

MICHEL RIEDLE

ZOÏRE



KIT DECOUVERTE

JDR EDITIONS

ZORE

Bienvenue dans le monde fabuleux de ZORE !

Entrons vite, vite, vite, dans le vif du sujet.

Vite, vite, vite, allez, allez, allez.

Ok c'est un peu long, là.

ZORE se déroule à l'époque de la préhistoire. Une préhistoire, qui est cependant bien différente de la nôtre. Nous sommes à l'ère du Crétacé et un terrible astéroïde est entré en collision avec la terre. Oui mais voilà, les dinosaures n'ont pas disparu. Loin de là. La vie a continué, l'homme est apparu et a évolué de façon légèrement différente. Il se trouve que certains d'entre eux possèdent des pouvoirs surnaturels que l'on appelle les Zores. Rapidement, les grands chamanes en ont déduit que l'astre tombé du ciel était un dieu, qu'ils nommèrent Tyr, et que, grâce à lui, l'homme pouvait accomplir des miracles (et je rappelle qu'on ne remet pas en cause la parole d'un chamane, sous peine d'être maudit, bordel !).

Evidemment, puisque plusieurs villages comptent des personnes possédant des Zores (qu'on appelle les Elus), les batailles de territoire, pour la viande, l'eau et autres ressources, vont bon train. Oui mais voilà, si les humains croyaient être les maîtres du monde et pensaient se la jouer badass des plaines et des montagnes, c'était sans compter sur certaines races de dinosaures qui possèdent elles aussi des Zores. Et un Tyrannosaure vous soufflant des flammes dessus en se prenant pour un dragon, croyez-moi, ben... ça fait mal. La végétation a elle aussi changé, faisant naître, par exemple, une jungle luxuriante en plein milieu d'un désert aride.

Un phénomène plus inquiétant, et bien moins drôle, a fait lui aussi son apparition. Des terres maudites, cendreuse, parfois boueuses ou marécageuses où les morts se réaniment et se relèvent, où aucune âme ne peut trouver le repos. Certaines tribus ont décidé d'en apprendre plus sur la magie des morts mais, rapidement, leurs esprits se sont troublés, assombris, certains sont devenus fous. Les Zores de ces tribus sont corrompus, répandant les maladies, rendant les terres infertiles, empoisonnant l'air et l'eau. Parmi ces peuples, les Mâches-Os sont les plus connus et sans doute les plus dangereux.

Dans ZORE, vous allez incarner un des Élus de Tyr. Malgré vos pouvoirs, votre vie n'est pas si simple et vous vous battez aussi au quotidien pour survivre, pour défendre le territoire de la tribu, pour obtenir de la viande ou de l'eau. Mais vous jouez des surhumains qui sont surtout confrontés à des adversaires qui vous dépassent : les autres enfants de Tyr. De la végétation intelligente et agressive aux morts qui reviennent à la vie (et s'organisent pour comploter la fin de l'humanité), en passant par les dinosaures à super-pouvoirs, tous se liquent contre vous...



LES REGLES

Résolution

Il n'y a pas de jet de dés dans Zore.

Un sac à grigris est placé au milieu de la table. Lorsque le Maître de jeu (abrégé MJ, que l'on appellera pour le jeu l'Ul-trachamane ou UC) demande un tirage afin de résoudre une action risquée, il définit une difficulté qu'il n'annonce pas au joueur. Le joueur additionne les valeurs de sa caractéristique et de sa compétence les plus pertinentes (souvent imposées par l'UC) et prend en main, dans le sac, sans les regarder, de 0 à 10 grigris.

Si la somme des valeurs des caractéristique + compétence + grigris est supérieure à la difficulté qu'avait estimée le MJ, le tirage est réussi. Sinon, c'est raté.

Les grigris sortis du sac n'y retourneront que pour la prochaine scène. Ce qui signifie que durant une même scène, les autres joueurs auront de moins en moins de grigris pour leurs tirages. Une scène est une partie d'une aventure ; en général, on considère que l'on change de scène quand on change d'unité d'action, de temps ou de lieu. Toutefois, une scène ne peut durer plus d'une heure de jeu, même sans changement particulier dans l'histoire.

Le sac à grigris contient toujours, au début d'une scène : pour chaque joueur présent, 5 grigris plus 1 grigri d'une couleur spéciale qu'on appelle l'Ultra-grigri. Lors du résultat d'un tirage, un grigri normal a une valeur de 1 et l'Ultra-grigri a une valeur de 3, mais pas seulement.

Grigri sur le gâteau ! Le MJ ajoute dans le sac des Kryptogrigris, à raison de 1 par tranche de 2 joueurs (arrondi au supérieur).

Les Kryptogrigris sont TOUJOURS remis dans le sac après leur tirage. Lorsqu'un joueur en sort un lors du tirage, il échoue automatiquement. Si un Ultra-grigri a été sorti au même tirage, ils s'annulent et on ne prend alors en compte que les autres grigris tirés. Si un second Ultra-grigri a été tiré, ce dernier est pris en compte normalement (à moins de tirer un second Kryptogrigris, et ainsi de suite).

Les Ultra-grigris peuvent servir de plusieurs façons différentes. Le joueur qui en a tiré un peut choisir un seul effet parmi :

- 1) Bonus :** Pour un tirage avec une valeur de +3.
- 2) Récupération :** L'Ultra-grigri peut être utilisé pour remettre 3 grigris qui ont déjà été tirés durant cette scène dans le sac (on ne peut remettre les Ultra-grigris dans le sac qu'à la prochaine scène).
- 3) Déclenchement :** Pour déclencher un Zore.
- 4) Conservation :** Un et un seul Ultra-grigri peut être mis de côté par le joueur qui l'aura tiré lors d'un tirage (sauf test d'initiative). Cet Ultra-grigri pourra servir pour déclencher son Zore ultérieurement dans la partie, même dans une autre scène. Dans ce cas, il n'est pas remis dans le sac à la fin de la scène mais conservé par le joueur jusqu'à l'utilisation de son Zore et ne peut pas être utilisé comme bonus ou récupération.

Le sac à grigris contient toujours, au début d'une scène (pour chaque tranche de 2 joueurs présents) :

*10 grigris (blancs)
2 Ultra-grigri (rouges)
1 Kryptogrigris (vert)*

Les couleurs suggérées ne sont qu'indicatives, vous faites comme vous voulez !



A tout moment, s'il le souhaite, le joueur peut remettre son Ultragrigri dans le sac sans l'utiliser, on appelle ça : l'Abandon.

5) Annulation : L'Ultragrigri peut annuler un Kryptogrigri tiré en même temps.

Astuce : Pour la constitution du sac à grigris, vous pouvez utiliser des dés de même taille, des billes, des osselets, des pièces de poker... quel que soit les objets utilisés, il faut qu'ils soient de même taille et trois couleurs différentes.

NB. Dans le cas où aucune compétence ne peut être appliquée pour faire un test, on peut doubler la caractéristique utilisée pour le tirage.

Entraide

Lorsqu'un personnage veut en aider un autre dans une tâche, le MJ compare la caractéristique (utilisée pour le tirage) des deux personnages et retient la valeur la plus haute.

Puis, il fait de même avec la compétence utilisée.

L'ensemble des deux, à savoir, (caractéristique la plus haute et compétence la plus haute) servira de base pour le tirage.

Si des personnes supplémentaires à un binôme aident, le MJ ajoutera +1 à la somme (caractéristique + compétence) par aidant, avec une limite de +3

L'Epreuve

Il s'agit d'une difficulté particulière qui consiste à fixer un nombre que le ou les personnages devront atteindre et qui peut être réalisé sur plusieurs tours.

Exemple : Boucher un trou avec un rocher pour combler le passage d'un groupe de velociraptors. Pour déplacer la pierre, il faudra cumuler 15 points de Muscle en additionnant la caractéristique Muscle des élus plus leurs tirages (s'ils n'échouent pas avec un Kryptogrigri). Le résultat se cumulera d'un tour à l'autre jusqu'à atteindre 15 points.

Doser la difficulté

Dans le jeu, nous parlons parfois de difficulté ou de seuil à atteindre.

Pour vous donner un ordre d'idée, on estimera que les difficultés sont dans un ordre de grandeur tel que proposé dans le tableau ci-dessous.

Bien évidemment, en fonction du personnage, la difficulté d'une tâche peut être toute relative. Si le héros ne possède pas la compétence souhaitée ou au contraire qu'il y soit un expert, la tâche sera plus ou moins ardue.

NIVEAUX	
Seuil	Difficulté
Enfantin	2-3-4
Aisé	5-6-7
Intermédiaire	8-9-10
Pénible	11-12-13
Rude	14-15-16
Infaisable	17-18-19

LE COMBAT

Le combat étant une scène à part entière, tous les grigris sont remis dans le sac au début d'un combat, sauf ceux qui ont été conservés.

L'initiative

Pour fixer l'ordre d'initiative, tous les joueurs piochent un grigri, dans l'ordre de leur choix.

Si c'est un grigri normal, le joueur agira avec sa valeur d'Instinct + Cerveille.

Si c'est l'Ultragrigri, le joueur ajoutera 3 à sa valeur d'Instinct + Cerveille (valeur de l'Ultragrigri).

Si c'est un Kryptogrigri, le joueur agira avec une valeur d'initiative de 1.

La plus haute valeur d'initiative détermine qui, de tous les belligérants, personnage joueur et personnage non joueur, commence le tour et agit en premier, puis c'est au tour du personnage avec la valeur inférieure la plus proche, et ainsi de suite.

Une fois le tirage d'initiative effectué, on remet tous les grigris dans le sac. L'ordre d'initiative est valable durant tout le combat.



Action

Attaque ou MVMT (moi vois, moi tape)

L'attaque peut se faire de diverses façons, avec des compétences comme Taper, Taper avec truc, Jeter, Tirer. Les caractéristiques pour les attaques au corps à corps seront Muscle ou Souplesse et pour les attaques à distance, Instinct ou Sensation.

Une fois l'association caractéristique + compétence faite, le joueur peut tirer un nombre de grigris égal ou inférieur à la valeur de sa compétence de combat utilisée. Si le personnage n'a pas de compétence, il tirera 2 grigris mais ne gardera que le moins bon.

Ce nombre de grigris peut servir, durant ce tour uniquement, à augmenter l'attaque ou la défense ou être réparti entre les deux. On conserve la valeur de défense de tour en tour tant que le personnage n'a pas été pris pour cible.

Un grigri normal a une valeur de +1.

Un Ultragrigris peut être utilisé normalement (voir précédemment).

Rappel : Un Kryptogrigris annule le tirage pour le joueur, sauf s'il est annulé par un Ultragrigris.

Défense ou VNPP (Vous ne passerez pas !)

Cette valeur représente le score à battre pour toucher le personnage ou la cible. Les grigris qui sont mis en défense le restent d'un tour à l'autre, jusqu'à ce qu'une tentative pour toucher le personnage soit effectuée. Après quoi, que l'attaque soit réussie ou ratée, les grigris en défense pour ce personnage sont écartés.

NB : on peut mettre en défense un maximum de grigris égal à la moitié de la valeur de défense (Souplesse + Instinct, sans équipement ou autre) arrondie au supérieur. Les Ultragrigris peuvent aussi être attribués à la défense.

La défense peut être augmentée grâce à une armure.

Calcul des pansements (les dégâts)

Les dégâts encaissés par un personnage sont égaux à la différence entre les valeurs d'attaque et de défense. Si Attaque > Défense, on soustrait la valeur de Défense à la valeur d'Attaque et on ajoute les éventuels bonus de dégât de l'arme.

Soit : Si Attaque - Défense > 0,

Alors dégâts = Attaque - Défense + bonus d'arme.

Si Attaque - Défense < 0, pas de dégât.

En résumé, on doit d'abord savoir si l'attaque passe la défense AVANT d'ajouter le bonus de dégât de l'arme.

NB. Il est très tentant de déclencher un Zore en combat lorsque l'on tire un Ultragrigris. Avant cela, assurez-vous que l'attaque directe touche bien la ou les cibles, sinon, le Zore est emporté par le vent, sans rien toucher.

L'appel de l'au-delà (blessures et mort)

Les points de vie des personnages sont calculés de la façon suivante : (Muscle + instinct) x2.

Une fois que l'on connaît les dégâts (cf. point 3 ci-dessus), on les soustrait des points de vie de la victime.

A 0 point de vie, un personnage tombe dans le coma. A -5 points de vie, il meurt.

La remise dans le sac

Le combat étant une scène particulière, la gestion des grigris y est légèrement différente. En effet, lors d'un combat, les grigris sont tirés au fur et à mesure des tours. Ils seront tous remis dans le sac non pas à la fin de la scène comme à l'accoutumée mais lorsque le dernier Ultragrigris sera tiré et que l'action qui est liée sera achevée. Cela implique que les Ultragrigris mis de côté en mode Conservation soient tous utilisés ou abandonnés (les Ultragrigris, faut que ça circule, comme dit le proverbe). La seule exception à cette règle est lorsque des grigris et Ultragrigris sont mis en défense. Les grigris en défense peuvent être conservés durant le combat d'un round à l'autre. Cependant, le combat étant une scène à part, à la fin de cette scène de confrontation une nouvelle scène débute et donc, tous les grigris sont remis dans le sac, même ceux en défense.

NB : un joueur qui n'a pas été attaqué et qui avait mis des grigris en défense peut, d'un tour à l'autre, retirer ces derniers de sa défense, pour remettre 3 grigris dans le sac après un tirage d'Ultragrigris par exemple.

NB bis : si un joueur décide d'abandonner sa défense, les grigris sont mis de côté comme s'ils avaient été utilisés. Ils ne retournent pas dans le sac, sauf si durant le combat tous les Ultragrigris ont été utilisés ou si le combat a pris fin et que c'est une nouvelle scène.

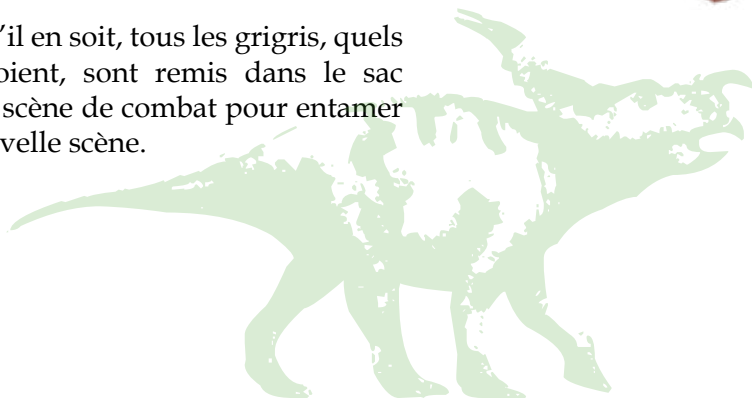
Quoi qu'il en soit, tous les grigris, quels qu'ils soient, sont remis dans le sac après la scène de combat pour entamer une nouvelle scène.

EXEMPLE

Les PJ sont en plein combat contre un dinosaure des plus agressifs. Au fur et à mesure que les tours passent, le sac à grigris commence sérieusement à s'épuiser. D'un œil aguerri, l'UC constate que les Ultragrigris n'ont cependant pas tous été tirés et qu'il en reste un dans le sac. Un joueur décide de tirer deux grigris. Par malchance, il sort le dernier Ultragrigris et un Kryptogrigris. Les deux s'annulant, il finit de réaliser son action et remet comme à l'accoutumée, le Kryptogrigris dans le sac. Cependant, tous les Ultragrigris ayant été tirés, on réintègre tous les grigris dans le sac (Ultragrigris et normaux). Le tour se poursuit normalement.

Dans le cas présent, personne n'avait disposé de grigris en défense. Si cela avait été le cas, tous les grigris auraient été remis dans le sac, sauf ceux en défense.

Un troisième cas de figure existe : Si le joueur avait tiré le dernier Ultragrigris mais qu'un ou plusieurs de ses camarades avaient placé un Ultragrigris en mode Conservation. Dans ce cas, il n'y aurait pas eu de remise dans le sac. En effet, il faudra attendre que les joueurs ayant les Ultragrigris en mode Conservation les dépensent ou décident de faire un Abandon, pour que tous les grigris (sauf ceux en défense) réintègrent le sac.





LES ZORES

Les Zores sont les pouvoirs du jeu. Chaque personnage joueur en possède un qui fait de lui un Elu et peut déterminer son rôle dans la tribu. Un même personnage peut occuper plusieurs fonctions au sein d'une même tribu, mais celle qui est rattachée à son pouvoir est en général la principale.

Pour déclencher un Zore en combat, il faut dépenser un Ultragrigrî. Hors combat, les pouvoirs peuvent être utilisés avec l'accord du MJ et si cette utilisation s'avère pertinente (1 fois par scène maximum).

Voici la description des zores utilisés dans ce kit découverte (le livre de base en comprend 20 majeurs et 20 secondaires).

Contrôle

L'Elu est capable de contrôler un esprit faible. Il réalise un tirage de Cerveille + Blablater contre la défense adverse. Si la cible a une valeur de Cerveille moindre que celle du lanceur, il peut la contrôler pour le tour prochain mais le lanceur ne pourra rien faire d'autre, il doit rester concentré. Le personnage ne peut amener une cible à se suicider que s'il possède deux fois sa valeur de Cerveille. La portée du Zore est de Cerveille mètres.

Déchirure

Il s'agit d'une attaque de corps à corps qui permet au personnage de réduire de Sensation x2 la défense de son adversaire.

Forme animale

Le personnage peut se transformer en animal pour le tour et doubler la valeur d'une de ses caractéristiques en rapport avec l'animal ou acquérir la capacité de

l'animal dont il a pris la forme (vol pour un oiseau, sauf pour un dodo, évidemment, nager pour un poisson, etc.). Sa taille reste celle d'un humanoïde.

Grand hiver

Le personnage peut générer de la glace qui emprisonne toute chose à une portée de Sensation mètres. Cette attaque se fait avec un tirage de Sensation + Jeter. Si la cible encaisse des blessures, cette valeur constitue également un malus pour sa prochaine action, le temps qu'elle se dégage de la glace.

Hurlement

Produit un cri assourdissant, qui inflige un malus égal à la valeur de Gueule du personnage à toutes les créatures dans un rayon de 20 mètres, si leur valeur de Muscle est inférieure ou égale à la valeur de Gueule du personnage (amis et ennemis sont concernés).

Massacre

Lors d'une attaque de corps à corps avec la caractéristique (Muscle), celle-ci se voit triplée (Muscle) x3.

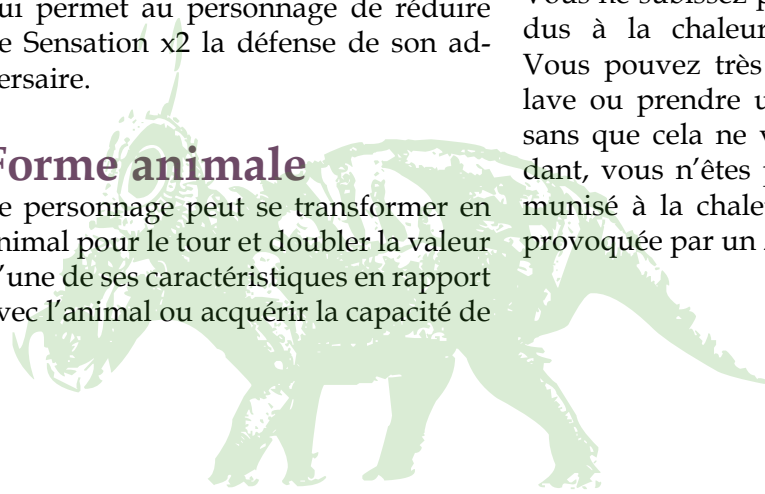
Œil d'aigle

Lors d'une attaque à distance avec la caractéristique Sensation, celle-ci se voit doublée : Sensation x2.

Résistance à la chaleur

Durée : Permanent

Vous ne subissez pas les désagréments dus à la chaleur environnementale. Vous pouvez très bien nager dans la lave ou prendre un souffle de geyser sans que cela ne vous affecte. Cependant, vous n'êtes pas pour autant immunisé à la chaleur qui pourrait être provoquée par un Zore.





LES PNJ

Les personnages non-joueurs (PNJ) se gèrent de la façon suivante :

Lorsque qu'un Zore ou une situation particulière nécessite de comparer une caractéristique à une autre (entre un PJ et un monstre généralement), on prend l'attaque divisée par 2 arrondie au supérieur pour déterminer la valeur de la caractéristique du monstre,

Sauf indication contraire les bêtes ont une Cerveille et une Gueule d'une valeur de 2

Les PNJ ne tirent pas de grigris lors d'un combat ou d'une résolution par tirage. Au lieu de cela, le MJ jette 1D6 et ajoute leurs valeurs de combat (généralement la valeur d'attaque) c'est ce que l'on appelle une « attaque classique ». Pour un tirage de caractéristique, on utilisera la valeur d'attaque divisée par 2, comme précisé précédemment : $\text{Attaque}/2 + 1D6$.

Lors d'une attaque, quand elle obtient un 6 sur le jet de dé, la créature a la possibilité de déclencher son Zore (si elle en dispose) ou de relancer le dé une seconde fois et d'additionner le résultat pour augmenter sa valeur d'attaque finale. Si un deuxième 6 est tiré, on ne relance pas le dé.

Pour l'initiative, on lance 1D6 :

Sur un 1, la créature agira en dernier.

De 2 à 5, la créature agira à son initiative normale,

Sur un 6, la créature ajoutera +3 à son initiative.

Pour la défense, à chaque fois que la créature doit être touchée, on lance :

Défense +1D6 pour déterminer si la créature est touchée.

Sur un 1, la défense de la créature est divisée par deux et arrondie au supérieur,

De 2 à 6, la créature ajoute la valeur du dé à sa défense.

Parmi les personnages prétirés, vous trouverez un dinosaure, Thorg.

Il s'agit d'un Raptozore, de la famille des Cerveauzores, qui peuvent tous communiquer entre eux, avec ceux de leur propre race et avec les Elus humains (et uniquement eux), de façon télépathique. Cette télépathie s'apparente à une voix classique en termes de portée, d'intonation ou de puissance. On peut chuchoter à quelqu'un télépathiquement pour ne pas que les autres « entendent ». L'intelligence de ces animaux est aussi développée que celle des humains.





SCENARIO

LE DIEU-OURS

Au sommet de son volcan, le dieu adulé contemple les ptérodactyles puis, dans un geste cérémoniel, plonge une main dans la lave qui coule dans le canal de pierre. Les milliers d'humains qui le regardent avec amour retiennent leur souffle. Dans un grand geste, Ursa Boom ressort une main intacte, déclenchant des cris de surprise et de joie accompagnés de chants de louange.

Le salut de l'ours

Les PJ ont appris quelques rudiments du culte, dont le salut de l'ours : tous les autres membres se saluent ainsi à chaque fois qu'ils se croisent, pour dire bonjour, au revoir, merci, et cela plusieurs fois par jour. Le MJ fera le salut et insistera pour que les joueurs le lui rendent autour de la table, sans quoi ils passeront pour des impies : montrer les dents en un rictus forcé et, la main droite levée, replier les doigts pour mimer une patte d'ours griffue.

LA MISSION

Les personnages sont en mission pour leur tribu et doivent retrouver Allana, la fille du chef du clan des Pierres Rondes. Le chef de la tribu des PJ, Korun, a promis de retrouver la fille, en gage de bonne volonté et pour renforcer les relations commerciales qui unissent les deux clans (les Pierres Rondes fabriquent d'excellents poufs d'appoint qui subliment les intérieurs les plus chics). Et ce sont évidemment les PJ qui ont été chargés de retrouver la demoiselle en détresse. Sa meilleure amie a pu diriger les PJ : Allana est tombée dans les filets du tout nouveau dieu-ours et a décidé de rejoindre ses adeptes.

LE DIEU

L'énorme volcan crache de monstrueux panaches de fumées et l'odeur de cendre est omniprésente. Le soleil parvient à percer les volutes de temps à autre pour projeter des ombres étranges sur les flancs de la montagne. A perte de vue, des cabanes de bois, des trous percés à même le sol, des cavernes occupées ou des maisons de terre récentes sont habités et montrent combien le dieu est aimé par les tribus des alentours.

Plusieurs milliers de personnes habitent là, enfermés la plupart du temps dans leurs demeures de fortune pour prier, et assistent ainsi quotidiennement à la bénédiction du dieu et au miracle du feu. Évidemment, il s'agit de membres de clans qui n'ont pas d'Élus de Tyr, sinon ils sauraient que les pouvoirs du soit-disant dieu-ours, Ursa Boom, ne sont que la manifestation de son zore. Les personnages joueurs ne sont pas dupes et le MJ devra être très clair : le dieu n'en est pas un, c'est un Élu de Tyr comme les autres, il manipule simplement les foules à l'aide de son zore.



L'énorme temple de pierre, dont les canaux dirigent les coulées de lave loin des suivants, est vieux de plusieurs millénaires et personne ne sait qui l'a construit. Il a toujours été là et n'a jamais été occupé, aussi loin que remonte la mémoire des anciens. Ursa s'y est installé récemment, quand la montagne s'est remise à cracher des flammes: le décor est parfait pour subjuguier les foules. Bref, Ursa est manifestement un petit opportuniste, certains diraient même un petit con.

Les personnages joueurs ne sont pas là pour faire du tourisme, mais en mission. Après un voyage épuisant pour les nerfs, en compagnie des pèlerins du dieu-ours afin de passer inaperçus, ils mesurent l'ampleur de la difficulté de leur tâche.

Avec seulement une journée d'avance sur les PJ, Allana n'aurait pas dû être difficile à trouver. D'autant plus que la description de son père aurait pu suffire : quinze ans, brune, grande et vraiment mignonne (ce qui est assez rare pour l'époque, il faut le reconnaître). Mais c'était sans compter avec les goûts d'Ursa Boom : il n'aime que les belles brunes et ses adeptes de sexe féminin correspondent tous presque parfaitement à ce portrait-robot !

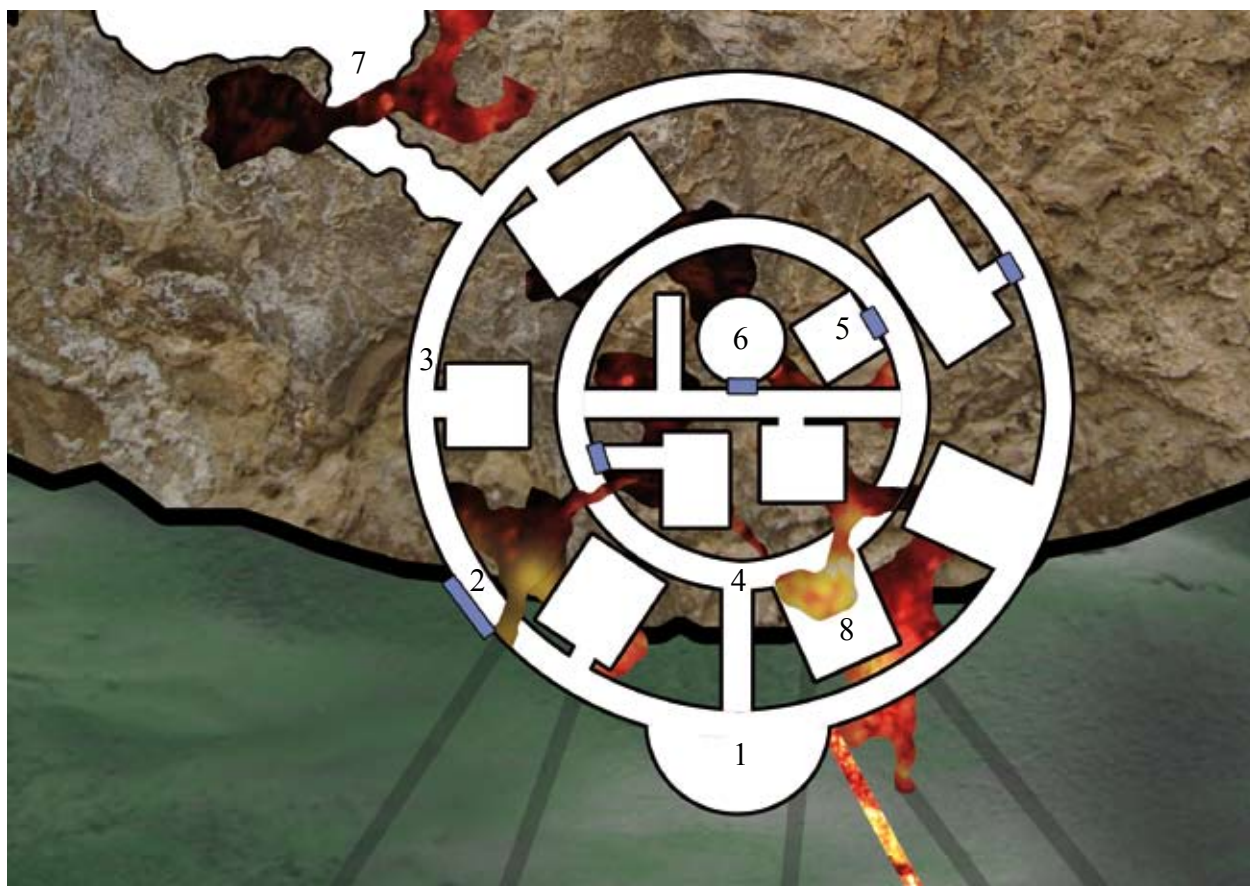
Partout autour des PJ, à perte de vue sur les pentes du volcan, de jolies brunes vont et viennent. Des grandes, des petites, des jeunes, des moins jeunes qui gardent un teint frais grâce aux décoctions de Bobotox, la plante miracle : il y en a plein la montagne ! Toutes sont parées de fleurs et attendent la célébration du jour, les yeux rivés sur le temple où va apparaître le dieu. Les hommes, subjugués par le dieu et autant de jolies filles, s'occupent des tâches quotidiennes : ramasser du bois, chasser, cueillir des fleurs, construire des abris pour les futurs adeptes...

Flower power

L'ambiance sur les flancs de la montagne est pleine d'amour, de bonne volonté et de psychotropes (non, ce n'est pas un nom de dinosaure, les fleurs du coin sont particulièrement planantes !). Tout le monde agit comme dans un doux rêve éveillé et ce sont les gardes qui organisent la vie et ordonnent les tâches quotidiennes qui permettent à autant de monde de vivre ici depuis des jours. Les adeptes sont de doux agneaux qui ne feraient pas de mal à une mouche et ne comprennent pas la moitié de ce qui se passe autour d'eux : les PJ pourraient leur voler leurs peaux de bêtes sans qu'ils s'en aperçoivent tout de suite.

Heureusement, les PJ ont déjà vu Allana en personne (c'est la fille du chef de la tribu voisine !) et après quelques quiproquos maladroits avec des brunes sans intérêt (dont des fausses brunes teintées au sang de Cochontératops), devraient réussir à apercevoir la fille de leur quête : elle fait partie des favorites d'Ursa. Le dieu, habillé de sa peau d'ours habituelle, s'approche du bord du balcon de son temple sous les ovations de son public de zélotes, accompagné d'une demi-douzaine de jolies brunes richement parées, dont Allana. Il va falloir trouver un moyen d'entrer dans le sanctuaire !





- 1 - Balcon cérémoniel
- 2 - Portes d'entrée
- 3 - Gardes en patrouille
- 4 - Entrée du coeur du temple

- 5 - Cellule du harem
- 6 - Puits
- 7 - Grotte qui mène à la surface et pont de pierre étroit
- 8 - Mécanisme de barrage à lave

LE TEMPLE DU DIEU

Il est difficile de s'approcher du temple: des gardes, souvent plus intéressés par les jolies brunes que par leur devoir, se tiennent sur toutes les routes qui montent vers le sommet. Il ne devrait pas être difficile de les contourner, assommer, déconcentrer ou leurrer. Les PJ devront faire bien plus attention à ne pas être aperçus en train de monter les sentiers sacrés où ils seront exposés à la vue de tous et devraient plutôt agir de nuit. Le MJ pourra demander un test réussi de Sans Trace pour chacun des personnages. En cas d'échec, un groupe de gardes les remarquera et les interpellera ; il faudra alors une très bonne raison (test

de Gueule + Blablaté de difficulté pénible) pour ne pas être reconduit dans la plaine manu militari. Un combat rapide pourrait même régler la situation, mais il devra être très rapide pour ne pas attirer l'attention des adeptes.

C'est en essayant d'entrer dans le bâtiment à moitié enterré dans la montagne que l'on réalise qu'il n'a pas été construit par des mains humaines. Les portes sont très larges et pourtant totalement hermétiques quand elles sont fermées. Heureusement, Ursa, ne pensant pas être attaqué, les a laissées grandes ouvertes.

Les PJ pourront se déplacer relativement facilement dans le temple pour peu qu'ils soient prudents et discrets. Ici, finie l'ambiance doucereuse : une sourde menace imprègne tout, accentuée par les lueurs infernales des canaux de lave qui traversent les salles, les plaintes de femmes venues d'un endroit difficile à localiser ou les étranges bruits de griffes qui crissent sur les pavés.

De rares patrouilles passent de temps à autre, mais il est facile de les éviter tant elles font de bruit en approchant : certains des gardes ont été choisis parmi les peuples les moins évolués et ils s'entendent arriver de loin ! Les gardes n'ont pas accès au cœur du temple, réservé aux proches d'Ursa. Une fois dans le saint des saints, les PJ ne devraient donc plus croiser de dangers... Évidemment, ils vont déchanter.

Tirog (mâche-os machiavélique)

Le mort-vivant, de son ancien nom Tirog, se fait appeler l'enfant de Tyr, le bras droit de Wambété (c'est ce qu'il raconte, en vérité, il n'est qu'un « agent » parmi d'autres). Pourri jusqu'à l'os au propre et au figuré, il possède un large vocabulaire et une diction étrangement affectée, qui participe à son charme et à sa persuasion. S'il est interrogé (il faudra trouver une manière ingénieuse de le faire parler, puisqu'il est déjà mort et ne ressent plus la douleur), il avouera avoir pour mission de tuer un maximum d'humains. C'est lui qui a soufflé toute la mise en scène à Ursa et l'a amené à s'installer dans le temple. Quoi qu'on lui fasse, il refusera de dire qui est Wambété ou d'où il vient. Il faudra trouver ces informations par un autre moyen, dans une autre aventure.

Au fait, il y avait-il des ours au Crétacé ?

Oh oui, à peu près autant que d'humains intelligents !

Les ours de l'époque, largement primitifs, font cinq mètres de haut, pêchent des saumonsaures dans les rivières et sont couverts de poils durs comme des écailles. Ce sont des créatures avec lesquelles compter !

Ursa (would-be god)

Ursa (de son vrai nom Plik), n'est pas un mauvais bougre. Malmené toute sa vie à cause de sa petite carrure et de son bégaiement, il a développé un intellect supérieur. Il jouait à ouvrir les vannes de lave quand le mort-vivant l'a trouvé et lui a proposé de faire de lui un dieu en utilisant son unique zore secondaire, Résistance à la chaleur (sans jamais parler : cela ruinerait l'effet !).

Au bout de quelques jours, des centaines de croyants campaient à ses pieds et plusieurs filles dans sa couche. Et puis, tout a basculé, le mort-vivant a demandé à ce qu'il tue tout le monde, Ursa a refusé. Depuis, il ne sort de sa cellule que pour continuer à ameuter des adeptes, sous les ordres du monstre, qui tire à présent toutes les ficelles. Ursa ignore combien de temps il résistera aux pouvoirs du mort-vivant.

Lors de leur exploration, les PJ pourront tomber sur différents endroits intéressants :

Le cœur du volcan : au bout d'un couloir qui se transforme en grotte, les PJ découvriront un large puits de lave enjambé par un pont étroit. La caverne continue de l'autre côté et mène à une ouverture sur un autre flanc de la montagne, loin de tous les regards. Si les PJ ont contrecarré tous ses plans, c'est probablement ici que les attendra le mort-vivant pour les attaquer et venger l'échec de son plan diabolique. Le combat fera rage, mais les PJ devront attaquer un par un : le passage est très étroit.

Le puits : dans une grande salle, un vaste puits est desservi par une liane tressée. Au fond est dissimulée une salle de petite taille, la cellule d'Ursa. Le soit-disant dieu est enfermé là quand il n'est pas en « démonstration », deux fois par jour. Le mort-vivant y passe beaucoup de temps, penché par-dessus la margelle, habillé d'une grande peau de bête et gardé par ses deux raptors. Il tente de convaincre le dieu de tuer ses adeptes en ouvrant toutes les vannes de lave d'un coup : en récompense, il recouvrera sa liberté et pourra conserver son harem. Mais Ursa, malgré le pouvoir de persuasion magnétique du monstre, refuse toujours. Sa volonté s'effrite toutefois et il faudra que les PJ interviennent vite, sans quoi le faux dieu finira par craquer et sera soumis à la volonté de mort-vivant : il ira ouvrir les vannes et pourrait même attaquer les PJ.

Les raptors de garde : deux énormes vélociraptors, baptisés amoureusement Tic et Tac, obéissent aveuglément au mort-vivant. Les dinosaures le suivent partout et attaquent toute cible désignée sans hésiter. Ils ont un excellent odorat et le mort-vivant n'hésitera pas un instant à les envoyer à la poursuite des PJ s'il les sait dans l'enceinte du temple. Les sauriens ont peur du feu et sont incapables d'ouvrir une porte : si les PJ parviennent à les coincer derrière un canal ou à les enfermer dans une salle, le problème sera réglé.

La cellule du harem : une des portes du cœur du temple est verrouillée de l'extérieur : il s'agit du harem. Parmi toutes les brunes, Allana sera vraiment heureuse de revoir les PJ et se choisira un héros qu'elle ne lâchera plus, quitte à se pendre à son cou jusqu'à la fin de l'aventure. Petite fille trop gâtée, elle est exigeante et prompte dans ses jugements. Si on la prend de haut, elle se fâche et va bouder seule dans un coin (oui, même au milieu d'un volcan en éruption). Les filles n'ont pas été maltraitées mais ont une peur terrible du conseiller du dieu, un homme difforme et sentant la mort. Elles ont vaguement entendu parler les deux hommes et savent que le conseiller exige qu'Ursa fasse quelque chose. En attendant qu'il accepte, le dieu est privé de harem. S'il ne sera pas difficile de libérer les filles (la serrure n'est qu'un simple verrou en pierre), il sera plus compliqué de rester discret avec six nouveaux membres du groupe dans des tenues affriolantes, ridicules et surtout peu discrètes (pagne de bananes, sous-vêtements en noix de coco, parure en feuilles de palmier, etc.). Les PJ pourraient bien vouloir garder Allana avec eux et envoyer les autres vers une sortie. Il est probable que, sans la protection et les consignes des PJ, elles se fassent capturer ou pire... Les joueurs choisiront en leur âme et conscience. Nul doute qu'ils n'aient aucun remord, dans tous les cas !



Le barrage à lave est une grande pièce à la température insoutenable où des plaques de pierre déplacées par un système centralisé canalisent le flux de magma vers différents canaux intérieurs ou à la surface de la montagne. Actuellement, le mécanisme évacue le surplus via un seul canal extérieur qu'Ursa utilise pour son show, mais il est possible d'ouvrir toutes les vannes pour laisser s'écouler des dizaines de torrents de lave meurtriers vers les adeptes. Ursa semble le seul à comprendre comment cela marche mais se refuse à tuer tous ses fidèles (sa raison de vivre !). Si Ursa est tué, ou refuse toujours et que les PJ le forcent à agir, le mort-vivant conservera comme option de briser tout le mécanisme.

LE GRAND FINAL

Dans la plupart des cas, c'est dans la salle du barrage que le mort-vivant se trouvera à la fin de la partie. Dans un final apocalyptique, il fera tout pour ouvrir les vannes et laisser des flots de magma dévaler les pentes vers les campements des adeptes insouciantes. Avant que l'alerte ne soit donnée et que les foules ne fuient le sol sacré, des centaines de gentils sauvages périront dans les flammes. Le mort-vivant tentera d'ouvrir les vannes, avec ou sans l'aide d'Ursa. Sans le faux dieu, il lui faudra tout briser, ce qu'il fera à l'aide de grands moulinets de sa lourde hache de pierre, mais cela lui prendra du temps. Les hurlements des premiers adeptes touchés par les coulées de lave les plus rapides alertent les PJ, où qu'ils soient dans le temple, qu'il faut se rendre dans cette salle au plus vite pour arrêter le monstre et surtout éviter le pire. Le MJ ne devrait pas laisser les PJ comprendre le mécanisme facilement : il faudra une réussite face à une difficulté de rude et vider le sac de gri-gris pour deviner comment fonctionne cet ensemble de rouages de pierre et de manettes étranges.

TIROG

Attaque : 6
Défense : 6
Initiative : 8
Points de vie : 8
Zore : Massacre

RAPTORS

Attaque : 7
Défense : 5
Initiative : 7
Points de vie : 10
Zore : Sans

GARDES

Attaque : 5
Défense : 5
Initiative : 7
Points de vie : 10
Zores : Sans

URSA

Attaque : 5
Défense : 4
Initiative : 7
Points de vie : 8
Zore : Résistance à la chaleur

ZORE

NOM : Nala

FONCTION TRIBALE : Cueilleuse

MUSCLE : 3
INSTINCT : 4
SOUPLESSE : 4

SENSATION : 4
CERVELLE : 5
GUEULE : 5

INITIATIVE : 9
POINTS DE VIE : 14
DEFENSE : 8

ALLER VITE :
ASSEMBLER :
BESTIOTES : 1
BLABLATER : 3
CLAQUER LA BOUFFE :
COUDRE :
COULEURS SUR MURS :
CUEILLIR : 5
FAIRE DU BRUIT :
GRIMPER : 2

JETER : 3
MONTER UNE BESTIOTE :
NE PAS COULER :
RETAPER : 2
SANS TRACE : 2
SURVIE :
TAPER : 1
TAPER AVEC UN TRUC : 3
TIRER :
ZYEUTER : 3

ZORE : Grand hiver : Le personnage peut générer de la glace qui emprisonne toute chose à une portée de Sensation mètres. Cette attaque se fait avec un tirage de Sensation + Jeter. Si la cible encaisse des blessures, cette valeur constitue également un malus pour sa prochaine action, le temps qu'elle se dégage de la glace.

ARMES :

Silex +1 dégât au corps à corps



ZORE

NOM : Stein

FONCTION TRIBALE : Chamane

MUSCLE : 3
INSTINCT : 5
SOUPLESSE : 3

SENSATION : 5
CERVELLE : 4
GUEULE : 5

INITIATIVE : 9
POINTS DE VIE : 16
DEFENSE : 8

ALLER VITE :
ASSEMBLER :
BESTIOTES : 2
BLABLATER : 4
CLAQUER LA BOUFFE :
COUDRE :
COULEURS SUR MURS : 2
CUEILLIR : 3
FAIRE DU BRUIT : 2
GRIMPER :

JETER :
MONTER UNE BESTIOTE :
NE PAS COULER : 2
RETAPER : 3
SANS TRACE :
SURVIE : 2
TAPER : 2
TAPER AVEC UN TRUC : 1
TIRER :
ZYEUTER : 2

ZORE : Contrôle : L'Elu est capable de contrôler un esprit faible. Il réalise un tirage de Cerveille + Blablater contre la défense adverse. Si la cible a une valeur de Cerveille moindre que celle du lanceur, il peut la contrôler pour le tour prochain mais le lanceur ne pourra rien faire d'autre, il doit rester concentré.

ARMES :

Silex +1 dégât au corps à corps



ZORE

NOM : *Tulus*

FONCTION TRIBALE : *Guerrier*

MUSCLE : 6
INSTINCT : 3
SOUPLESSE : 4

SENSATION : 4
CERVELLE : 3
GUEULE : 5

INITIATIVE : 6
POINTS DE VIE : 18
DEFENSE : 7

ALLER VITE : 2
ASSEMBLER :
BESTIOTES :
BLABLATER :
CLAQUER LA BOUFFE : 1
COUDRE :
COULEURS SUR MURS :
CUEILLIR :
FAIRE DU BRUIT : 2
GRIMPER : 3

JETER : 2
MONTER UNE BESTIOTE :
NE PAS COULER :
RETAPER :
SANS TRACE : 2
SURVIE : 1
TAPER : 3
TAPER AVEC UN TRUC : 5
TIRER : 2
ZYEUTER : 2

ZORE : *Massacre* : Lors d'une attaque de corps à corps avec la caractéristique (Muscle), celle-ci se voit triplée (Muscle) x3.

ARMES :

Massue 2 mains +2 dégats au corps à corps



ZORE

NOM : *Safara*

FONCTION TRIBALE : *Chasseresse*

MUSCLE : 3
INSTINCT : 4
SOUPLESSE : 5

SENSATION : 6
CERVELLE : 3
GUEULE : 4

INITIATIVE : 7
POINTS DE VIE : 14
DEFENSE : 9

ALLER VITE : 2
ASSEMBLER :
BESTIOTES : 2
BLABLATER :
CLAQUER LA BOUFFE : 3
COUDRE :
COULEURS SUR MURS :
CUEILLIR :
FAIRE DU BRUIT :
GRIMPER : 2

JETER :
MONTER UNE BESTIOTE :
NE PAS COULER :
RETAPER :
SANS TRACE : 2
SURVIE : 2
TAPER : 1
TAPER AVEC UN TRUC : 2
TIRER : 5
ZYEUTER : 4

ZORE : *Forme animale* : le personnage peut se transformer en animal pour le tour et doubler la valeur d'une de ses caractéristiques en rapport avec l'animal ou acquérir la capacité de l'animal dont il a pris la forme (vol pour un oiseau, sauf pour un dodo, évidemment, nager pour un poisson, etc.). Sa taille reste celle d'un humanoïde.

ARMES :

Arc +1 dégât à distance
Lance +1 dégât au corps à corps



ZORE

NOM : *Jorn*

FONCTION TRIBALE : *Tailleur de pierre*

MUSCLE : 4
INSTINCT : 4
SOUPLESSE : 4

SENSATION : 4
CERVELLE : 6
GUEULE : 3

INITIATIVE : 10
POINTS DE VIE : 16
DEFENSE : 8

ALLER VITE :
ASSEMBLER : 4
BESTIOTES : 1
BLABLATER : 2
CLAQUER LA BOUFFE :
COUDRE : 2
COULEURS SUR MURS : 2
CUEILLIR :
FAIRE DU BRUIT : 1
GRIMPER : 2

JETER : 2
MONTER UNE BESTIOTE :
NE PAS COULER :
RETAPER :
SANS TRACE :
SURVIE : 1
TAPER : 2
TAPER AVEC UN TRUC : 4
TIRER :
ZYEUTER : 2

ZORE : *Déchirure* : Il s'agit d'une attaque de corps à corps qui permet au personnage de réduire de Sensation x2 la défense de son adversaire.

ARMES :

Masse +1 dégât au corps à corps



ZORE

NOM : *Thorg (Raptozore)*

FONCTION TRIBALE : *Dinosaure sociable*

MUSCLE : 4
INSTINCT : 5
SOUPLESSE : 4

SENSATION : 5
CERVELLE : 3
GUEULE : 4

INITIATIVE : 8
POINTS DE VIE : 18
DEFENSE : 9

ALLER VITE : 4
ASSEMBLER :
BESTIOTES : 3
BLABLATER :
CLAQUER LA BOUFFE : 4
COUDRE :
COULEURS SUR MURS :
CUEILLIR : 1
FAIRE DU BRUIT : 2
GRIMPER : 1

JETER :
MONTER UNE BESTIOTE :
NE PAS COULER : 2
RETAPER :
SANS TRACE : 2
SURVIE : 2
TAPER : 5
TAPER AVEC UN TRUC :
TIRER :
ZYEUTER : 4

ZORE : *Hurllement* : Produit un cri assourdissant, qui inflige un malus égal à la valeur de Gueule du personnage à toutes les créatures dans un rayon de 20 mètres, si leur valeur de Muscle est inférieure ou égale à la valeur de Gueule du personnage (amis et ennemis sont concernés).

ARMES :

Griffes +2 dégât au corps à corps



CREDITS

ZORE est un jeu de Michel Riédle
©JDR Editions 2017

Le jeu est en souscription jusqu'au
29 novembre 2017 sur :
<https://fr.ulule.com/zore-jdr>

Retrouvez-nous sur
notre site Internet :
www.jdreditions.com

