

GENIUS LOCI

Vous êtes de petits dieux, des genius loci, dans un petit village de campagne du sud-est de l'Angleterre, au milieu des années 60.

Un jeu de rôle de petits dieux, par Grant Howitt & Chris Taylor - 2017
Traduction augmentée par Manuel Bedoet

FICHE DE PERSONNAGE

Nom: _____ Esprit de: _____
Apparence: _____
Aime: _____ Craint: _____
Trois choses intéressantes savoir: _____

QUI ES-TU? (Lance un D6 ou choisis)

Tu es l'esprit d'une

1. Pub
2. Bureau de poste
3. École
4. Parc
5. Épicerie
6. Église

Tu as peur

1. Du feu
2. Des étrangers
3. De tes habitants
4. Du crime
5. Des dieux de la pluie et de la grêle
6. D'être oublié

Tu aimes passionnément (c'est presque une obsession)

1. Les jeunes gens
2. Les photographes
3. Le cidre
4. La pop music
5. Les orages
6. Les petits animaux

Quand tu te laisses entraîner par ta passion, efface 1 à 3 afflictions (selon les ennuis que ça apporte. Plus il y en a, mieux c'est!)

MANIFESTATION

Tu te manifestes sous une forme humaine qui représente le lieu auquel tu es attaché.e. Au sein de ton domaine, tu es puissant.e, mais en dehors, tu es à peine supérieur.e à un humain; tu connais une poignée de tours, mais il est vrai que tu es une divinité tout à fait mineure.

DOMAINE

Tu es puissant.e dans ton domaine. Quand tu agis en son sein (c'est-à-dire avec des personnes ou des symboles qui lui sont liés ou dans le lieu lui-même), lance 2 dés et garde le meilleur.

Tu peux tuer et dévorer d'autres Genius Loci pour acquérir leur pouvoir. Tu gagnes alors le contrôle de leur domaine et tu peux effacer toutes les afflictions dans une catégorie.

PEUR

Quand tu fais face à la peur, lance 2 dés et garde le moins bon, à moins que tu la fies ou que tu capitules.

AFFLICTIONS

Si tu atteins le niveau 3 dans deux catégories, tu quittes l'histoire ou tu es subverti.e par la MENACE.

- | | | | | |
|--|--------------------------------------|--|---|--|
| 1. Agacé.e <input type="checkbox"/> | 1. Abîmé.e <input type="checkbox"/> | 1. Perturbé.e <input type="checkbox"/> | 1. Apeuré.e <input type="checkbox"/> | 1. Mal-aimé.e <input type="checkbox"/> |
| 2. Furieux.se <input type="checkbox"/> | 2. Vidé.e <input type="checkbox"/> | 2. Brisé.e <input type="checkbox"/> | 2. Terriblé.e <input type="checkbox"/> | 2. Haï.e <input type="checkbox"/> |
| 3. Enragé.e <input type="checkbox"/> | 3. En ruine <input type="checkbox"/> | 3. Perdu.e <input type="checkbox"/> | 3. À bout de nerfs <input type="checkbox"/> | 3. Exilé.e <input type="checkbox"/> |

QUI SONT LES AUTRES?

Mettez, tirez deux ou trois fois sur cette table pour définir qui sont les autres esprits du village.

1. Le poste de police
2. La mairie
3. La caserne des pompiers
4. Le cabinet médical
5. Le monument aux morts
6. La forêt

Ce qu'ils ressentent pour les personnages

1. De la jalousie
2. De l'admiration
3. De la peur
4. De la pitié
5. Du mépris
6. De la loyauté

(Tire lors de la première rencontre)

PENSEZ À DESSINER ENSEMBLE LA CARTE DU VILLAGE.

UNE MENACE PÈSE SUR LE VILLAGE

Lance un D6 ou choisis

1. Une nouvelle ligne de train qui amène avec elle les dieux d'acier du vacarme et de la vitesse.
2. Une campagne touristique qui ramène au village les dieux de la ville par le biais de leurs adeptes.
3. La démolition de bâtiments anciens, destinés à être remplacés par des résidences luxueuses.
4. L'exode massif des jeunes du village, l'abandonnant à la laqure et au vieillissement.
5. Un nouveau centre de loisir qui attire les dieux lycra du "bien-être".
6. Un élevage industriel et le dieu fou des prolets enfermés qui y est lié.

QUAND TU TENTES D'AGIR OU DE RESISTER, LANCE UN D6.

1. Tu échoues et tu subis 2 afflictions
2. Tu échoues et tu subis 1 affliction
3. Tu échoues, mais tu apprend quelque chose d'important
4. Tu réussis, mais tu subis 1 affliction
5. Tu réussis de justesse
6. Tu réussis particulièrement bien

UN VILLAGE FRANÇAIS

Voici quelques tables supplémentaires pour varier les plaisirs et - pourquoi pas - incarner des divinités de nos villages hexagonaux.

Petite cité de caractère

Utilisez cette table pour donner des caractères variés et inattendus à vos divinités. Lancez chacune ou NB ou choisissez.

1. Solennel.le
2. Bougon.ne
3. Farceur.se
4. Enthousiaste
5. Méfiant.e
6. Charmeur.se

Voici quelques passions et peurs pour varier les plaisirs

Passions

1. Les jeux d'argent
2. les motos
3. l'archéologie
4. les danses traditionnelles
5. les films policiers
6. le fromage

Peurs

1. des engins de chantier
2. des chiens
3. des néo-ruraux
4. des personnes âgées
5. des avions
6. des élus locaux

Centre-bourg et commerces

Voici quelques lieux supplémentaires à incarner

- | | | | |
|----------------------|----------------------|--------------------------|----------------------|
| 1. Bar-tabac | 1. Boule-drome | 1. Station-essence | 1. Fleuriste |
| 2. Boulangerie | 2. Relais routier | 2. Écluse | 2. Fromagerie |
| 3. Rond-point | 3. Garage auto-moto | 3. Musée communal | 3. Salon de coiffure |
| 4. Calvaire | 4. Fontaine publique | 4. Bibliothèque | 4. Pâtisserie |
| 5. Salle polyvalente | 5. Puits à eau | 5. Cinéma | 5. Parc |
| 6. Stade de foot | 6. Local des jeunes | 6. Boucherie-charcuterie | 6. Funérarium |

Panique au Village !

Voici quelques **PEUVES** supplémentaires. Mieux, tu peux tirer aux dés ou choisir. Tu peux aussi combiner deux **PEUVES** pour une intrigue plus élaborée.

1. Un ministre vient jouer la proximité en passant quelques jours chez les habitants du village, accompagné par une foule de journalistes un peu trop curieux.
2. Le chantier d'un lotissement à la sortie du village affaiblit les esprits locaux.
3. Une crue soudaine a lourdement endommagé les fondations de nombreux bâtiments et de leurs gardiens.
4. Un projet de mega centre commercial aux abords du village ne manque pas d'attirer de nombreux zadistes, suivis par des esprits mordants et hurlants des sirènes de police et des fumées de la crymogènes.
5. L'ouverture du "Pharaon", une boîte de nuit, est accompagnée de l'arrivée d'étranges esprits aux faciès d'animaux.
6. Une série de cambriolages trouble le village sans que personne, même les esprits, ne connaisse le responsable.
7. Carinne Hardy, l'ancienne bonne du curé d'origine anglaise, fête ses 122 ans et se rapproche du titre de doyenne de l'humanité, focalisant l'attention du monde entier sur le village.
8. Charles Caubrol, célèbre cinéaste férù de récit criminels en rase campagne, a décidé de tourner son prochain film au village, recrutant les habitants comme figurants.
9. L'ouverture d'un centre d'accueil de réfugiés dans le village provoque des tensions entre esprits notables locaux et divinités en exil venues d'un autre continent.