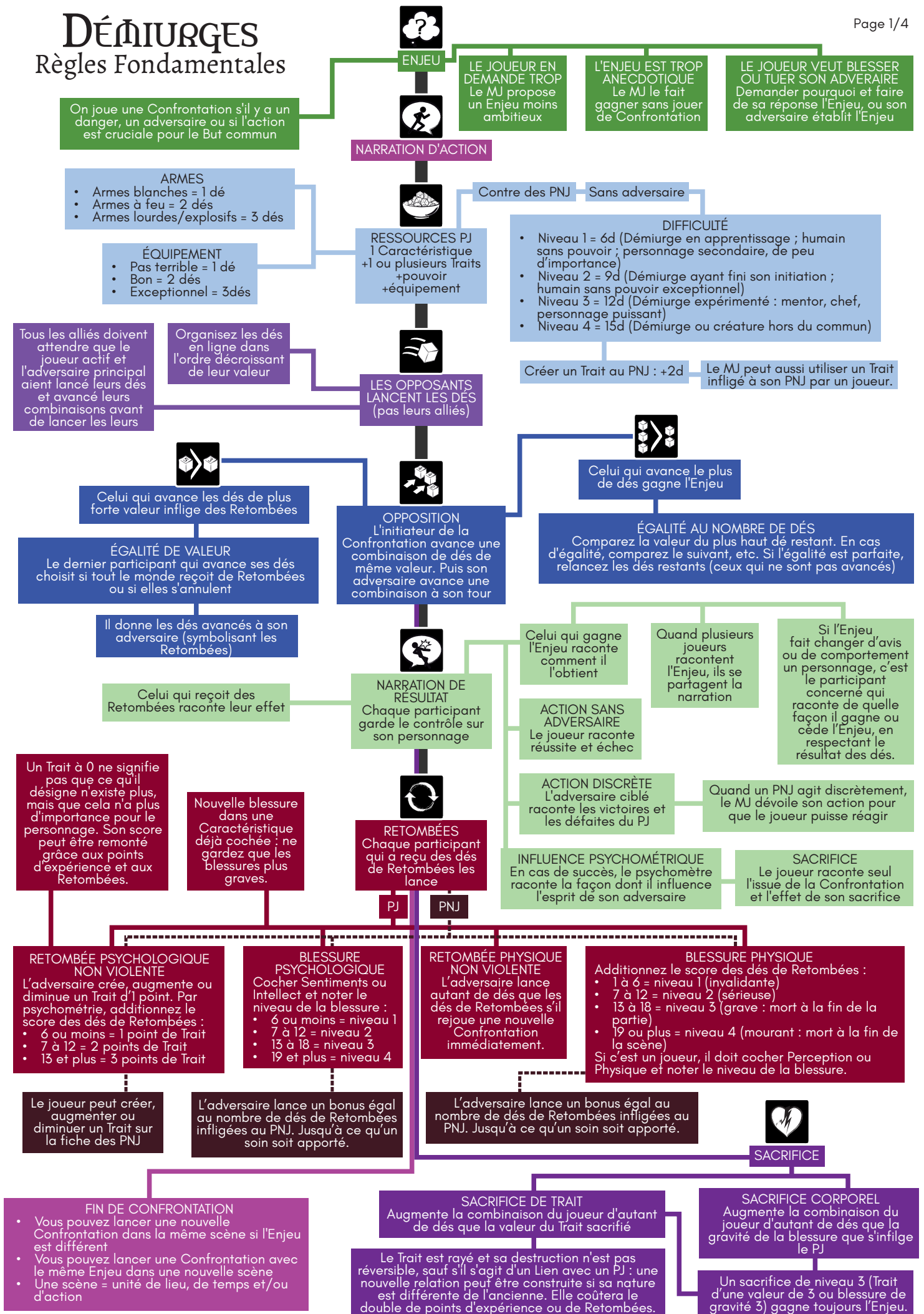
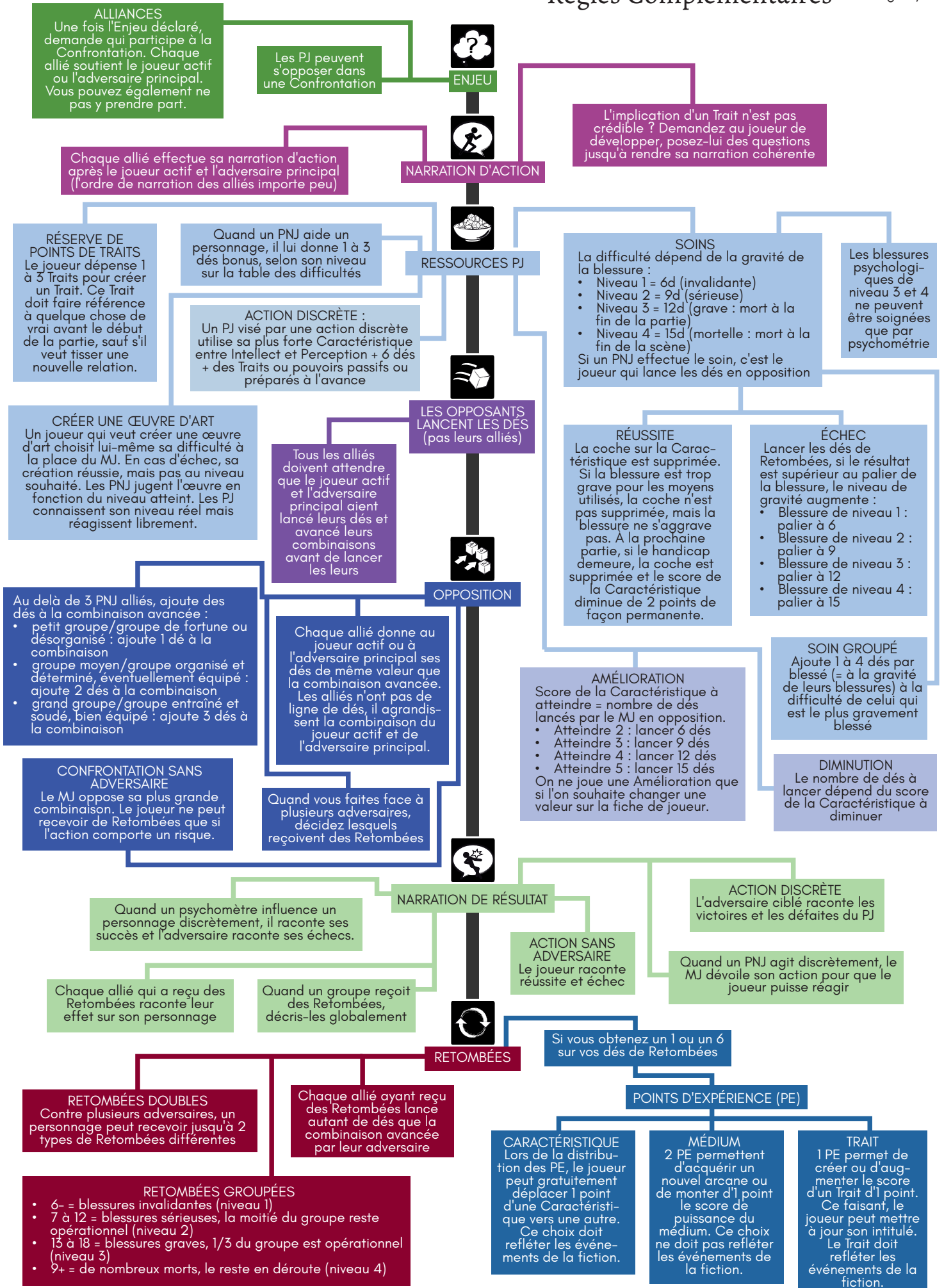


DÉMIURGES

Règles Fondamentales





PRINCIPES

1. L'alchimiste doit toucher l'objet qu'il veut transmuter
2. L'objet doit être approximativement de la même taille et du même poids que celui qu'il veut obtenir
3. L'alchimiste ne peut agir que dans son environnement immédiat : il ne peut pas transmuter une montagne ou une ville entière. En revanche, il peut transmuter une maison ou un grand arbre (si vous avez besoin d'une limite plus précise, 50 mètres de long est une limite convenable).
4. Il ne peut pas transmuter un corps simple en corps complexe (par exemple du minéral en végétal), sauf s'il réunit l'exacte composition chimique du corps qu'il cherche à obtenir. En revanche, l'inverse est possible : il peut transmuter un corps complexe en corps simple (par exemple, un corps humain en statue de pierre).
5. Une transmutation est irréversible. On peut seulement lui rendre une apparence et une composition similaires par une nouvelle transmutation.
6. L'air ne peut pas être transmuté
7. Un alchimiste peut modifier un objet à distance de l'endroit qu'il touche. La partie transmutée doit être de la même matière que l'endroit touché et d'un seul tenant.
8. Si un joueur peut expliquer comment il atteint son but, c'est un plus, mais ce n'est en aucun cas une obligation. C'est le résultat qui compte : si le joueur souhaite produire une explosion en transmutant des minéraux, il suffit de le dire. La crédibilité technique ou scientifique n'est pas nécessaire.
9. La puissance du médium indique le bonus que reçoit l'alchimiste quand il effectue un jet de dés (voir le chapitre Confrontations, page 51).

ARCANES

- Minéraux : transmuter de la pierre en métal ou en eau
- Végétaux : transmuter une branche en fleur ou une planche en jus de fruit
- Corps : transmuter la chair, les os, etc.
- Technologie : cet arcane sert à donner de la puissance aux créations mécaniques et électroniques de l'alchimiste
- Hérmétisme : sert à transmuter l'âme des individus
- Golem : prendre le contrôle d'un objet ou d'un corps par sacrifice
- Chimère : fusionner deux âmes. Sans leur consentement, il faut jouer une Confrontation
- Homunculus : créer une âme vierge dans un corps

Un objet transmuté par alchimie confère autant de dés que le score de puissance de l'alchimiste qui l'a créé

Comme la moindre blessure touchant un organe vital est censée être grave, si les dés de Retombées obtiennent seulement une blessure invalidante, cela signifie que l'adversaire a su se protéger de la blessure

Sans l'arcane Technologie, les objets mécaniques et électroniques transmutés sont inopérants

Les Caractéristiques d'un golem dépendent du niveau du sacrifice :

- niveau 1 = 3 dés
- niveau 2 = 4 dés
- niveau 3 = 5 dés

Quand l'alchimiste pilote un golem, son véritable corps est inerte, mais vivant. Un golem sans pilote est inactif.

Un humain devenu golem reste conscient quand un pilote prend le contrôle de son corps

Quand 2 âmes sont fusionnées avec l'arcane Chimère, l'alchimiste choisit les Traits et Caractéristiques conservées

Pour créer un homunculus, il faut réussir une Confrontation de niveau 3. L'être créé possède une obsession à 3 points et une particularité physique. En cas d'échec le joueur décrit le résultat.

COMBINAISONS DE MÉDIUMS

Apprendre auprès d'un Démoniaque qui maîtrise le médium que l'on veut apprendre. Chaque arcane et chaque point de puissance coûte 3 points au lieu de 2.

Alchimie + arithmancie : Transmuter un objet ou un corps à distance, sans le toucher (max 50m).

Arithmancie + psychométrie : Lire et influencer l'esprit et la mémoire de personnes à distance, sans les toucher. Il faut les percevoir (max 50m).

Alchimie + psychométrie : Enregistrer des souvenirs dans des objets et conditionner leurs comportements et leurs transmutations à la manière d'un programme informatique.



PRINCIPES

1. L'arithmancien peut exercer ses talents à distance
2. Il ne peut agir que dans son environnement immédiat : il ne peut pas incendier une forêt ou une ville entière. En revanche, il peut brûler toute une maison ou un grand arbre (si vous avez besoin d'une limite plus précise, l'arithmancien ne doit pas pouvoir atteindre les objets au delà d'une zone de 50 mètres autour de lui.
3. Si un joueur peut expliquer comment il atteint son but, c'est un plus, mais ce n'est en aucun cas une obligation. Si le joueur utilise la lumière pour voir plus loin, il suffit de le dire. La crédibilité technique ou scientifique n'est pas nécessaire.
4. L'arithmancien peut maintenir l'effet du pouvoir aussi longtemps qu'il le désire, à condition de rester à portée.
5. La puissance du médium indique le bonus que reçoit l'arithmancien quand il effectue un jet de dés (voir le chapitre Confrontations, page 51).

ARCANES

- Kinésie : contrôler le vent et déplacer des choses à distance
- Lumière : provoquer des illusions, brûler par concentration de rayons du soleil, etc.
- Acoustique : produire des ondes de choc ou des illusions sonores
- Température : chauffer ou refroidir les choses jusqu'à les geler ou les brûler
- Électricité : produire ou contrôler l'électricité

PHYLACTÈRE

Le niveau de puissance du pouvoir est égal au niveau du sacrifice de l'arithmancien x2

L'arithmancien peut combiner ses arcanes, il ne compte qu'une fois son score de puissance

La kinésie permet d'amplifier l'efficacité d'une arme blanche (additionnez les dés de l'objet et la puissance du médium)

Un arithmancien peut blesser avec les ondes acoustique ou avec la lumière

Quand un arithmancien modifie l'état émotionnel ou psychologique d'un personnage avec Température ou Électricité, c'est le joueur ciblé qui raconte le résultat

Quand un psychomètre lit les pensées d'un personnage, le participant qui le contrôle raconte ce qu'il y trouve

Échec de lecture sur un PNJ : MJ, donne des indices de ce que le psychomètre trouverait

Influence et narration : le joueur-psychomètre raconte en prenant le contrôle du personnage qu'il contrôle

Influence et Retombées : le joueur-psychomètre invente le contenu du Trait qu'il crée ou modifie

Différence entre les arcanes Mémoire et Comportement : l'arcane Mémoire crée ou change des souvenirs, tandis que l'arcane Comportement contrôle les pensées et actions immédiates.

Influence psychométrique par sacrifice : en cas de soin, le MJ ajoute à sa combinaison autant de dés que le niveau du sacrifice

- Assimiler connaissances et savoir-faire d'un PJ : voir les Traits de sa fiche.
- PNJ : le MJ invente le Trait.
- Objet : Idem. Le psychomètre doit conserver l'objet (notez un astérisque sur la fiche à côté du Trait)



PSYCHOMÉTRIE

PRINCIPES

1. Un psychomètre doit toujours entrer en contact physique avec une personne pour pouvoir utiliser la psychométrie
2. Une personne dont on pénètre l'esprit peut toujours opposer une résistance
3. Si le psychomètre essaie d'agir avec discrétion, il doit tout de même lancer les dés
4. C'est toujours le participant qui contrôle le personnage soumis à la psychométrie qui raconte ce qui se trouve dans sa tête
5. Le joueur du psychomètre décrit toujours ce qu'il modifie dans l'esprit d'un autre
6. La puissance du médium indique le bonus que reçoit le psychomètre quand il effectue un jet de dés (voir le chapitre Confrontations, page 51).

ARCANES

- Lecture : lire les pensées et souvenirs d'une personne
- Mémoire : modifier la mémoire d'un individu
- Comportement : modifier le comportement d'un individu le temps de la narration de fin de Confrontation
- Assimilation : acquérir les connaissances et savoir-faire contenus dans un objet ou directement dans l'esprit d'une personne