

GENIUS LOCI

UN JEU DE RÔLE À PROPOS DE DIEUX MINEURS PAR GRANT HOWITT & CHRIS TAYLOR, 2017 - TRADUIT PAR LUCAS CIMON : CHEZSOI.ORG

Vous êtes un dieu mineur, un genius loci, dans un paisible village du sud de l'Angleterre des années 60.

DOMAINE

Votre domaine définit la portée de votre pouvoir. Quand vous agissez dans votre domaine (sur des personnes, des concepts ou le bâtiment / le lieu lui-même), lancez 2 dés et gardez le résultat plus élevé.

Vous pouvez tuer et manger un autre genius loci pour gagner ses pouvoirs. Si vous le faites, vous gagnez accès à son domaine et supprimer toute une piste d'états.

PEUR

Quand vous êtes confrontés à votre peur, lancez 2 dés et gardez le plus petit résultat à moins que vous ne fuyez ou capitulez.



QUAND VOUS AGISSEZ, OU QU'ON AGIT CONTRE VOUS ET QUE VOUS RÉSISTEZ, LANCEZ UN D6

1. Vous ratez, et cochez 2 états
2. Vous ratez, et cochez 1 état
3. Vous ratez, mais apprenez quelque chose de vital
4. Vous réussissez, mais cochez 1 état
5. Vous réussissez, mais de justesse
6. Vous réussissez particulièrement bien

(Ne faites un jet que si le MJ pense qu'un échec pourrait être intéressant)

CARTE DU VILLAGE

Si vous le souhaitez, dessinez ensemble une carte de votre village, et donnez-lui un nom ! Placez la carte au centre de la table et complétez-la au fil de la partie.

ÉTATS

Si vous atteignez le niveau 3 dans 2 pistes d'état, vous disparaissiez de l'histoire ou êtes corrompus par la MENACE.

- | | | |
|--|--|---|
| 1. agacé <input type="checkbox"/> | 1. abîmé <input type="checkbox"/> | 1. secoué <input type="checkbox"/> |
| 2. furieux <input type="checkbox"/> | 2. sacagé <input type="checkbox"/> | 2. brisé <input type="checkbox"/> |
| 3. colère noire <input type="checkbox"/> | 3. délabré <input type="checkbox"/> | 3. perdu <input type="checkbox"/> |
| 1. contrarié <input type="checkbox"/> | 1. peu apprécié <input type="checkbox"/> | Quand vous vous adonnez à quelque chose que vous aimez, retirez jusqu'à 3 états (selon à quel point cela vous attire de ennuis, le plus étant le mieux) |
| 2. terrifié <input type="checkbox"/> | 2. detesté <input type="checkbox"/> | |
| 3. loque <input type="checkbox"/> | 3. exilé <input type="checkbox"/> | |

QUI ÊTES VOUS ? (Lancez un D6 ou choisissez)

VOUS ÊTES L'ESPRIT D'UN

1. Vieux
2. Nouveau
3. Délabré
4. Énergique
5. Dangereux
6. Magnifique

VOUS AVEZ PEUR

1. du feu
2. des étrangers
3. de vos habitants
4. du crime
5. des dieux des cours d'eaux et de la pluie
6. d'être oublié

VOUS AIMEZ, AU POINT D'ÊTRE DÉPENDANT

1. Les jeunes
2. Les photos
3. Le cidre
4. La musique pop
5. Les orages
6. Les animaux de proie

QUI SONT LES AUTRES ?

1. Station de police
2. Hôtel de ville
3. Caserne de pompiers
4. Cabinet de docteur
5. Mémorial de la guerre
6. Forêt

(MJ, jetez un dé dans cette table 2 ou 3 fois pour déterminer qui sont les autres dieux mineurs du village)

MANIFESTATION

Vous adoptez une apparence humaine personnifiant la nature du lieu auquel vous êtes lié. Dans votre domaine vous êtes omnipotent, mais en-dehors vous êtes à peine plus puissant qu'un humain ; vous connaissez quelques tours mais vous restez bien un dieu très mineur.

QUE RESENTENT LES PNJ ENVERS VOUS ?

1. Jalousie
2. Admiration
3. Peur (Faites un jet lorsque vous les rencontrez pour la 1ère fois)
4. Pitié
5. Mépris
6. Loyauté

FEUILLE DE PERSONNAGE :

NOM : _____

ESPRIT DE : _____

APPARENCE : _____

AIME : _____

PEUR : _____

TROIS CHOSES INTÉRESSANTES À PROPOS DE MOI :

VOTRE VILLAGE EST MENACÉ PAR :

1. Une nouvelle ligne de train, amenant (D6 ou choisissez) avec elle des dieux de l'acier, du bruit et de la vitesse
2. Une maison du tourisme, attirant des dieux des villes via leurs adeptes en villégiature
3. La destruction de vieilles demeures pour être remplacées par des logements de luxe
4. La jeune génération s'en allant ailleurs, laissant un village vieux et fatigué
5. Un parc d'attractions / centre thermal, attirant des dieux des jeux / de la santé
6. Une ferme intensive et son dieu fou des poulets en cage