

NEW GODS I

Pliez les 2 feuilles en trois et posez-les au centre de la table.
Ecrivez les éléments importants sur des post-its.
Les dieux commencent leurs phrases par « Je suis XXX, ... ».

Les dieux sont réunis au bar "New Gods"

Choisissez un nouveau dieu dans la liste et répondez aux questions suivantes, une par une, à tour de rôle :

- « Qui suis-je et quel est l'étendu de mon pouvoir ? »
- « Comment est-ce que je compte modifier le monde des hommes ? »
- « Qu'est-ce que je ne supporte pas ? »
- « Quels pouvoirs magiques ont ceux qui me vénèrent ? »

Une nouvelle épopée commence

Répondez à tour de rôle aux questions suivante (utilisez les héros, ombres, lieux et artefacts) :

- « Pourquoi les héros doivent-ils trouver cet artefact ? »
- « Pourquoi cet artefact a-t-il été caché ? »
- « Quels anciens dieux s'opposent à vous et pourquoi ? »
- « Qui sont ses adeptes et quel est l'étendue de leur pouvoir ? »
- « Où débute cette nouvelle épopée ? »

Dans le monde des hommes

Vous jouez à présent les héros des dieux.

- « Quel est mon nom et ma profession ? »
- « Comment est-ce que je perçois et manipule le monde magique ? »
- « Qu'est-ce que je souhaite obtenir de mon dieu ? »
- « Quel est mon talent et mon point faible ? »
- « Quel est mon pouvoir favoris ? »
- « Quel est mon lien avec un autre héros ? »

Répartissez 9 points entre les traits (minimum 1) :

- Corps
- Esprit
- Foi

NEW GODS II

Chapitres

Il y a 3 chapitres. A chaque début de chapitre répondez en tant que dieu aux questions suivantes :

- « Qu'essaye d'accomplir les héros et pourquoi ? »
- « Quel ancien dieu s'oppose à eux ? »
- « Quel difficulté devront-ils surmontées ? »
- « Où se déroule l'action ? »

3^{ème} chapitre : « Qu'est-ce que les anciens dieux ont trouvé pour vous contrer ? »

Expliquez à tour de rôle les actions que fait votre héros pour clore ce chapitre. Une fois atteint passez au suivant.

Climax

Commence à 2. Augmente d'1 par chapitre : 2, 3, 4.

Lancer les dés

- Sous pression
- Violence ou discrétion
- Action non évidente
- Lancer un sort
- Se projeter dans le monde astral
- Répondre à une question fermée

Déterminez l'**objectif** souhaité **et** le **danger** potentiel.

Choisissez le trait adéquat, +1 talent, -1 point faible, prenez les dés correspondant, lancez les puis séparez les entre objectif et danger.

Objectif : 5 ou 6 sur un dé est un succès. 2 succès ajoutent un élément positif inattendu.

Danger : > Climax, le danger est évité
< Climax, le danger devient réel
= Climax, Le danger reste présent

Interruption : sur un double comparé la valeur avec la liste suivante :

1 – PNJ négatif 2 – Objet négatif 3 – PJ négatif
4 – PNJ positif 5 – Objet positif 3 – PJ positif

Racontez comment la situation évolue.
Passez la main au joueur suivant.

NEW GODS III

Final

Le Climax passe à 5.

- « Où le chapitre final de cette épopée a-t-il lieu ? »
- « Quel danger exceptionnel les héros doivent-ils affronter ? »
- « Quel aide supplémentaire allez-vous leur accorder ? »

Jouez ensuite le chapitre final normalement.

Conclusion

Chacun votre tour répondez aux questions une par une.

Héro

- « Qu'est-ce que j'ai appris sur mon dieu ? »
- « Qu'est-ce que j'ai perdu dans cette épopée ? »
- « Qu'est-ce que je souhaite d'accomplir à présent ? »

Dieu

- « Comment mon pouvoir a-t-il augmenté ? »
- « Quel nouvel avantage mon héros a-t-il mérité ? »
- « Que va m'apporter ce nouvel artefact que je convoite à présent ? »

