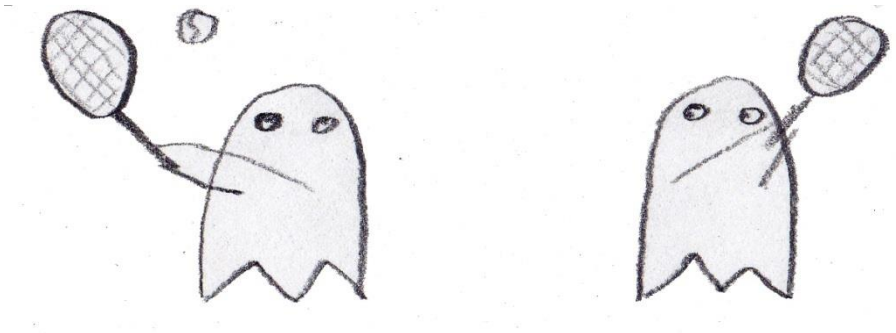
LE ROI DU NÉANT CONTRE L'ALLIANCE DES QUATRE MONDES !

un jeu de rôle à la carte
pour voyager entre les mondes



Le Roi du Néant contre l'Alliance des Quatre Mondes a été réalisé à l'occasion d'un atelier de création de jeux de rôles à la médiathèque du Rize de Villeurbanne, le samedi 9 février 2018.
Dalia, Eya, Mathias, Thomas, Jean-Charles, Merlin, Alexandre, Saule et Apollinaire se sont réunis autour de Guillaume Jentey pour créer de toute pièce un jeu de rôle avec ses seules contraintes :

- un jeu familial
- un jeu original
- un jeu de moins de 10 pages
- un jeu qui correspond aux attentes de chaque participant.

L'atelier a commencé à 14h, à 18h nous jouions notre première partie.

Merci à la médiathèque du Rize pour cette initiative, et plus particulièrement à Annabelle.
Merci à Côme Martin et Bruno Bord pour les relectures et les corrections.

Un après-midi au Rize, ou comment nous nous sommes retrouvés propulsés dans le Cosmos autour d'une incroyable aventure collective pour créer un jeu de rôles.

D'abord, il faut vous expliquer comment nous nous sommes retrouvés là.

En famille, nous aimons jouer à des jeux de société. Cette année, Noël nous a apporté quelque-chose d'assez inhabituel : un *jeu de Rôles*. Il s'agit d'un petit coffret muni d'une règle, de dés spéciaux et de différents petits scénarios. Le principe est simple mais déroutant : l'un des joueurs, le *Maître du jeu*, choisit un scénario qu'il prépare quelques temps à l'avance. Au moment du jeu, chaque joueur choisit d'interpréter un personnage. Et c'est parti ! Le Maître du jeu raconte une histoire dans laquelle chaque joueur est libre de faire ce qu'il veut. Une seule règle : la réussite (ou l'échec) des actions entreprises se joue à coup de dés. Autant dire que nos premières parties furent cacophoniques ! Nous découvrions, tantôt joueur, tantôt Maître du jeu, le vertige de se propulser à plusieurs dans un monde imaginaire sans limites. Mais aussi l'immense difficulté de bâtir ensemble une histoire en temps réel... Empêtrés dans mille questions sur comment mener à bien de telles aventures, l'annonce d'un atelier sur la création de jeux de rôles au Rize tombait à pic.

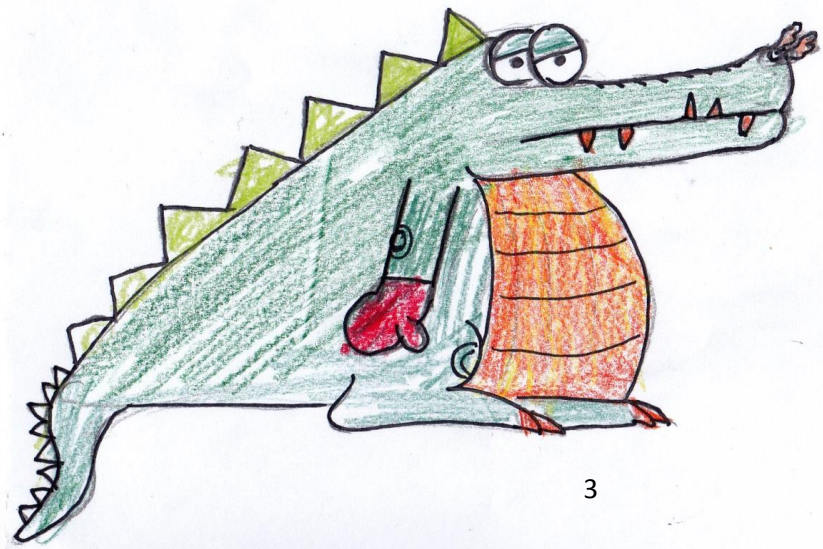
Nous nous sommes donc retrouvés un samedi après-midi, Saule (mon fils) et moi, dans une salle au premier étage du Rize en compagnie de Eya, Dalia, Mathis, Thomas, Merlin, Apollinaire et Jean-Charles (son papa) autour de Guillaume JENTEY, « spécialiste en *jeux de rôles »* . Sept enfants et trois adultes. Nous nous mettions à peine à l'aise, ne sachant à quoi s'attendre, un peu gênés, ne nous connaissant pas les uns les autres, quand Guillaume attaqua sans détours : « *Nous avons 5 heures pour créer un jeu 1/ original, 2/ familial et 3/ qui puisse s'écrire en moins de 10 pages »...*

Tout commença très mal. D'abord, Guillaume nous expliqua que les jeux de rôles ne sont pas forcément ce que l'on croyait : il peut ne pas y avoir de dés, il peut ne pas y avoir de scénario et même ne pas y avoir de Maître du jeu ! Puis vint la terrible question : *À quoi voulons-nous jouer ?* Très vite, de graves divergences ont divisé le groupe. Dalia voulait des loups-garous et des vampires. Thomas un monde trash où les héros sont méchants. Jean-Charles une intrigue scientiste futuriste… Guillaume tenta de nous mettre sur la piste : « *Il faut commencer par trouver un pitch !* » Un « pitch » ??? Mathis tente une idée d'histoire « *Non, ça c'est le scénario* » – je propose que l'aléa repose sur un château de cartes qui s'écroule : « *Non, ça c'est la mécanique du jeu* » – Apollinaire avance une idée de personnages « *Non, ça c'est pour plus tard* ».

Amateurs à peine éclairés, nous devions être experts créateurs. Or, aucun de nous ne savait où mettre les pieds...

La suite est indescriptible. Les cerveaux se sont mis en ébullition. Le temps est devenu élastique. Trouver le fameux « pitch ». Articuler nos mondes incompatibles. Inventer une mécanique de jeu. Dessiner un visuel... Ruminant tantôt tous ensemble, tantôt pour nous-même, tantôt en petits groupes, une sorte de magma général que nous sculptions chacun tour à tour a commencé à se former. Tout en calme et concentration, Merlin s'improvise Maître du jeu pour tester une première esquisse. Eya, expérimentatrice avertie, fait observer que ce n'est pas très intéressant car les joueurs gagnent trop facilement. (…) *À* force de cogitations collectives ininterrompues, une heure avant la fermeture du Rize, tout était clair : le jeu était fait ! Nous pouvions y jouer...

Saule et Alexandre

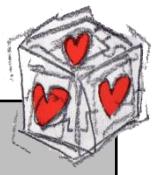


Le Roi du Néant arrive de DélireWorld pour engloutir notre Univers. Pour l'arrêter, il faut libérer le pouvoir des quatre Prodiges Elémentaires. Un groupe de héros venus des quatre mondes s'est rassemblé pour réaliser cette quête. Mais les frontières entre les mondes ont été fragilisées...

À quoi on joue ?
Le Roi du Néant contre l'Alliance des Quatre Mondes est un jeu de rôle dans lequel un **Maître du Jeu** prépare une aventure qu'il fait jouer à des **Joueurs**.
Les **Joueurs** créent et incarnent des personnages qui seront les **Héros** de l'aventure. Le **Maître du Jeu** est le scénariste et le metteur en scène de cette aventure. C'est lui aussi qui incarne tous les personnages qui ne sont pas joués par les **Joueurs**.

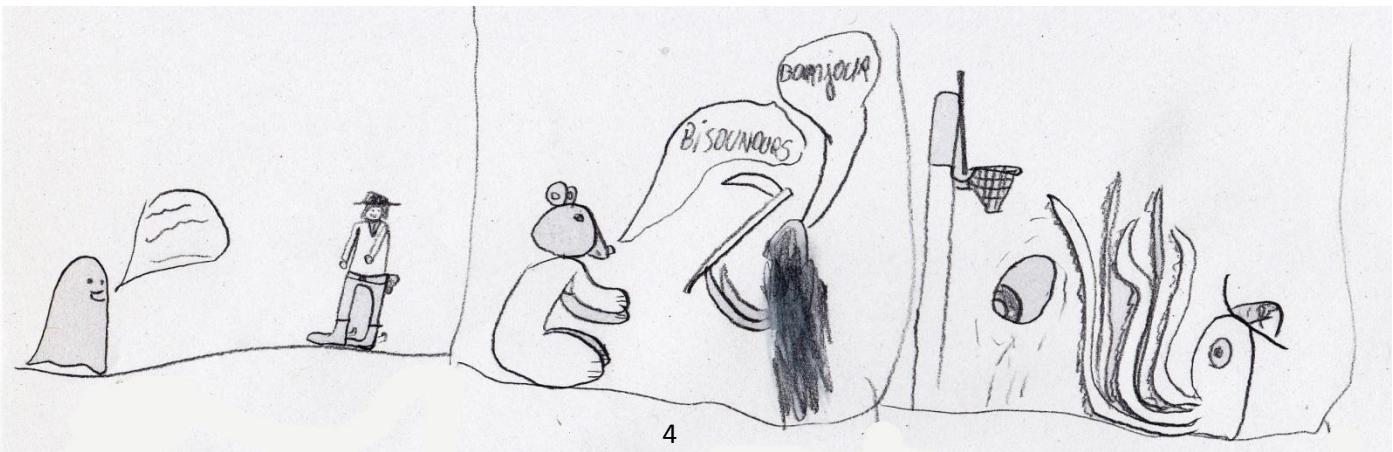
Matériel :
Le **Maître du Jeu** a besoin de papier, de crayons et d'un jeu de 54 cartes auquel on a retiré les jokers.
Les **Joueurs** ont besoin de crayons, d'une feuille de personnage par personne et d'un jeu de 54 cartes auquel on a retiré les jokers pour tout le groupe.

Préparation :
Le **Maître du Jeu**, avant la partie, va devoir créer une aventure. Cette aventure est en fait composée de quatre scénarios qui se déroulent sur quatre mondes différents.
Pour écrire son aventure, le **Maître du Jeu** choisit ou tire au sort quatre mondes parmi ceux de la liste ci-contre. Il détermine pour chacun une couleur de carte.
Le monde de ♥ abrite le Prodige du Corps.
Le monde de ♦ abrite le Prodige de l'Esprit.
Le monde de ♣ abrite le Prodige de la Chance et de la Magie.
Le monde de ♠ abrite le Prodige de la Technologie.
Ensuite, il écrit un scénario par monde. Quel que soit le type de scénario (donjon, enquête, exploration, défis, mini-jeux, *etc.),* il se termine toujours par l'affrontement des **Héros** et du **Gardien** pour libérer le **Prodige**.
Le **Maître du Jeu** peut également laisser le choix des mondes aux **Joueurs** mais cela risque de le contraindre à adapter ses quatre scénarios aux choix des **Joueurs** ou de jouer avec des scénarios improvisés.



1- Science-Fiction
2- Horreur
3- Gentils Nounours Câlinoux
4- Héroïque fantaisie
5- Afrique mystique
6- Jeux Vidéos
7- Western
8- Préhistoire
9- Samouraï
10- Steam Punk

Création des personnages (voir feuille de personnage à la fin du livret) **:**
Chaque **Joueur** crée un personnage, nous l'appellerons le **Héros**.
Il commence par définir son monde d'origine parmi les quatre choisis pour la partie.
Il note sur sa feuille de personnage son monde et sa couleur de carte associée.
Ensuite, il distribue les valeurs suivantes dans ses caractéristiques : +2, +1, 0, -1. Il les reporte sur sa feuille de personnage.
La caractéristique **Physique** est associée au ♥, elle représente les aptitudes physiques du **Héros** : sa force, son endurance mais aussi son agilité.
La caractéristique **Mental** est associée au ♦, elle représente les aptitudes mentales du **Héros** : son intelligence, sa ruse mais aussi son charme.
La caractéristique **Magie** est associée au ♣, elle représente les aptitudes magiques du **Héros** mais aussi sa chance.
La caractéristique **Équipement** est associée au ♠, elle représente l'équipement que le **Héros** porte sur lui et peut utiliser au cours de ses aventures.
Pour finir, le **Joueur** choisit un nom à son **Héros** et le présente aux autres en quelques mots.



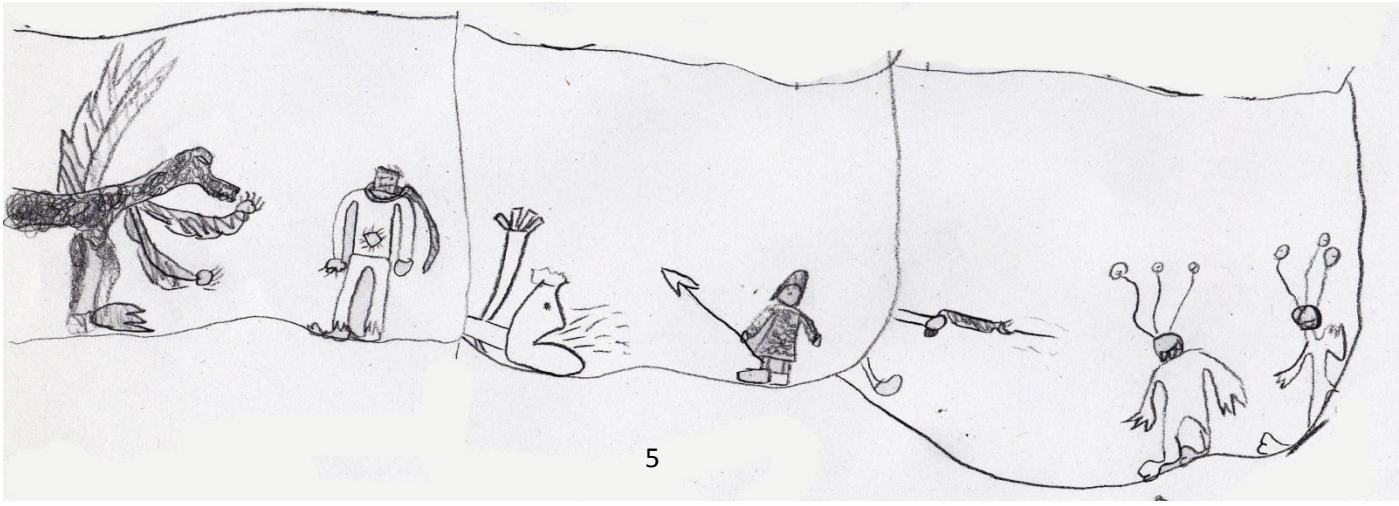
Introduction (ce texte peut être lu par le **Maître du Jeu** aux **Joueurs** pour commencer la partie) **:**
Vous vous réveillez dans une étrange pièce faite d'une multitude de fenêtres. Derrière les fenêtres, vous pouvez voir tous les mondes de l'Univers. Peut-être arrivez-vous reconnaître le vôtre... Mais vous pouvez surtout voir cette chose terrifiante : un être de ténèbres portant une couronne qui semble pouvoir absorber les mondes qui l'entoure ! « C'est le Roi du Néant ! ». Derrière vous est apparu un étrange vieil homme à la peau grise. Il est vêtu d'une grande robe blanche sur laquelle dansent de magnifiques inscriptions lumineuses.
« C'est le Roi du Néant et il aura bientôt détruit notre Univers. Seul le pouvoir combiné des quatre Prodiges Élémentaires peut le stopper. Et vous êtes les Héros qui vont libérer ce pouvoir. Je l'ai prévu… enfin, je l'espère… ».
Le vieil homme s'approche d'une des fenêtres. Il pose sa main sur la vitre et les inscriptions de sa robe s'arrêtent de danser pour former un étrange symbole comme un de ceux qu'on trouve sur une carte à jouer.
« C'est ici que votre quête commence ! Je vous envoie sur le premier monde avant qu'il ne soit trop tard. J'ai confiance en vous… Ah oui, j'allais oublier : méfiez-vous des Gardiens ! »
Une lueur blanche vous aveugle et vous vous sentez aspirés par la fenêtre.

Comment jouer ?
À l'entrée dans un monde, chaque **Joueur** pioche 5 cartes dans le **paquet des Joueurs**. Si son **Héros** est dans son propre monde, il est avantagé et il pioche 6 cartes.
Le **Maître du Jeu** raconte l'histoire et place les **Héros** dans des situations. Face à ces situations, chaque **Joueur** décide de ce que fait son **Héros.** La partie ressemble à une conversation: il est important de s'écouter, de ne pas se couper la parole, de laisser chacun s'exprimer, de se respecter.
Pour résoudre une action, un **Joueur** sélectionne dans sa main une (ou plusieurs) carte(s) de la couleur de la caractéristique appropriée (♥ pour **Physique**, ♦ pour **Mental**, ♣ pour **Magie** et ♠ pour **Équipement**). S'il choisit plusieurs cartes, il additionne leur valeur. Il ajoute ensuite son bonus de caractéristique (+2, +1, 0 ou -1) pour obtenir la **valeur de son action**. Il décrit alors son action au maître du Jeu.

Valeur des habillés :
Valet : 11
Dame : 12
Roi : 13

*Exemple : Martha la Vampire veut empêcher le méchant Billy Bronco de s'enfuir. Elle peut utiliser sa caractéristique **Physique** si elle veut le plaquer au sol, **Mental** si elle veut ruser ou le séduire, **Magie** si elle veut l'hypnotiser ou **Équipement** pour l'attraper au lasso.*
En réponse, le **Maître du Jeu** tire au hasard une carte de son propre paquet. Si la valeur de la carte tirée par le **Maître du Jeu** est inférieure ou égale à la **valeur de l'action**, l'action est réussie. Sinon, elle est ratée. Dans tous les cas, les cartes sont défaussées.
*Exemple : Martha la Vampire décide d'hypnotiser Billy Bronco. La **Joueuse** joue un 8♣. Martha a +1 en **Magie** et obtient donc une valeur d'action de 9. Le **Maître du Jeu** tire un 5♥ : Martha hypnotise Billy Bronco sans problème mais perd une carte.*
Plusieurs **Héros** peuvent tenter de faire une action combinée ; dans ce cas les **Joueurs** concernés tirent chacun une carte et ajoutent leur bonus de caractéristique pour déterminer la valeur de l'action.
Si le **Maître du Jeu** estime que l'action tentée est très difficile, il peut choisir de tirer plusieurs cartes et d'additionner leur valeur en réponse à l'action proposée. Il doit toujours prévenir les **Joueurs** avant que ceux-ci ne jouent leur(s) carte(s).
*Exemple : Chat-Man de l'âge-du-feu décide de profiter que Billy Bronco soit hypnotisé pour lui faire un lavage de cerveau et le rendre définitivement servile. Il joue un Valet ♦ et il a 2 de bonus mental (soit une valeur **Mental** de 11 + 2 = 13). Le **Maître du Jeu** estime qu'une telle entreprise est hautement difficile car Billy Bronco est déjà en train de retrouver ses esprits. Il tire donc 2 cartes en réponse: 6 ♠ et 9 ♣. 6 + 9 = 15: l'action a échoué.*

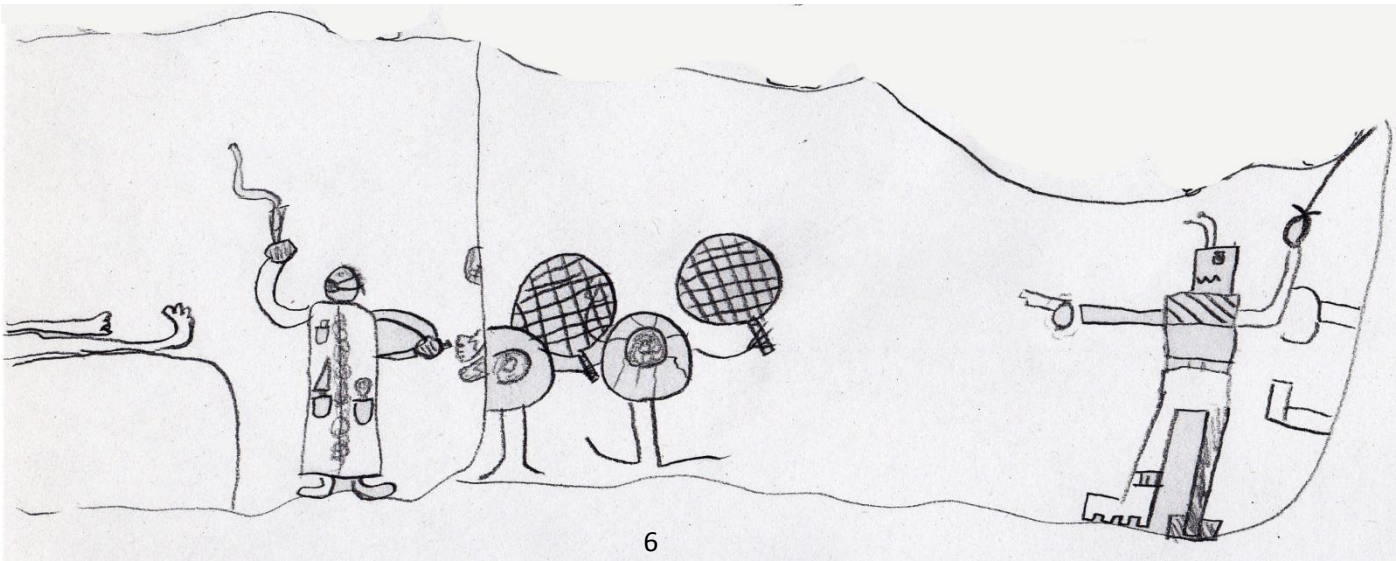
Attention, les cartes représentent aussi l'énergie vitale des **Héros**. Quand un **Joueur** n'a plus de carte, son personnage est mort jusqu'à ce qu'on change de monde !



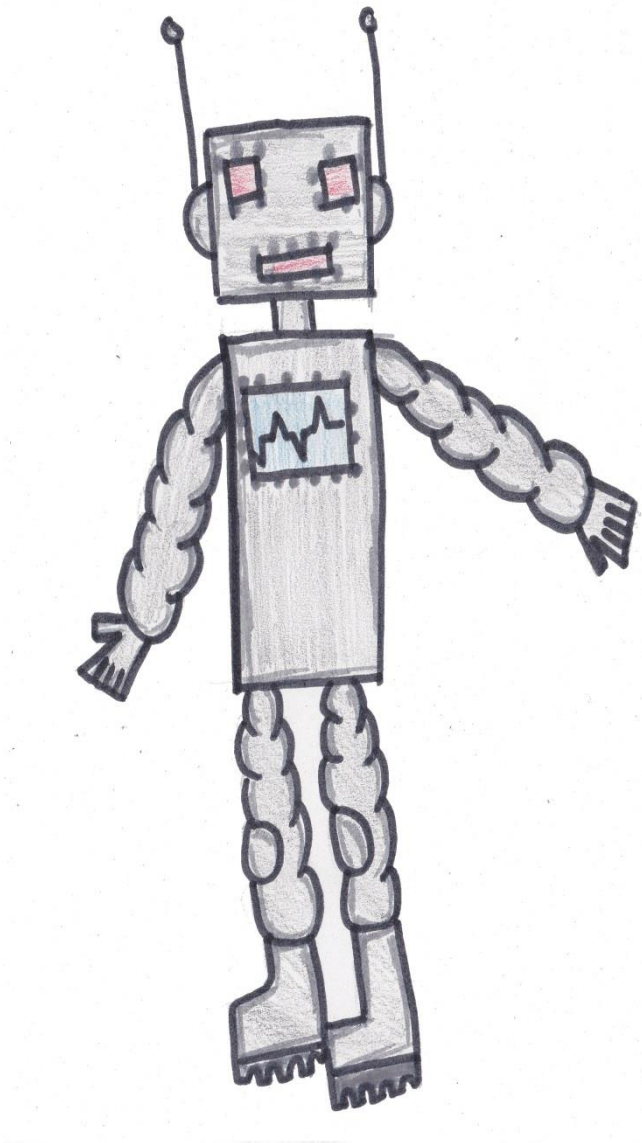
Changement de monde :
Quand le **Maître du Jeu** tire une carte habillée (valet, dame, roi) lors d'une résolution d'action, les **Héros** sont instantanément transportés vers le monde qui correspond à la couleur de la carte.
On commence par mélanger les défausses dans le **paquet des Joueurs** et dans le **paquet du Maître de Jeu**.
Puis chaque **Joueur** pioche jusqu'à avoir à nouveau 5 cartes en main, 6 si le **Héros** est dans son monde.
Ils commencent alors l'aventure de ce nouveau monde s'ils y viennent pour la première fois ou reprennent exactement où ils s'étaient arrêtés s'ils étaient déjà venus.
Ces changements inattendus de monde et donc d'aventure sont le cœur même du jeu. Les **Héros** devront passer de monde en monde pour résoudre chaque scénario et libérer chaque **Prodige**. Le **Maître du Jeu** devra, lui, noter clairement et se rappeler où en sont les **Héros** dans chaque scénario.
<u>Cas particuliers :</u>
- le **Maître du jeu** tire un habillé de la couleur du monde dans lequel les Héros sont déjà : les **Héros** restent sur place mais la dernière action est un échec retentissant. L'action en cours est ratée et chaque **Joueur** défausse aléatoirement une carte.
- le **Maître du jeu** tire un habillé de la couleur d'un monde où le **Prodige** a déjà été libéré : on ne retourne pas sur ce monde, les **Héros** sont transportés dans le monde de leur choix.
- si ce n'est plus possible de changer de monde, le **Maître du Jeu** utilise la valeur de l'habillé pour résoudre l'action en cours.

Libérer un Prodige :
L'objectif d'une partie du *Roi du Néant contre l'Alliance des Quatre Mondes* est de libérer les quatre **Prodiges**.
Mais ça ressemble à quoi un **Prodige** ?
À tout ce que vous voulez ! Ça peut être un objet, un animal, une pensée, une chanson, une statue gigantesque ou une fleur minuscule… Essayez juste, par plaisir esthétique, de vous inspirer du monde qui l'abrite et de l'élément qu'il représente pour le définir.
*Exemple : Le **Prodige** du Corps du monde de la science-fiction pourrait être un petit extraterrestre. Le **Prodige** de l'Esprit du monde de l'Horreur pourrait être une âme en peine. Le Prodige de la Magie du monde des pirates pourrait être une pièce d'or maudite. Le **Prodige** de la Technologie du monde de la préhistoire pourrait être un silex parfaitement taillé…*
Quand les **Héros** arrivent à trouver le **Prodige**, celui-ci est immédiatement libéré.
Les **Héros** ajoutent +1 à la **caractéristique** associée à l'élément du **Prodige** et sont immédiatement transportés dans le monde de leur choix. On ne peut plus revenir dans un monde où le **Prodige** a été libéré.

Combattre un adversaire :
Avant d'arriver jusqu'au **Prodige**, les **Héros** auront toutes sortes d'épreuves à surmonter ! Parmi ces épreuves, ils auront sûrement à affronter bien des adversaires.
Un adversaire commun n'a qu'un seul point d'énergie, il suffit donc de remporter une action contre lui pour le vaincre. Un adversaire plus coriace a deux points d'énergie, il faut donc remporter deux actions contre lui.
*Exemple : Martha la vampire est enfin face à Billy Bronco. Elle joue un 8♥ pour essayer de le mordre. Le **Maître du jeu** joue un 5♣. L'action est réussie… mais Billy est coriace et tient encore debout ! Martha essaie de ruser en attirant Billy dans un trou, elle joue un 7♦. Le **Maître du jeu** tire un 9♥ : Billy est agile et saute par-dessus le trou pour se retrouver dans le dos de Martha. Martha sort alors une fiole explosive de sa poche et la lance derrière elle : elle joue un 6♠. Le **Maître du jeu** tire un 6♥. En cas d'égalité, c'est le **Héros** qui remporte l'action. C'est la deuxième action remportée contre Billy : il est vaincu !*
Plus redoutables que les plus coriaces de tous les adversaires, il y a les **Gardiens** !



Combattre un Gardien :
Ils sont là pour empêcher les **Héros** de libérer les **Prodige**. Pour créer un gardien, comme pour les Prodige, inspirez-vous du monde dans lequel il est et de l'élément qu'il protège.
*Exemple : Le **Gardien** du Corps du monde de l'Afrique mystique est peut-être un gorille géant. Le **Gardien** de l'Esprit du monde des Gentils Nounours Câlinoux est peut-être une terrible tempête arc-en-ciel faisant une horripilante musique sirupeuse…*
Les **Gardiens** ont trois points d'énergie et on doit donc réussir trois actions contre eux pour les vaincre !
Mais le plus terrible, c'est qu'ils peuvent faire une **action spéciale** à chaque fois qu'ils perdent un point d'énergie.



Exemples d'actions spéciales de Gardiens :

- L'attaque de zone :
Le Maître du jeu tire une carte. Tous les joueurs doivent jouer une carte de cette couleur. Si la carte du joueur est supérieure ou égale, le joueur la conserve.
Sinon, il la défausse.
Si le joueur ne peut pas jouer une carte de la bonne couleur, il défausse une carte au hasard.

- L'affaiblissement :
Le **Gardien** fait perdre un point de caractéristique, au choix du **Maître de Jeu**, à chaque **Héros** qui vient de le blesser.

- Contrôle :
Le **Gardien** force un Héros à en attaquer un autre. Le **Joueur** est obligé de le faire.

- Vampirisme :
Le **Gardien** vole une carte au dernier **Héros** qui l'a blessé et la pose devant lui. Sa valeur sera ajoutée à celle de la prochaine carte que le **Maître du jeu** tirera.

La Fin :
Quand les **Héros** ont vaincu tous les **Gardiens** et libéré tous les **Prodiges**, ils reviennent dans la pièce aux fenêtres du début. Seulement, ce n'est pas le vieil homme à la peau grise qui les attend mais le **Roi du Néant** en personne !
Toutes les fenêtres sont ouvertes et il a commencé à transformer l'univers en DélireWorld, son monde d'origine !
Tous les mondes se mélangent et lui-même se transforme en un terrible **Gardien**, mélange des quatre que les **Héros** ont affrontés !
C'est le combat final !
Et de l'issue de ce combat dépend l'avenir de l'univers tout entier !
Le **Roi du Néant** est un **Gardien** qui a cinq points d'énergie. Comme les **Gardiens**, il fait une action spéciale à chaque fois qu'on le blesse. Et pour finir, quand le **Roi du Néant** joue une carte habillée, c'est toujours une réussite pour lui, quel que soit la valeur des cartes jouées par les **Joueurs**.
Il n'y a que deux issues possible à cette ultime confrontation :
- les **Héros** arrivent à vaincre le **Roi du Néant**. Tout redevient comme avant, le **Roi du Néant** est banni à DélireWorld et chaque **Héros** rentre dans son monde après avoir été félicité par le vieil homme gris.
- les **Héros** n'arrivent pas à vaincre le **Roi du Néant**. Les quatre mondes de la partie sont intégrés au DélireWorld et ne sont plus jouables pour l'instant. Les **Héros** sont vaincus et deviennent les nouveaux **Gardiens** du **Roi du Néant**. Il faudra rejouer une nouvelle partie avec quatre nouveaux **Héros** et quatre nouveaux mondes pour espérer vaincre le **Roi du Néant** et éviter la destruction complète de l'univers !

Le roi du néant contre l'alliance des 4 mondes : début de toute première partie.

« Le roi du néant vient de constituer une armée pour détruire l'univers. C'est une catastrophe ! Partout les choses vont de travers ! Les mondes sont en train de se disperser ! Un mort-vivant déambule dans le monde des Bisounours ! On a vu un dinosaure au milieu d'une armée de Samouraï ! Des poupées vaudou ont pris les commandes de vaisseaux intergalactiques !!! Il faut faire quelque-chose, et vite. Le comité des vieux sages s'est réuni et a décidé de faire appel aux héros des mondes où sont cachés les quatre prodiges élémentaires. Les retrouver, les libérer et rassembler leur force est le seul espoir.
Du monde des jeux vidéos, berceau du **Prodige du Corps (♥)** : **Sonic**, petit hérisson, et **Camille**, héroïne ultra-rapide.
Du monde médiéval-fantastique, berceau du **Prodige de l'Esprit (♦)** : **Zora la magicienne** et **Flèmette**, esprit du feu.
Du monde de la science-fiction, berceau du **Prodige de la Chance et de la Magie (♣)** : **Pyro-Man** l'homme bionique.
Du monde des Western, berceau du **Prodige de la Technologie (♠)** : **Jo l'indien,** sur son cheval. Après avoir réuni tous ces héros pour leur exposer la situation, l'élu du comité des vieux sages ne tarde pas à les envoyer tous dans le **monde des jeux vidéos** afin d'y libérer le premier prodige.
La troupe de héros se retrouve donc dans un décor de pixels multicolores, accompagné d'une guillerette musique au carillon électronique. Devant eux s'élève une immense pyramide de plateaux empilés. Au sommet : une étoile scintille, comme animée de pulsations cardiaques. Chaque joueur de héros pioche 5 cartes dans la pile. Les joueurs de Camille et Sonic, à l'aise dans leur propre monde, en piochent 6. Rapidement, **Sonic** décide de sauter sur le premier plateau. Panique ! Un crabe aux pinces géantes fonce sur lui ! Sans hésiter, **Sonic** s'élance pour lui sauter dessus. | Le joueur de Sonic tire de son jeu un Valet de ♥ (action physique, valeur 11 points) auquel il ajoute ses 2 points-bonus dans cette caractéristique (valeur totale de l'action : 13 points). Le Maître du Jeu (MJ) retourne la première carte de la pile : 3 de ♣**.** 13 > 3 : action réussie ! Les cartes sont défaussées, le joueur de Sonic n'a plus que 5 cartes en main. | Le crabe se décompose en une mélasse de pixels et disparaît. Tous les héros rejoignent **Sonic** sur le premier plateau. Mais **Jo l'indien** pose problème avec son cheval : il ne peut pas sauter sur le plateau, et il ne veut pas le laisser sur place. **Camille** lui propose de le pixéliser afin qu'il puisse se déplacer en lévitation. | La joueuse de Camille n'a malheureusement pas de ♣ (magie/chance) dans son jeu. Zora lui vient en aide : elle abat un 8 de ♣ + 2 point de bonus. Le MJ tire un 4 de ♠ : action réussie. Zora n'a plus que 4 cartes. | Grace aux incantations de **Zora**, le cheval se dilate, se rétrécit et finalement se transforme en pixels pour venir rejoindre le groupe troupe sur le premier plateau. Mais il reste encore 9 plateaux à grimper, la tâche s'annonce de longue haleine… C'est alors que **Flèmette** a une idée : de son pouvoir de feu, elle va tenter de chauffer le plateau sur lequel se trouvent les héros pour le rendre léger afin qu'il les élève tous jusqu'au sommet de la pyramide. | Le MJ estime qu'il s'agit là d'une une action technologique très difficile qui nécessite de battre la valeur de 2 cartes tirées de la pile. Le joueur de Pyro-Man se propose de venir en renfort à Flèmette. Ils abattent tous deux respectivement un 6 de ♠ + 2 de bonus et une dame de ♠ + 0 de bonus, soit une valeur totale de 20. En retour, le MJ tire un 8 de ♠ et un 9 de ♦, soit 17 points : l'action est réussie. Flèmette et Pyro-Man n'ont plus que 4 cartes. | Sous l'action de la chaleur de Flèmette, le plateau se mobilise et s'élève doucement jusqu'au dernier niveau de la pyramide, juste à côté de l'étoile scintillante. « Qui veut tenter de toucher l'étoile scintillante ? » Les deux héros les plus téméraires, **Pyro-Man** et **Jo l'indien** se proposent. **Pyro-Man** s'avance vers l'étoile, tend la main… | Le MJ demande au joueur de Pyro-Man de réaliser une épreuve de résistance psychologique (action Mental ♦). Pyro-Man propose un 10 ♦, le MJ tire un 7 ♣ : épreuve réussie. Reste à Pyro-Man 3 cartes. | ...mais il sent une force qui cherche à l'attirer, quelque-chose de maléfique : dans un élan vital, il retire sa main. | Jo l'indien doit passer la même épreuve. Il n'a malheureusement qu'un 4 ♦, or le MJ tire un 10 ♣ : échec. Reste à Jo l'indien 4 cartes. | En revanche, Jo l'indien ne se méfie pas : il touche l'étoile… et soudain quelque-chose prend possession de lui : c'est le **Gardien du Prodige du Corps** ! Jo l'indien se transforme, se déforme, devient géant, d'énormes muscles pixélisés remplacent ses épaules et ses bras. Tout en furie, il abat un énorme poing sur **Pyro-Man**, juste à côté de lui.| Pyro-Man tente de fuir avec un 5 ♥. Le MJ retourne un 7 ♥ : la fuite est ratée. Pyro-Man est blessé : il perd une carte en plus de celle défaussée que le MJ tire au hasard dans son jeu. Il ne lui reste plus que 1 carte en main : s'il la perd, il meurt !!! | Rapidement la défense s'organise. **Sonic** lance sur le Gardien une tortue explosive. | Sonic attaque en mode équipement avec un Roi ♠ + bonus 0. Le MJ réplique un Valet ♠ : même si la valeur de l'action de Sonic dépasse celle du MJ, tout habillé tiré par le MJ remporte l'action et entraîne brutalement un changement de monde | La tortue explosive rate sa cible. Mais, soudain, tout bascule : nos héros se retrouvent propulsés dans le monde du Western, berceau du **Prodige de la Technologie (♠) !** Ils sont dans un paysage désertique, à l'entrée d'une petite ville où charriots, cow-boys et vieux clébards se croisent nonchalamment dans la rue terreuse. Une grande agitation attire leur attention du côté d'un bâtiment qui semble être une banque. | Lors d'un changement de monde il y a nouvelle donne : la défausse est remise dans la pile et le paquet mélangé. Chaque joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour compléter son jeu à hauteur de 5 cartes. Il était temps pour Pyro-Man ! Jo l'indien, lui, complète son jeu jusqu'à 6 cartes. En revanche, le MJ enlève 1 carte au hasard dans le jeu de Camille, qui en avait encore 6. | Jo l'indien, inquiet, décide de consulter l'esprit de ses ancêtres pour savoir quelle est la source de cette agitation… | (à suivre)

LE ROI DU NÉANT CONTRE L'ALLIANCE DES QUATRE MONDES

QUEL EST TON NOM ?

DE QUEL MONDE VIENS-TU ?

ENTOURE SA COULEUR : ♥ ♦ ♣ ♠

♥ PHYSIQUE

♦ MENTAL

♣ MAGIE

♠ EQUIPEMENT

A QUOI RESSEMBLES-TU ?

LE ROI DU NÉANT CONTRE L'ALLIANCE DES QUATRE MONDES

QUEL EST TON NOM ?

DE QUEL MONDE VIENS-TU ?

ENTOURE SA COULEUR : ♥ ♦ ♣ ♠

♥ PHYSIQUE

♦ MENTAL

♣ MAGIE

♠ EQUIPEMENT

A QUOI RESSEMBLES-TU ?

LE ROI DU NÉANT CONTRE L'ALLIANCE DES QUATRE MONDES

QUEL EST TON NOM ?

DE QUEL MONDE VIENS-TU ?

ENTOURE SA COULEUR : ♥ ♦ ♣ ♠

♥ PHYSIQUE

♦ MENTAL

♣ MAGIE

♠ EQUIPEMENT

A QUOI RESSEMBLES-TU ?

LE RIZE
mémoires, cultures, échanges
23 Rue Valentin Hauy, 69100 Villeurbanne

Vous pouvez trouver d'autres créations
de Guillaume JENTEY sur
https://guillaumejentey.wixsite.com/rpg-and-art

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la
Licence Creative Commons Attribution 4.0 International.