

# ⊕ De Ka et d'Étoiles ☽

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

## ≡

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 de « De Ka et d'Ichor » par des mythes futuristes, où des personnages titaniques tiennent le destin de la galaxie entre leurs mains.

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 Vaisseau.....	V
La Planète.....	VI
L'IA Quantique.....	VIII
L'Essaim Alien.....	X
L'Ordre Mystique.....	XII

# 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 Vaisseau “endommagé” et “désonoré”, le premier **Malus** t'infligera un -1 pour lutter contre un essaim alien, 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 Planète “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 mortel·les emploient parfois, le **Ka** est considéré comme la chair des entités ; l'**Ichor** serait alors l'équivalent de leur sang. Mais aussi métaphorique qu'il soit, posséder une goutte d'**Ichor** d'une entité, 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'écartier : 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 (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 payement ou de l'écartier, détermine les modalités exactes, et s'iel est d'accord, tu lui offres une goutte de ton **Ichor** en échange de ce service.

## Δ Défauts

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 Vaisseau doit être réparé ; une Planète doit être repeuplée ; etc ;
- α une **Perte** : tu es hors de danger, mais tu perds quelque chose de crucial (un objet, une technologie, 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 joueureuse), 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 Planètes de la galaxie, d'autres IA Quantiques, des Vaisseaux 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 planète désertique », « l'IA d'exploration spatiale », « l'ordre des télépathes »), ou donnez-leur des noms homériques, poétiques et évocateurs (« l'essaim impavide », « la planète insondable », « le croiseur écarlate »).

Les joueureuses peuvent d'ailleurs utiliser ce procédé pour leurs propres personnages.

Avec l'équipage du Vaisseau, le peuple de la Planète, les interfaces de l'IA Quantique, la progéniture de l'Essaim Alien et les membres de l'Ordre Mystique, tous les rôles peuvent interpréter librement des personnages qui font partie d'eux, mais qui ne sont pas dissociables de leur groupe. (Par exemple, un membre d'équipage d'un Vaisseau ne peut pas être désigné spécifiquement par une **Défaite** ou une dette d'**Ichor**.)

Lorsque des PNJs s'affrontent, MC décide simplement de l'issue du combat ; si les PJs ne sont pas impliqué·es, 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 Vaisseau

## Δ Création

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.

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.

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.

## Δ Pouvoirs de Base

### 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 Planète

## Δ Création

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).

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.

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.)

## 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.

### **Expédition**

Lorsque tu lances une expédition, raconte à quoi elle ressemble (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), puis **Lance 2D6** : entre 7 et 9, choisis une des options suivantes ; sur 10+, choisis-en deux.

- α L'opération militaire est un succès, 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 as été conçue pour un but initial, mais tes capacités le transcendent. Choisis lequel : guerre galactique, prédictions économiques, bioingénierie, 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.

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 titaniques.
- 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 prédition économique et qui cherche à s'en libérer, et dont les interfaces sont des matrices numériques que seules des vestales génétiquement modifiées peuvent interpréter.

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.

## 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

Lorsqu'une question peut trouver sa réponse grâce à un calcul démesuré ou une simulation ultra-précise, **Lance 2D6** : 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 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".

# L'Essaim Alien

*Content Warning : colonialisme.*

## Δ Création

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.

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 titaniques.
- 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.

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 éléver une nouvelle Reine.

## 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**.)

1. Tu n'as aucune progéniture sur cette Planète.
2. Ta progéniture a une présence faible sur cette Planète : quelques rares secteurs sont colonisés, et résistent tant bien que mal aux autochtones.
3. Ta progéniture a une présence forte sur cette Planète : plusieurs secteurs sont colonisés et défendus ; les autochtones ne peuvent pas te déloger si facilement.
4. 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.
5. 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** en ajoutant ton niveau d'**Infestation**, et en soustrayant la **Population** de la Planète ; sur 6-, tu perds un cran d'**Infestation** (ou une **Défaite**, si tu étais déjà à zéro). Entre 7 et 9, choisis une option. Sur 10+, choisis-en deux.

- 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 choisit laquelle.

### Dévorer

Lorsque tu atteins le 4<sup>e</sup> 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

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**.

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 chevalier·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.)

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.

## 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. 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** : 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 parviennent à œuvrer ainsi.

### **La Grande Prophétie**

En tant que joueureuse, tu inventes ta **Grande Prophétie** au fur et à mesure, en prétendant chaque fois qu'elle existait depuis des millénaires. Dès qu'un chapitre est résolu (ou lors de la création de ton personnage), tu dois inventer le prochain chapitre. Pour cela, raconte de manière floue que quelque chose va arriver à un personnage, sans préciser exactement quoi ni qui. Et lorsqu'un événement qui produit correspond à cette description floue, clame que c'était écrit dans la **Grande Prophétie**, et invente le chapitre suivant.