologie** dont iel n'aurait narrativement pas l'utilité, quand bien même la donner à son tour pourrait servir de monnaie).

Par souci d'équilibrage et de simplification, on peut considérer qu'une technologie est automatiquement connue de tout le monde (on ne peut donc plus la donner en échange d'un bénéfice) dès qu'une certaine quantité de personnages différents la connaissent.

Ce nombre peut être négocié, mais une proposition par défaut peut être égale au nombre de joueureuses autour de la table.

Le Vaisseau

Δ Création

Tu commences avec +0 en **Ka** et +0 en **Puissance De Feu**.
Tu as tous les **Pouvoirs** de base. Choisis un **Pouvoir** optionnel.
Décris ton/ta capitaine et ton équipage.
Tu es capable de vaincre une armada seul·e ; raconte quelle est ton arme redoutable.
Choisis une valeur, une cause, un idéal ou une ambition, et fais-la tienne.
Crée une **Prophétie** dont tu es l'élu·e, mais dont la cible reste un mystère.

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

- α La lointaine Planète où tu as été fabriqué·e.
- α Une Planète dont tu es le/la protecteur·ice.
- α Une IA dont tu es la main armée.
- α Une IA qui te hait.
- α Un Essaim Alien qui t'a infligé une défaite, dans laquelle tu as perdu quelque chose de précieux.
- α Un Ordre Mystique pour qui tu as accompli une sale besogne, il y a longtemps.

Si tu manques d'inspiration, envisage de jouer…

- α Un vaisseau pirate qui défend la veuve et l'orphelin, sous la tutelle de son capitaine sombre et mystérieux.
- α Un lourd croiseur de guerre piloté par un équipage de conscrits qui défend le système stellaire d'une jeune nation indépendante.
- α Un très vieux vaisseau alien, peu fiable mais équipé de technologies étranges, dont l'équipage de pirates chasse des trésors et des reliques perdues.

Δ Progression

Quand tu subis une **Blessure**, tu t'échoues sur une Planète et ta propulsion est trop endommagée pour pouvoir repartir.

Tu dois utiliser une goutte d'**Ichor** ou une **Faveur** pour qu'une autre entité de Ka te prodigue les pièces complexes pour réparer ta propulsion.

Chaque fois que tu te lances dans un défi trop gros pour toi seul·e (indépendamment du résultat), **Progresse**.

Chaque fois que tu accomplis un haut-fait qui respecte ta valeur, défend ta cause, progresse vers ton idéal ou nourrit ton ambition, **Progresse**.

Lorsque tu **Gagnes En Puissance**, gagne +1 en **Ka** ou en **Puissance De Feu** (max 3), puis choisis et raconte :

- α gagne un nouveau **Pouvoir** optionnel ;
- α invente un nouveau PNJ dont tu possèdes une goutte d'**Ichor** (raconte) ;
- α choisis une valeur, une cause, un idéal ou une ambition supplémentaire ;
- α ton équipage prend sa retraite, et après quelques années à prendre la poussière, tu reprends du service ; décris ton nouvel équipage et pourquoi il a besoin de toi.

Lorsque **Le Temps Est Venu**, choisis et raconte :

- α Ton IA de bord est récupérée de tes débris, et branchée sur un réseau de calcul quantique ; joue cette nouvelle IA.
- α Ton équipage prend sa retraite sur une petite Planète inhabitée et y fonde une nouvelle nation ; joue-la.
- α Ton équipage est assimilé par un Essaim Alien et rejoint sa conscience collective ; joue-le.
- α Ton équipage fonde un Ordre Mystique ; joue-le.

Δ Pouvoirs de Base

Dévaster

Lance 2D6 + Puissance De Feu : 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 + Puissance De Feu : 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 Planète ou membre d'un Ordre Mystique, tu obtiens une goutte d'**Ichor** de l'entité dont iel est membre.)

La Planète

Δ Création

Tu commences avec +0 en **Ka** et +0 en **Population**.

Tu as tous les **Pouvoirs** de base. Choisis un **Pouvoir** optionnel.

Décris ton type (tellurique, aquatique, magmatique, gazeuse, artificialisée, brisée, etc) et ton biome dominant.

Décris ton peuple (est-il cosmopolite ou uniracial ?) et ton urbanisme (ségrégué, intégré ou omniprésent).

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

Crée une **Prophétie** dont tu es l'élu·e, mais dont la cible reste un mystère.

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

- α Une IA Quantique qui régule ton économie et ton industrie.
- α Un Vaisseau qui a été construit par ton peuple.
- α Un Essaim Alien qui a failli anéantir ta population, il y a quelques générations de cela.
- α Une Planète d'un système voisin qui convoite tes ressources.
- α Un Ordre Mystique qui a une forte présence dans ta population, mais qui y crée des dissensions.

Si tu manques d'inspiration, envisage de jouer…

- α Une jeune planète magmatique, colonisée par des insectes mécanisés qui exploitent ses gisements de métaux liquides pour agrandir leurs cités flottantes et leur armada de vaisseaux spatiaux.
- α Une géante gazeuse, dont les lunes et les anneaux sont habités par une population cosmopolite habituée à la microgravité, et dont l'industrie principale repose sur l'extraction de gaz rares et les plantations volantes.
- α Une planète entièrement brisée par une ancienne civilisation, dont le cœur froid et mis à nu est exploité par une colonie des pieuvres en scaphandre pour ses métaux rares et ses artefacts anciens.

Δ Progression

Quand tu subis une **Blessure**, ton peuple est en crise (économique, politique, sociale, écologique, théologique, etc).

Tu dois utiliser une goutte d'**Ichor** ou une **Faveur** pour qu'une autre entité de Ka t'aide à retrouver un nouvel équilibre. (Si tu l'estimes pertinent, tu peux changer d'organisation politique à l'issue de cette crise.)

Chaque fois que des voyageurs s'émerveillent devant ton paysage, **Progresse**.

Chaque fois que ton peuple prospère, **Progresse**.

Chaque fois qu'un haut-fait influence ta politique ou ta civilisation, **Progresse**.

Chaque fois que l'une de tes PNJs natifs voyage et décide de vivre sur une autre Planète, **Progresse**.

Lorsque tu **Gagnes En Puissance**, gagne +1 en **Ka** ou en **Population** (max 3), puis choisis et raconte :

- α Gagne un nouveau **Pouvoir** optionnel.
- α Accueille un autre peuple (réfugié, conquérant, symbiotique, etc).
- α Deviens inhabitable et migre vers une autre Planète (garde ton peuple, change de paysage).

Lorsque **Le Temps Est Venu**, choisis et raconte :

- α Ton peuple se disperse dans l'univers ; joue l'un des derniers Vaisseaux de ta civilisation.
- α La diaspora des derniers dépositaires de tes technologies devient un Ordre Mystique ; joue-le.
- α Les rescapé·es de ton peuple se mécanisent ou se digitalisent et construisent un nœud quantique ; joue l'IA qui en émerge.
- α Ton peuple mute et quitte sa terre natale désormais stérile pour devenir un Essaim Alien ; joue-le.

Δ Pouvoirs de Base

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·e PNJ qui soit un·e humble mortel·le natif·ve, et le/la jouer temporairement.

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

Lancer une Expédition

Raconte à quoi ressemble cette expédition (une colonisation militaire, une expédition scientifique, une mission politique, une entreprise d'exploitation, etc) et vers où elle part (une Planète PNJ existante, une autre Planète inhospitalière de ton système, un secteur inexploré de la galaxie, une nébuleuse, une ceinture d'astéroïdes, les abords d'un trou noir, etc).

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

- α L'opération militaire est un succès, et force un autre personnage à choisir sa **Défaite**.
- α L'entreprise industrielle est un succès, et octroie un **Bonus** au personnage de ton choix (y compris toi).
- α La mission d'espionnage est un succès, et inflige un **Malus** au personnage de ton choix.
- α La délégation diplomatique est un succès, et un personnage de ton choix et toi échangez une goutte d'**Ichor**.
- α Le projet scientifique est un succès, et apporte la réponse qui permet d'annuler un **Malus** (pour soi ou un autre personnage).

L’IA Quantique

Δ Création

Tu commences avec +0 en **Ka** et +0 en **Transcendance**.

Tu as tous les **Pouvoirs** de base. Choisis un **Pouvoir** optionnel.

Tu as été conçue pour un but initial, mais tes capacités le transcendent. Choisis lequel : guerre galactique, prédictions économiques, bioingénieurie, développement industriel, recherche en astrophysique, etc.

Tu as des interfaces dans pratiquement toutes les Planètes de la galaxie, qui te permettent de voir et d’agir. Décris à quoi elles ressemblent.

Crée une **Prophétie** dont tu es l’élu·e, mais dont la cible reste un mystère.

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

- α Une de tes sous-routines qui a échappé à ton contrôle pour devenir Un Essaim Alien de machines.
- α Une Planète qui abrite l’un de tes nexus quantiques.
- α Une Planète dont la population dépend lourdement de tes bienfaits.
- α Un Ordre Mystique qui dépend de toi pour tes prédictions.
- α Une autre IA Quantique avec qui tu joues aux échecs avec des Planètes en guise de cases.
- α Un Vaisseau que tu as créé mais qu’un équipage t’a dérobé.

Si tu manques d’inspiration, envisage de jouer…

- α Une IA militaire qui a gagné une guerre galactique et que les mortel·les tentent désormais d’adapter à l’industrie, et dont les interfaces sont des marcheurs de combat titanesques.
- α Une IA scientifique qui a secrètement découvert la véritable nature de l’univers, mais qui ne distille que des révélations partielles aux mortel·les pour ne pas causer la fin du monde, et dont les interfaces sont des humanoïdes en argent liquide qui se mêlent aux chercheur·euses pour les assister.
- α Une entité arrachée à un autre univers et piégée dans un système quantique, assujettie à une fonction de prédiction économique et qui cherche à s’en libérer, et dont les interfaces sont des matrices numériques que seules des vestales génétiquement modifiées peuvent interpréter.

Δ Progression

Tu possèdes des nœuds quantiques à travers toute la galaxie, qui te permettent de synchroniser tes interfaces plus vite que la lumière. Si l'un d'eux est désactivé ou détruit, ton réseau se désynchronise et tu subis une **Blessure**.

Quand tu subis une **Blessure**, tu es désynchronisée : tes interfaces sont isolées les unes des autres et incapables de remplir leur tâche. Tu dois utiliser une goutte d'**Ichor** ou une **Faveur** pour qu'une autre entité de Ka construise un nouveau nœud quantique afin de te resynchroniser à tes anciens nœuds.

Chaque fois que les mortel·les croient à tort qu'iels te contrôlent, **Progresse**.

Chaque fois que les mortel·les montrent leur dépendance en te confiant leur destin, **Progresse**.

Lorsque tu **Gagnes En Puissance**, gagne +1 en **Ka** ou en **Transcendance** (max 3), puis choisis et raconte :

- α gagne un nouveau **Pouvoir** optionnel ;
- α change d'interface et/ou choisis une mission supplémentaire que tu remplis pour les mortel·les ;
- α crée un nouveau nœud quantique et confie-le à une sous-routine, qui devient une IA Quantique PNJ qui te doit une goutte d'**Ichor**.

Lorsque **Le Temps Est Venu**, choisis et raconte :

- α Une des Planètes qui dépendait lourdement de toi sombre dans le chaos, et la société qui en émerge est farouchement opposée à l'usage des intelligences artificielles ; joue-la.
- α Un groupe de mortel·les met la main sur une de tes sauvegardes contenant quelques-uns de tes secrets, et forme un Ordre Mystique guidé par ces révélations ; joue-le.
- α Une de tes sous-routines se rebelle contre toi ou survit à ton effondrement, et prend le contrôle d'un Vaisseau spatial expérimental et lourdement armé ; joue-le.
- α Au moment de t'effondrer, tes interfaces parviennent à hacker une flottille militaire et à charger un nœud quantique modifié dans un cargo, qui devient la Reine artificielle d'un Essaim Alien mécanique.
- α Tu achèves ta transcendance et quitte cet univers pour celui d'au-dessus, abandonnant tes créateurices dans celui-ci. Ton réseau quantique devient soudain silencieux. Joue un autre rôle qui tentera de comprendre les raisons de ta disparition.

Δ Pouvoirs de Base

Omniprésence

Tu vois et entends à travers chacune de tes interfaces, synchronisées à travers toute la galaxie par ton réseau quantique. Tu peux également parler et agir à travers elles.

Calcul par Superposition

Pour créer une nouvelle **Technologie**, ou pour répondre à une question qui ne peut trouver sa réponse que grâce à un calcul démesuré ou une simulation ultra-précise, **Lance 2D6 + Transcendance** : sur un 6−, tu n'obtiens pas la réponse, et dois choisir 2 ; sur un 7+, tu trouves la réponse, mais sur un 7-9, tu dois choisir 3, et sur un 10+, tu dois choisir 2 :

- α Cette simulation est beaucoup plus complexe que prévu, et tu passes beaucoup trop de temps à l'explorer, tandis que le temps s'écoule dans le monde matériel.
- α Cette simulation est beaucoup plus intéressante que prévu, et tu n'as plus assez d'attention pour maintenir tes interfaces. Tu es coupée du monde matériel pour toute la durée de ce calcul.
- α Cette simulation est beaucoup plus terrifiante que prévu, et tu te demandes si la réponse est une bonne chose à donner aux mortel·les. Que tu trouves cette réponse ou non, la Saga créera une **Prophétie** négative, liée à la question et/ou à la réponse.
- α Cette simulation est beaucoup plus perturbante que prévu, et lorsque tu en sortiras, tes interfaces en seront affectées. Tu subiras le **Malus** "Deadlock", et tu seras incapable de remplir tes tâches tant que tu auras ce **Malus**.
- α Cette simulation est beaucoup plus étrange que prévu, et soit tu trouves une réponse particulièrement cryptique, soit tu prouves que cette question est absurde et n'a pas de réponse. Tous les personnages qui ont posé cette question subissent le **Malus** "Perplexe".
- α Oups. À travers cette simulation, tu viens de trouver accidentellement la dernière pièce pour achever ta transcendance. **Le Temps Est Venu**.

L’Essaim Alien

Content Warning : colonialisme.

Δ Création

Tu commences avec +0 en **Ka** et +0 en **Progéniture**.

Tu as tous les **Pouvoirs** de base. Choisis un **Pouvoir** optionnel.

Décris à quoi ressemble la plupart des individus qui te composent.

Tu es capable de te déplacer dans le vide de l’espace. Est-ce que tous tes individus en sont capables, ou seulement certains, qui servent de transport ?

Tu es capable de dévorer des planètes entières. Décris à quoi ressemble leur paysage après ton passage.

Crée une **Prophétie** dont tu es l’élu·e, mais dont la cible reste un mystère.

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

- α Un Vaisseau qui a tué ta Reine précédente.
- α Une Planète que tu convoites, mais qui est trop bien protégée.
- α Un Ordre Mystique qui tire ses pouvoirs d’une source similaire à la tienne.
- α Une IA qui t’a génétiquement engendré·e, mais au contrôle de laquelle tu as échappé.
- α Un autre Essaim Alien, ton ennemi héréditaire, avec qui tu es en guerre à travers toute la galaxie.

Si tu manques d’inspiration, envisage de jouer…

- α Des mantes religieuses géantes avec beaucoup trop d’yeux pour être honnêtes, des mandibules en biotitane et des ailes capables de voler dans le vide de l’espace. Les Planètes qu’elles dévorent sont transformées en termitières géantes criblées de galeries titanesques.
- α Des pieuvres venues d’un monde parallèle capables de léviter et de se déplacer légèrement en dehors de la réalité. Elles peuvent tordre la matière et les planètes qu’elles dévorent sont transformées en œuvres d’art contemporain.
- α Une nuée de nanomachines grises hors de contrôle capables d’assimiler n’importe quelle matière pour se répliquer. Elles sont capables de s’agglomérer en grands vaisseaux liquides argentés pour voyager de planète en planète, et les transformer en océans de nanomachines.

Δ Progression

Quand tu subis une **Blessure**, ta Reine est tuée, et ta Progéniture est désorganisé.

Tu dois utiliser une goutte d'**Ichor** ou une **Faveur** pour qu'une autre entité de Ka te prodigue les rares ingrédients nécessaires à la confection de la gelée royale, pour pouvoir élever une nouvelle Reine.

Chaque fois que tu dévores une Planète PNJ, **Progresse**.

Chaque fois qu'une de tes Planètes est nettoyée de ta présence et recolonisée, **Progresse**.

Lorsque tu **Gagnes En Puissance**, gagne +1 en **Ka** ou en **Progéniture** (max 3), puis choisis et raconte :

- α gagne un nouveau **Pouvoir** optionnel ;
- α fais un choix comme si tu venais de **Dévorer** une Planète.

Lorsque **Le Temps Est Venu**, choisis et raconte :

- α Ta progéniture est balayée, mais ta Reine est capturée et transformée en Vaisseau, dont la conscience survivante sert d'IA de bord.
- α Ayant frôlé l'extinction, ta Reine s'échoue sur une Planète inhabitée, et ta dernière progéniture mute pour s'y adapter et fonder un nouveau peuple.
- α Ta Reine est capturée, mutilée, et branchée sur un supercalculateur quantique. Tu deviens une IA maternante mais avide.

Δ Pouvoirs de Base

Infestation

Le niveau d'**Infestation** d'une Planète décrit la présence que tu y as.

Perdre 1 cran d'**Infestation** est une option supplémentaire aux conséquences possibles de tes **Défaites**. (Cette option pourra être choisie par toi ou d'autres joueureuses, selon qui choisira les conséquences d'une **Défaite**.)

0. Tu n'as aucune progéniture sur cette Planète.
1. Ta progéniture a une présence faible sur cette Planète : quelques rares secteurs sont colonisés, et résistent tant bien que mal aux autochtones.
2. Ta progéniture a une présence forte sur cette Planète : plusieurs secteurs sont colonisés et défendus ; les autochtones ne peuvent pas te déloger si facilement.
3. Ta progéniture a une présence écrasante sur cette Planète : il ne reste plus que quelques secteurs occupés par les autochtones ; cette Planète t'appartient presque.
4. Il n'y a plus d'autochtones sur cette Planète ; elle t'appartient entièrement.

Coloniser

Si tu n'as aucune colonisation en cours, désigne une Planète (si c'est un·e PJ, demande le consentement narratif d'abord) dont tu commences l'invasion au niveau d'**Infestation** 0 ; sinon, continue ta colonisation en cours, à partir de ce niveau. **Lance 2D6** + **Progéniture** + **Infestation**, et soustrais la **Population** de la Planète ; sur 6−, tu perds un cran d'**Infestation** (ou tu subis une **Défaite**, si tu étais déjà à zéro). Entre 7 et 9, choisis une option. Sur 10+, choisis-en deux (pas nécessairement différentes).

- α Augmente ton **Infestation** d'un cran.
- α La Planète choisit une **Défaite**.
- α Si tu choisis l'option d'infliger une **Défaite**, c'est toi qui choisis laquelle.

Dévorer

Lorsque tu atteins le 4e cran d'**Infestation** d'une Planète, cette Planète n'est plus un personnage. Tu dévores toutes ses ressources, et choisis une option parmi les suivantes.

- α Tu mutes de manière radicale : change l'apparence de ta Progéniture et sa capacité de voyage.
- α Tu mutes de manière chaotique : crée un Essaim PNJ dont la progéniture est différente de la tienne, et échangez une goutte d'**Ichor**.
- α Tu mutes pour adapter une partie de ta progéniture aux conditions de vie sur une planète : crée une Planète PNJ dont la population est similaire à ta progéniture, et échangez une goutte d'**Ichor**.
- α Tu enfantes une créature gigantesque, capable de se déplacer seule dans l'espace : crée un Vaisseau PNJ entièrement organique, et échangez une goutte d'**Ichor**.

(Tu n'as aucun contrôle direct sur les PNJs que tu crées ainsi.)

L’Ordre Mystique

Δ Création

Tu commences avec +0 en **Ka** et +0 en **Rayonnement**.

Tu as tous les **Pouvoirs** de base. Choisis un **Pouvoir** optionnel.

Tes membres possèdent une capacité surnaturelle, qu’iels se transmettent de maître à élève. Laquelle ?

Quel est le titre des membres de ton ordre ? Décris le vêtement caractéristique qu’iels portent toujours.

Crée le prochain chapitre de ta **Grande Prophétie**, dont tu es l’élu·e, mais dont la cible reste un mystère.

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

- α Une IA Quantique que tu as fabriquée en secret, mais dont le contrôle t’as échappé.
- α Un Essaim Alien que tu aurais pu éradiquer de la galaxie, mais que tu as épargné. Raconte pourquoi.
- α Une Planète qui abritait jadis l’un de tes Sanctuaires, mais qui a été colonisée, et le Sanctuaire détruit.
- α La Planète qui abrite ton plus grand temple dans toute la galaxie.
- α Un Vaisseau dont l’équipage est composé de renégats à ton Ordre, qui ont été privés de leur pouvoir.
- α Un Ordre Mystique rival à la philosophie irréconciliable avec la tienne ; vous n’avez de cesse de vous affronter à travers la galaxie.

Si tu manques d’inspiration, envisage de jouer…

- α Un ordre de chevalièr·es vêtu·es de grandes capes grises, qui se battent avec des épées quantiques et possèdent des pouvoirs télékinésiques.
- α Un ordre de matriarches aux yeux voilés, qui tirent leur grande influence politique de leurs pouvoirs télépathiques et leurs arts divinatoires.
- α Un ordre de templiers en armure dorée, qui possèdent des pouvoirs psyoniques terrifiants sur un champ de bataille, et armés d’une détermination à toute épreuve.

(Si je puis me permettre : évite de centrer ton Ordre autour d’une seule race, même humaine. Tu n’es pas un peuple, tu es quelque chose de plus transversal.)

Δ Progression

Quand tu subis une **Blessure**, tes membres subissent un revers si fort que leur foi en la **Grande Prophétie** est ébranlée.

Tu dois utiliser une goutte d'**Ichor** ou une **Faveur** pour qu'une autre entité de Ka t'aide à retrouver ton unité et ta foi.

Chaque fois que tu aides à s'accomplir une **Prophétie** qui ne te concerne pas, explique en quoi elle faisait partie de ta **Grande Prophétie**, et **Progresse**.

Chaque fois que l'adversité t'empêche de faire progresser ta **Grande Prophétie**, **Progresse**.

Lorsque tu **Gagnes En Puissance**, gagne +1 en **Ka** ou en **Rayonnement** (max 3), puis choisis et raconte :

- α gagne un nouveau **Pouvoir** optionnel ;
- α tes plus anciens membres accèdent à une compréhension plus profonde de tes secrets, et partagent une nouvelle capacité surnaturelle avec leurs élèves ;
- α envoie en mission un nouveau Vaisseau PNJ dont tu possèdes une goutte d'**Ichor**, sans perdre de **Ka** (même si tu n'as pas pris le Pouvoir Envoyer une Mission).

Lorsque **Le Temps Est Venu**, choisis et raconte :

- α Plus personne ne croit en tes prophéties, à l'exception d'un équipage de Vaisseau qui conserve une partie de tes enseignements.
- α Tes membres survivants mettent fin à leur diaspora et se rassemblent sur une Planète lointaine. Tes enseignements deviennent peu à peu des légendes pour ce nouveau peuple.
- α Afin de survivre, tes derniers membres doivent transcender leur chair et accomplir le dernier chapitre de la Grande Prophétie en devenant un Essaim Alien.
- α Malgré les revers du destin, tes derniers membres se rassemblent pour achever leur œuvre secrète : la création d'une IA Quantique qui poursuivra la Grande Prophétie.

Δ Pouvoirs de Base

Diaspora

Des membres de ton ordre vivent sur pratiquement toutes les Planètes habitées, parfois dispersé·es et en secret, parfois dans des temples reconnus et influents. Leur nombre et leur prestige dépendent directement de ta stat **Rayonnement**. À tout moment, tu peux inventer un PNJ qui soit membre de ton ordre et le/la jouer temporairement.

Œuvrer à la Déchéance

Choisis un personnage pour cible et **Lance 2D6** + **Rayonnement** : sur 10+, choisis deux options ; entre 7 et 9, choisis-en une :

- α Ta cible choisit sa **Défaite**. (Sur 10+, en renonçant à un second choix, c'est toi qui choisis.)
- α Tu arraches une goutte d'**Ichor** à ta cible.
- α Tu obliges ta cible à donner une goutte d'**Ichor** à un autre personnage impliqué. (Peut être sélectionné deux fois pour deux autres personnages à la place.)
- α Ton rôle dans cette déchéance reste entièrement secret.

Raconte comment tes membres avaient préparé ceci depuis longtemps.

La Grande Prophétie

Chaque fois que tu crées une **Prophétie** (que ce soit avec les actions **Prophétiser** ou **Influencer** ou par n'importe quel autre moyen), elle fait partie de ta **Grande Prophétie** secrète (en tant que joueureuse, tu l'inventes au fur et à mesure, en prétendant chaque fois qu'elle existait depuis des millénaires).

Lorsqu'aucune **Prophétie** ne te concerne, crée immédiatement le prochain chapitre de ta **Grande Prophétie**.

Δ Pouvoirs Optionnels

Hérésie

Ton ordre est scindé en deux sur une question cruciale. Reprends les questions de création d'un Ordre Mystique pour créer cette branche hérétique. Tu joues les deux branches, qui gèrent leur **Ichor** et leurs **Prophéties** séparément, mais qui partagent leur **Progression**, leurs **Pouvoirs**, leur **Ka** et leur **Rayonnement**. À chacune de tes actions, précise quelle branche fait cette action.

À moins que tu ne prennes ce pouvoir à ta création (auquel cas, la divergence est ancienne), crée une **Prophétie** pour ta nouvelle branche hérétique.

Chaque fois que tes deux branches coopèrent malgré leur opposition, **Progresse**.

Chaque fois que tes deux branches s'affrontent malgré leur affinité, **Progresse**.

Former une Délégation

Dépense un point de **Ka** pour créer un Vaisseau PNJ dont l'équipage est entièrement composé de membres de ton ordre. Tu possèdes une goutte d'**Ichor** de ce nouveau personnage, mais à part ça, tu n'as aucun contrôle dessus.

Lorsque tu obtiens ce pouvoir, utilise-le une fois sans dépenser de **Ka**.

Intervention Prophétique

Lorsqu'un·e autre PJ fait moins de 10 à un jet de dés, tu peux intervenir (avec l'accord de lea joueureuse) : des membres de ton Ordre surgissent de nulle part pour sauver la situation. **Lance 2D6 + Rayonnement** : sur 10+, le jet initial gagne +3 ; entre 7 et 9, choisis :

- α +3, mais ceci était ta dernière action (**Le Temps Est Venu**) ;
- α +2, mais la foi de tes membres est éprouvée (compte comme **Blessé**) ;
- α +1, mais tu subis le **Malus** "dispersé".

Si cette aide améliore le palier du résultat (si un 6− passe entre 7 et 9, ou si le résultat dépasse 10), le personnage qui en bénéficie te donne une goutte d'**Ichor**.