



DEMIURGES

Par delà la condition humaine

Limbic



Systems

DÉMIURGES

Par delà la condition humaine

Table des matières

Présentation.....	4	Scènes.....	41
Matériel.....	4	L'accomplissement.....	45
Les rôles.....	4	Terminer une séance.....	45
PRÉPARATION DU MONDE.....	5	CONFLITS.....	46
Morphologie.....	5	Étapes.....	46
Ambiance.....	5	1. Enjeu.....	47
Les peuples.....	6	2. Action.....	47
Lieux clef.....	8	3. Résolution.....	48
Rôles des démiurges.....	9	4. Conséquences.....	50
Le Démiurge.....	9	Soins.....	52
Secrets.....	10	Mort.....	52
Présentation du monde.....	11	Options de jeu.....	53
CRÉER UN PERSONNAGE JOUEUR.....	12	Sacrifice.....	53
1. La quête.....	12	Expérience.....	54
2. Les MédiuMs.....	13	Modifier ses Caractéristiques.....	55
Alchimie.....	14	RÉVÉLATIONS PRIMORDIALES.....	56
Arithmancie.....	15	Les pouvoirs interdits.....	56
Psychométrie.....	17	Les secrets alchimiques.....	56
3. Le métier.....	18	Les phylactères.....	57
4. Les convictions.....	19	Contrôler plusieurs médiums.....	57
5. Les Caractéristiques.....	20	Sacrifices humains.....	58
6. Les Traits.....	21	Objectifs démiurgiques.....	58
Accomplissement.....	22	La cure de jouvence alchimique.....	58
Exemples de PJ.....	22	L'immortalité.....	58
RENCONTRES.....	27	Devenir démiurge.....	59
Objectif.....	27	Devenir un homuncule.....	59
Développement.....	29	Changer le monde.....	59
Relier.....	38	Transcendance psychique.....	59
Exemples de noms.....	39	Les schismes.....	60
PENDANT LES PARTIES.....	41	RÉSUMÉ DES RÈGLES DE DÉMIURGES.....	61
		Questions à résoudre.....	69

Présentation

Les démiurges sont des humains possédant des pouvoirs hermétiques : alchimie, arithmancie et psychométrie. L'alchimie consiste en la transmutation instantanée de la matière, l'arithmancie permet de contrôler les éléments et la psychométrie de lire et d'influencer la mémoire des objets et les pensées des êtres vivants. Les démiurges recherchent la pierre philosophale. Votre seule limite est votre imagination. Votre vécu et vos croyances seront-ils une force ou une entrave pour atteindre votre rêve d'absolu. Serez-vous un héros, un justicier, un apprenti sorcier ou un savant fou ? Quels sacrifices seront nécessaires ? *Démiurges* est un jeu de rôle centré sur les problématiques de la condition humaine.

Matériel

Pour jouer, vous aurez besoin d'environ deux jeux de 36d6 et des traditionnels papiers et crayons.

Les rôles

Vous qui lisez ces lignes serez le Meneur de Jeu (MJ), c'est à dire que vous serez responsable du monde dans lequel vous allez jouer ainsi que des Personnages Non-Joueurs (PNJ). Vous pouvez utiliser des personnages et des intrigues créés à l'avance comme ceux fournis dans ce livre, ou bien créer les vôtres, une méthode vous est présentée dans la section « Rencontres ».

Les autres joueurs (de 1 à 4) joueront les personnages principaux de l'histoire.

Note : cette version est une version de test, j'ai intégré des commentaires et questions en bas de page et en fin de document pour vous aiguiller dans vos playtests, pour savoir quels sont les points à vérifier et à modifier.

Vous pouvez faire des rapports de partie sur le forum Silentdrift : www.silentdrift.net/forum/ ou m'écrire à limbicsystemsldr@gmail.com

Préparation du monde

Chaque MJ de Démiurges peut créer son univers. Voici une marche à suivre avec un univers prêt-à-jouer en exemple. Aucune des étapes de création n'est obligatoire, car vous pouvez laisser certaines parties indéterminées et vous concentrer davantage sur d'autres. Pendant vos parties, c'est à vous d'inventer au pied levé tout ce qui n'a pas été préparé, vous avez carte blanche. Ne cherchez pas à être exhaustif, vous pourrez le compléter selon vos besoins entre deux parties.

Morphologie

Décrivez la géographie générale du monde, ses spécificités. Concentrez vous sur la description d'une région particulièrement importante du monde.

*Voici en exemple le Monde sans Dieu que vous allez pouvoir utiliser tel quel ou dont vous pourrez vous inspirer pour créer le vôtre. Nous allons nous concentrer sur le pays d'Hylia et plus principalement sa capitale : **Chrysopée**. La majeure partie de la nature a été domptée et exploitée pour les besoins et le confort de l'humanité.*

Les autres villes et villages sont libres d'être créés au pied levé selon vos besoins durant vos parties.

Préférez les mondes à la géographie floue ou sommaire. Pour ce qui est des pays étrangers à celui sur lequel vous vous focalisez, inspirez-vous de lieux qui vous sont familiers, si les joueurs désirent voyager pour les visiter, vous pourrez toujours les approfondir entre deux séances de jeu. En réduisant l'espace de circulation, vous vous assurez un confort de jeu. Un seul pays suffit à explorer tous les lieux et les personnages qui vous plairont.

Vous aurez à charge d'inventer au pied levé tout ce qui n'a pas été prévu à l'avance dans votre préparation du monde.

Ambiance

Puis décrivez l'ambiance générale de ce monde et de ses lieux clefs.

Ce pays froid et civilisé est parcouru de villes industrialisée où s'érigent des tours de béton et d'acier et en zones rurales, de champs, forêts et montagnes. Les noms originaires du nord ont une consonance d'Europe du nord et de l'ouest, ceux du sud se rapprochent des langues latines et du grec ancien. Néanmoins, n'hésitez pas à intégrer des cultures étrangères à votre guise.

Par endroits, certains bâtiments à l'architecture baroque marquent par la singularité de leur apparence, car les architectes démiurgiques défient les lois de la gravité en construisant des complexes d'immeubles et de dédales souterrains constituant de véritables microcosmes, avec jardins suspendus, ambiances de jour ou de nuit indépendamment de l'heure... Des décorations en haut ou bas relief ornent les bâtiments, représentant des scènes mythologiques des différents polythéismes de l'ancien temps s'entremêlant dans des spirales et colonnades monumentales.

Listez une dizaine de noms typiques de votre univers dans lesquels vous et vos PJ pourrez piocher ceux de vos personnages. Profitez-en pour réfléchir à un nom pour votre monde

Pour les noms typiques, voir le chapitre « Rencontres/Exemples de noms »

Nom du monde : Le Monde sans Dieu

TECHNOLOGIE

Profitez-en pour définir le niveau technologique du monde par référence à l'imaginaire commun ou en le détaillant.

Les Hommes vivent dans un confort et une technologie similaire à ceux du présent de l'occident de notre monde. Les gens utilisent des voitures pour se déplacer, des téléphones portables et internet pour communiquer, les chemins de fer et le trafic aérien quadrillent la majeure partie du territoire et du monde. Toutefois, certaines technologies directement issues des savoir-faire démiurgiques dépassent l'entendement.

ÊTRES VIVANTS

Décrivez les spécificités de la faune et de la flore de votre monde s'il en est.

La faune et la flore sont semblables à celle de l'Europe de notre monde.

Les peuples

Décrivez les habitants de ce monde et la façon dont ils vivent, leurs mœurs et leurs coutumes. Il s'agit de définir les rôles principaux dans la société, leurs préoccupations dominantes. De la même façon que pour la technologie, vous pouvez faire référence à l'imaginaire commun ou détailler tout cela.

La plupart des habitants ont une vague notion de ce que sont les démiurges : des humains capables de faire des choses dont ils n'osent même pas rêver. Cependant, un grand nombre, notamment dans les lieux reculés, ignore l'existence des démiurges ou ne veut pas l'admettre. Le travail, l'industrie et le divertissement sont les principales préoccupations. Les mœurs de ce continent sont très proches de celles de l'Europe moderne.

HISTOIRE

Décrivez les éléments clefs de l'histoire de ce monde.

Les hommes vénéraient autrefois des divinités nombreuses, exerçant leur autorité dans des domaines variés de la nature et de la civilisation. Mais suite au polythéisme succéda le monothéisme qui se vit lui-même supplanter il y a peu par le rationalisme et la science. Depuis quelques décennies, des démiurges apparaissent parmi la population. Pour se faire accepter, ils construisirent l'Agora, une immense bâtiment venu remplacer le parlement détruit pendant la dernière guerre. Les dernières tensions entre Hylia et ses pays voisins se sont éteintes il y a plusieurs décennies, faisant place à une collaboration politique et économique.

HISTOIRE DÉMIURGIQUE

Il est possible que le point de vue sur l'histoire porté par les démiurges soit différent de celui du reste de la population. Donnez ici ce second point de vue si nécessaire.

Les principale divinités étaient de puissants démiurges appelés « Archontes » par leurs pairs, mais lors de son avènement, le plus puissant des démiurges les évinça, incitant la population dépourvue de pouvoirs à pourchasser et éliminer les Archontes, et avec eux, le plus grand nombre de démiurges. Depuis lors, il devint le Dieu unique. Les démiurges l'appellent quant à eux le « Démiurge ».

Un nouveau Démiurge vint supplanter le Dieu unique, mais il disparut aussitôt. Plusieurs siècles plus tard, les démiurges refirent leur apparition, ayant vécu dans l'ombre tout ce temps pour se protéger des chasses aux sorcières.

Pour la société moderne, les démiurges n'avaient jamais existé et les faits des anciens temps sont devenus des mythes.

De nouveaux espoirs de civilisation naissent alors que nul ne sait ce qu'il est advenu du D miurge.

RELIGIONS ET MYTHES

D crivez   pr sent les religions et mythes qui ont une importance particuli re pour votre monde.

La religion dominante est un  trange monoth isme, d formation probable au fil des si cles de la gnose herm tique qui serait la religion d'origine (vous pouvez vous inspirer librement du christianisme ou d velopper des particularit s   votre guise). De nombreux groupes religieux de tailles variables se font et se d font au fil des si cles en cons quence des changements de r gence d miurgique, certains s'opposent parfois violemment aux d miurges, les associant aux prog nitures du malin.

  chaque  poque, un d miurge atteint un  tat de transcendance et devient un guide pour les peuples. Le dernier D miurge en date a disparu depuis un peu plus d'un si cle. Sans D miurge, la spiritualit  de ce monde faiblit ; le mat rialisme, le scepticisme et la science prennent le pas sur les religions qui p riclitent lentement.

AUTORIT 

1) Quels sont les r gimes politiques principaux ? 2) Quels sont leurs objectifs et leurs fonctionnements ? 3) Comment fonctionnent les forces de l'ordre ? 4) La p gre ? 5) Quelles sont les lois primordiales, g n rales et d miurgiques ?

1) Les gouvernements sont  lus d mocratiquement, les politiciens tentant de jongler avec la donne sociologique,  conomique, militaire, id ologique et religieuse.

2) *Des D miurges influents peuvent  tre   la t te des plus hautes autorit s et des plus grandes organisations, ouvertement ou secr tement.*

3) *Les forces de l'ordre ont gagn  en efficacit  depuis qu'elles incluent des d miurges dans leurs services...*

4) *...mais la p gre et la d linquance  galement.*

5) *Les lois humaines son similaires aux n tres ; cr er un  tre humain est interdit ; la transmutation d'or ou d'objets pr cieux est fortement r prim e afin d' viter de d s quilibrer l' conomie et de privil gier les alchimistes.*

LES HUIT ORDRES

Les huit ordres d miurgiques ont-ils une existence politique et administrative ? Qui sont leurs r gents ? Les r gents d miurgiques sont appel s de mani re g n rique « Archontes », vous pouvez d cider de leur donner une importance dans votre monde ou d'ignorer leur existence.

Le personnage d'un joueur peut  tre Archonte, il remplacera celui que vous aviez pr vu qui occupera un autre r le, ou sera un de ses seconds, par exemple.

Les d miurges les plus puissants n'ont aucun r le officiel dans le Monde sans Dieu. Les Archontes ont disparu   l'av nement du Dieu unique.

Arguments : lors de discussions entre personnages, vous allez parfois avoir besoin de justifier les id ologies des PNJ. Voici les arguments types dont vous pourrez vous inspirer au besoin :

LUNE/ARGENT

Charitables : *la vie est le bien le plus pr cieux. L'homme serait v ritablement libre s'il ne devait pas endurer les souffrances de son corps, de son esprit ou de ses relations. Le r le des d miurges est avant tout d'emp cher les drames de survenir et de les r parer. Si l'humanit  ne*

viser pas le bien particulier, à quoi bon bâtir des sociétés pour protéger les faibles et les nécessiteux, nous ne serions que des animaux luttant pour des miettes.

TERRE

Humbles : les médiums démiurgiques sont une anomalie, ils conduisent à des monstruosité. Nous devons vouer nos vies à compenser les atrocités commises par de nombreux démiurges, et vivre avec abnégation et humilité.

JUPITER/ÉTAIN

Régulateurs : la vie en communauté et l'univers lui-même sont ordonnés. Une société ne peut fonctionner que si son système de lois est cohérent. Si les règles sont bonnes, la société le sera aussi.

MARS/FER

Suprématistes : certains êtres sont supérieurs à d'autres, les démiurges par leurs médiums peuvent briser les chaînes de la condition humaine, contrairement au reste de l'humanité soumise à la destinée. Les autres créatures de ce monde existent pour les mettre à l'épreuve afin que sortent du lot les plus méritants. Les autres devront se soumettre à leur domination.

SOLEIL/OR

Idéologues : l'évolution de l'humanité se fait grâce à l'évolution technique et idéologique. Si cela doit coûter des vies, c'est un moindre mal pour un bénéfice incommensurable dont bénéficiera la majorité. Débarrassée des considérations individualistes et égoïstes telles que le confort et le profit, l'humanité sera plus forte.

VÉNUS/CUIVRE

Élitistes : les détenteurs des savoirs doivent montrer la voie, plutôt que les pantins qui font office de gouvernements et qui sont dépassés par les problèmes qu'ils

sont censés gérer. Les médiums démiurgiques permettent d'atteindre la vérité, à nous de l'enseigner.

MERCURE

Libertaires : la liberté est ce qui fait de nous des êtres capables du meilleur comme du pire, mais en nous bridant pour éviter le pire, on entrave également le meilleur. La liberté est un droit fondamental.

SATURNE/PLOMB

Égalitaires : c'est en considérant que tous les humains, avec ou sans pouvoirs, sont égaux que l'on évite les injustices et les haines fratricides.

Lieux clef

Approfondissez les lieux clef du monde, faites toujours en sorte d'avoir des lieux où se concentre l'activité humaine et/ou démiurgique afin que les rencontres importantes puissent s'y faire facilement.

CHRYSOPÉE

De nombreux sanctuaires, lieux secrets protégés par des pouvoirs démiurgiques, sont cachés au cœur de Chrysopée.

Par endroits, des microclimats englobent des habitations, voire des rues ou des quartiers entiers par des prodiges arithméticiens.

Un peu partout on peut trouver des bâtiments aux architectures baroques s'élevant en formant des entrelacs sculpturaux dans des contrastes de pierres claires et sombres.

Des colonnades aux sculptures fantasmagoriques ornent les bâtiments les plus prestigieux de la ville.

Certains bâtiments recèlent tout un microcosme en leur sein, ce qui ne se voit pas nécessairement de l'extérieur.

L'AGORA

L'Agora est le bâtiment principal où s'exerce le pouvoir d'Hylia.

Ce bâtiment a été construit par des démiurges pour reconstruire l'ancien parlement, détruit lors de la dernière guerre, en gage de fraternité. Il est caractérisé par une architecture spectaculaire, fascinante, surpassant les bâtiments les plus improbables de Chrysopée, il constitue une véritable ville dans la ville. L'entrée débouche sur une immense salle comportant plusieurs mezzanines de marbre, d'immenses colonnes les parcourent sur plusieurs étages, de grandes draperies tombant gracieusement des rampes. De grands escaliers donnent accès à l'ensemble des étages.

Rôles des Démiurges

Que font les démiurges dans cet univers ? Sont-ils tout puissants ? Nombreux ? Reconnus par l'humanité ou œuvrent-ils dans l'ombre ? Comment apparaissent-ils ?

NAISSANCE DES DÉMIURGES

À un moment de sa vie, un démiurge prend conscience progressivement de ses capacités hors du commun. Certains dans l'enfance, d'autres à un âge avancé... Certains ont la chance de bénéficier de l'enseignement d'un mentor à la maîtrise de son médium et aux principes démiurgiques, d'autres apprennent par la force des choses à contrôler leur potentiel.

Les démiurges pour la plupart s'intègrent à la société et sont fortement recherchés dans tous les domaines d'activités pour tirer parti de leurs talents, ainsi on peut trouver par exemple des détectives ou des psychiatres psychomètres, des architectes ou des médecins alchimistes et des soldats ou des artistes arithmanciens... D'autres préfèrent garder leurs talents secrets.

Un mentor peut initier un disciple même s'il ne possède pas le même médium que lui. Un PJ peut devenir le mentor d'un autre démiurge.

On estime à 1/50 000 la population démiurgique sur la population humaine totale, ce qui permet d'envisager que le nombre de démiurges d'Hylia avoisine le millier d'âmes sur 50M d'habitants au total.

Les scientifiques recherchent les raisons de l'existence des démiurges. Certains pensent à un stade avancé de l'évolution de l'homme, d'autres à l'acquisition de potentiels que chacun possède dans des zones non encore identifiées du cerveau humain.

La génétique butte sur le manque d'hérédité apparente.

Certains considèrent qu'il s'agit d'une discipline semblable à l'escrime, jouer du piano ou peindre que certains développent et travaillent et d'autres non.

Les mystiques quant à eux, disent qu'il s'agit d'un don divin pour une poignée d'élus.

Il est courant qu'un démiurge use d'un pseudonyme, simplement par goût ou pour dissimuler son identité civile. Certains puisent dans toutes les mythologies, des plus anciennes aux plus récentes, d'autres inventent les leurs de toutes pièces.

Le Démiurge

Le Démiurge est celui qui a créé ce monde. Racontez qui il est et son histoire, faites-en une Rencontre (voir le chapitre « Rencontres »).

FRIEDRICH BÄNDER

Présentation : *alchimiste, arithmancien et psychomètre de 370 ans. Il a l'apparence d'un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux longs et blonds et*

aux yeux ambrés. D'un tempérament plutôt taciturne, sa conscience est déjà supérieure à celle d'un humain.

Histoire : *il a vécu la perte de ses proches comme une anomalie qu'il a voulu réparer. Alors qu'il approchait de l'âge de la mort, ses capacités physiques s'amenuisaient, il a transmuté son esprit dans un autre corps, ce fut son Grand Œuvre et la fin de sa quête de dépassement de la fragilité de l'enveloppe charnelle. Son pouvoir fut alors si grand qu'il modifia le monde en celui qu'il est pour faire revivre ses proches et effacer la tragédie qui les avait frappés.*

Mais ils ne reconnaissaient pas Friedrich dans sa nouvelle enveloppe corporelle et ceux à qui il révéla ce qu'il avait fait le prirent pour un monstre. Il s'était imposé comme D miurge et donc garant de la marche du monde, mais son r ve bris , il d serta son tr ne. Il recherche depuis le moyen de transcender sa condition au stade ultime : devenir Dieu pour ne plus subir la condition humaine et pour la gu rir de ses maux.

LE GRAND ŒUVRE

D crivez le Grand Œuvre du D miurge et l'endroit o  il se trouve. Le Grand Œuvre est le pouvoir   l'origine du monde ou sa cons quence directe : il s'agit de sa racine.

Le Grand Œuvre de Friedrich B nder est son ancien corps reposant dans son ancienne demeure. Le corps est celui d'un homme de 83 ans en parfait  tat de conservation. Son histoire est impr gn e dans ce corps et peut  tre lue par psychom trie.

Secrets

  pr sent, listez les secrets importants sp cifiques   ce monde,   ses personnages et organisations clef. Ces secrets devront  tre exploit s lors de la cr ation de Rencontres (voir le chapitre « Rencontres ») et r v l  par les PNJ que vous aurez ainsi cr s.

L'histoire : Les Archontes  taient les divinit s de ce monde, mais le D miurge appel  le Dieu unique les a pourchass s.   sa mort, le nouveau D miurge a repris le pouvoir, mais a fini par dispara tre. Depuis, les d miurges refont surface.

La transmutation humaine est interdite car dangereuse : elle produit des homuncules,  tres incontr lables et potentiellement dangereux.

Présentation du monde

Faites un résumé du monde à lire à vos joueurs pour commencer les parties qui s'y dérouleront.

Le monde dans lequel nous jouons est un pays proche de l'Europe contemporaine du nom d'Hylia dans lequel les démiurges, apparus il y de cela plusieurs décennies, cohabitent avec le reste de la population. On estime leur population à moins d'un millier, mais le paysage se trouve déjà altéré par leur présence : en signe de paix, ils ont construit un immense bâtiment baroque faisant office de parlement, des quartiers voient se voient soudainement bénéficier d'un microclimat...

Ce monde est régi par la rationalité et les religions autrefois florissantes périclitent lentement. La police et l'armée embauchent des démiurges, ainsi que toutes les organisations qui ont la chance d'en convaincre de travailler pour eux. Une faible partie de la population n'a pas encore connaissance de leur existence, mais les plus puissants d'entre eux intègrent pourtant déjà les milieux influents.

De nouvelles lois ont alors vu le jour : la transmutation d'un être humain est interdite ; la transmutation d'or ou d'objets précieux est vivement réprimée.

Chrysopée, la capitale de ce monde riche et industrialisé, est un symbole du confort, de la sécurité, du divertissement et de l'économie, qui sont les quatre préoccupations principales de cette civilisation.

Créer un personnage joueur

Chaque joueur possède un personnage qui lui appartient et qu'il va mener vers sa pierre philosophale. On les désigne par l'abréviation « PJ ».

Imprimez autant de fiches de joueurs, présentes à la fin de cet ouvrage, que de joueurs à la table ; nous vous conseillons de vous limiter à quatre joueurs au maximum, car au delà, la structure du jeu peut créer des lenteurs durant la partie.

Chaque joueur choisit un nom, validé par les autres joueurs et le MJ, pour son PJ (en cas de difficulté, voir le chapitre « Rencontres/Exemples de noms »).

I. La quête

Les joueurs doivent décider ensemble d'un objectif commun à leurs personnages. Cet objectif devra être centré sur l'une des trois limites suivantes :

LIMITES DU CORPS

Le corps humain est confronté à sa fragilité, à la maladie et à la mort. Un objectif relatif aux limites du corps devra lutter contre une de ces limites, viser à remédier à un drame d'une telle nature ou chercher à transcender, dépasser ces limites.

Les joueurs qui choisissent les limites du corps décideront d'un drame auquel chacun de leurs PJ sera lié et devront choisir un objectif qui en résultera, par exemple : dépasser la mort, préserver la vie, éradiquer la faim, guérir une maladie, se désincarner, se réincarner, améliorer son corps, ses performances physiques, sa résistance aux blessures...

LIMITES SOCIALES

Le fonctionnement des sociétés humaines est souvent source d'injustices, d'exclusion, de privation de libertés et de rapports de force. Un objectif relatif aux limites sociales devra viser à transformer ou à améliorer la société, à remédier aux limites sociales, ou encore, chercher à les transcender, les dépasser.

Les joueurs choisissant les limites sociales doivent choisir un objectif soulevant des questions à propos du fonctionnement de la société, par exemple : libérer un peuple ou un individu de l'oppression consentie ou non, réformer ou subvertir une société ou un groupe, imposer une idéologie, une religion, mener une expérience afin de trouver le type de société idéale... Les idéologies de la Boussole idéologique sont d'excellents sujets pour créer un objectif relatif aux limites sociales.

LIMITES DE L'ESPRIT

L'esprit humain, de la même manière que le corps, possède ses propres fragilités pouvant condamner l'individu à une vie de souffrances et de solitude. Un objectif relatif aux limites de l'esprit devra lutter contre une de ces limites, viser à remédier à un drame d'une telle nature, ou encore, chercher à transcender, dépasser, les limites de l'esprit.

Les joueurs choisissant les limites de l'esprit décideront d'un drame auquel chacun de leurs PJ sera lié et devront choisir un objectif qui en résultera, par exemple : développer ses performances intellectuelles, vaincre la peur, les pulsions, éradiquer les émotions, magnifier les sentiments positifs, soigner des maladies mentales, recouvrer la mémoire, formater les esprits, atteindre un état de conscience supérieur, devenir omniscient...

Avec l'aide du MJ, estimez si l'objectif choisi est réalisable par un humain sans pouvoirs, par un démiurge ou s'il est irréalisable.

- S'il est réalisable par un humain sans pouvoirs, notez-le dans une des marges de la Boussole idéologique et placez à côté un dé auquel vous assignez un score de 3 ; il s'agit de la difficulté que représente l'objectif en question ;
- s'il est réalisable seulement par un démiurge, notez-le de la même façon dans la marge de la Boussole idéologique et placez un dé auquel vous assignez un score de 5 ; il s'agit de la difficulté que représente l'objectif en question ;
- s'il est irréalisable même pour un démiurge, dites aux joueurs de le noter parmi leurs Spécificités sur leur fiche de joueur. Les objectifs irréalisables consistent à vouloir changer le monde entier, faire disparaître ou guérir des parties fondamentales du monde ou de tous les êtres humains. Ensuite, expliquez-leur que leur objectif est irréalisable et qu'ils doivent choisir un objectif moins ambitieux pour constituer une étape réalisable sur la voie qu'ils ont choisie.

Puis chaque joueur choisit une motivation : c'est la raison pour laquelle son personnage poursuit cet objectif. La motivation doit être intime et personnelle, se rapporter au vécu du personnage, dans ce qu'il a de dramatique. Il note dans la zone « traits » de sa fiche de joueur une courte phrase résumant sa motivation.

2. Les Médiums

Il s'agit des trois types de pouvoirs que les démiurges possèdent : alchimie, arithmancie et psychométrie. Les joueurs discutent à présent des médiums de leurs personnages de façon à décider celui que chacun choisira. Notez dans la section « Médium » de votre fiche de joueur, le Médium que vous avez choisi, ses arcanes et les notes au sujet des niveaux d'arcanes que vous aurez acquis.

Quel que soit le médium qu'il choisit, le joueur doit choisir les arcanes qu'il va privilégier :

Puissance du PJ	Niveaux d'arcanes
initié	3 ; 2 ; 1
éclairé	4 ; 3 ; 2
Archonte	5 ; 4 ; 3 ; 2

Pour votre première partie, je vous conseille de commencer par un démiurge initié. Quand vous recommencez un nouveau personnage, vous pouvez choisir le grade de votre choix.

Chaque score indiqué dans la colonne « Niveaux d'arcanes » vous indique de choisir pour chacun un arcane de votre médium et d'y investir le score de votre choix.

Alchimie

L'alchimie est l'art de la transmutation : un alchimiste est capable de transformer instantanément un corps ou un objet en un autre, rien qu'en le touchant.

PRINCIPES PRIMORDIAUX :

1. L'alchimiste ne peut transmuter d'objets au delà de sa limite taille-poids-puissance ;
2. L'alchimie ne fonctionne qu'en contact avec les objets à transmuter ;
3. Principe d'équivalence : l'objet à transmuter doit être de poids et de volume équivalent au matériau transmuté ;
4. Il est possible de rétrograder la matière, c'est à dire de transmuter des objets complexes en objets plus simples, par exemple : de la chair en minéral. Mais l'inverse n'est possible que si la composition exacte du corps complexe que l'on veut transmuter est réunie en matériaux plus simples.

ARCANES

- Minéraux ;
- Végétaux ;
- Corps ;
- Technologie ;
- Hermétisme.

Minéraux : cet arcane vous offre la capacité de transmuter tout minéral en un autre, par exemple du granit en fer, du plomb en mercure... L'eau fait partie de cet arcane, mais l'air ne peut

pas être utilisé comme matériau de transmutation. Vous pouvez modeler les objets de vos transmutation à votre guise pour leur donner la forme ou la fonction de votre choix, mais la puissance technologique dépend de l'arcane « Technologie ».

Végétaux : cet arcane vous permet de transmuter des végétaux en d'autres, ou de créer un végétal à partir de ses composants chimiques. Plante, arbre, mais aussi fruit, papier, bois, ou encore vin sont de nature végétale.

Corps : cet arcane vous permet de transmuter des éléments de corps animal et par conséquent humain. Vous pouvez soigner des blessures, ou en créer, voire modifier la structure d'un corps pour « l'améliorer » ou dans tout autre but.

Technologie : cet arcane détermine la puissance des objets technologiques que vous transmuterez. Si vous créez un mécanisme sans cet arcane, il ne pourvoira aucun bonus lors de son utilisation. En revanche, si vous utilisez cet arcane, le bonus de puissance correspondra au niveau d'arcane utilisé. Cet arcane ne fonctionne que s'il est couplé avec un autre.

Hermétisme : rares sont les initiés qui ont percé le secret de ce mystérieux arcane. Vous pourrez découvrir ce que cet arcane cache par des recherches ou en y dépensant des points d'expérience. Il existe 3 niveaux d'Hermétisme, qui se comportent comme n'importe quel arcane mis à part qu'il faut les considérer comme des arcanes de niveau 3, 4 et 5.

NIVEAUX

La table suivante vous donne les références utiles pour l'utilisation des pouvoirs alchimiques. Les pouvoirs de chaque arcane possèdent les mêmes limites à chaque niveau, hormis les trois pouvoirs Hermétiques qui possèdent leurs propres potentiels.

Niveau/Coût	Poids/Taille	Référent	Puissance
1	- de 25kg/50cm	- d'¼ humain	+1
2	50kg/1m	½ humain	+2
3	100kg/2m	Humain moyen	+3
4	200kg/4m	2 humains	+4
5	∞	∞	5+

RÈGLES DE L'ALCHIMIE

Niveau : la puissance des arcanes s'échelonne de 1 à 5. Tous les arcanes hormis l'Hermétisme sont soumis aux variations relatives à chaque niveau. Quand vous combinez plusieurs arcanes, vous comptez toujours l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de transgression.

Poids/Taille : ces indications sont les limites physiques des transmutations que vous pouvez opérer. Ces limites sont strictes et ne peuvent pas être dépassées, par exemple : un objet de 3kg/1m50 nécessitera un pouvoir de niveau 3 pour être transmuté, de même qu'un objet de 60kg/20cm.

Référent : les chiffres n'étant pas un référent efficace pour tout le monde, cette colonne du tableau vous aide à imaginer des correspondances pour vos transmutations à partir de la taille et du poids d'un humain.

Puissance : chaque niveau d'arcane offre un nombre de dés bonus au joueur lorsqu'il utilise son Médium au cours d'un Conflit. Ce bonus est toujours égal au niveau de l'arcane utilisé le plus haut. Notez qu'au niveau 5, la puissance d'un pouvoir pourra dépasser 5 si le joueur obtient plus d'une quinte aux dés (voir le chapitre des Conflits).

Évolution : Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'expérience égal au niveau lui-même. Ainsi pour acheter le troisième niveau d'un arcane, il faut dépenser trois points d'expérience. Seuls les niveaux de l'arcane Hermétisme peuvent être achetés dans n'importe quel ordre.

Arithmancie

L'arithmancie est le contrôle des énergies élémentaires. Elle permet de les générer, de contrôler leur mouvement et de modifier leurs propriétés dans une distance dépendant du niveau d'arcanes du démiurge.

PRINCIPE PRIMORDIAL

L'arithmancien ne peut rien générer ni contrôler au delà de sa limite volume/distance/puissance.

ARCANES

- Kinésie ;
- Température ;
- Foudre ;
- Ondes ;

- Lumière.

Kinésie : la Kinésie est le contrôle des flux et courants de matière. Cet arcane permet de générer, contrôler, dévier ou stopper le vent, ainsi que les courants aquatiques. L'arithmancien devient capable de télékinésie, soit de mouvoir les objets à distance, de modeler les masses meubles, comme le sable, par exemple.

Température : cet arcane permet à l'arithmancien de modifier la température d'un lieu, d'un corps ou d'un objet à volonté, provoquant ainsi effets de gel ou combustions. L'arithmancien peut par conséquent générer des flammes et faire fondre le métal, voire affecter les émotions des êtres vivants par effet physio-psychologique.

Foudre : l'arithmancien devient capable de générer et contrôler l'électricité brute, mais également les impulsions des objets électroniques et informatiques pour exercer un contrôle sur eux, et par extension les influx nerveux chez les êtres vivants.

Ondes : cet arcane permet de générer et contrôler des ondes sonores, mais aussi des ondes sismiques et électromagnétiques. L'arithmancien peut moduler sa voix pour en renforcer l'émotion, la force de persuasion, voire

pour tromper, donner l'impression qu'elle vient d'ailleurs ou qu'elle appartient à quelqu'un d'autre. Il peut également attirer les corps métalliques, provoquer un séisme etc.

Lumière : l'arithmancien peut générer de la lumière, la résorber, mais aussi modifier ses rayons et leurs propriétés, pour créer des illusions, modifier les propriétés optiques pour générer toutes sortes d'effets de diffraction, réfraction, réflexion etc. comme un jeu de lentilles et de miroirs invisibles.

NIVEAUX

Cette table vous donne les références utiles pour l'utilisation des pouvoirs arithmanciens. Les pouvoirs de chaque arcane possèdent les mêmes limites à chaque niveau.

Niveau/Coût	Poids	Référent	Distance d'effet	Puissance
1	- de 25kg	- d'¼ humain	- de 5m	+1
2	50kg	½ humain	10m	+2
3	100kg	Humain moyen	20m	+3
4	200kg	2 humains	40m	+4
5	∞	∞	∞	5+

RÈGLES DE L'ARITHMANCIE

Niveau : la puissance des arcanes s'échelonne de 1 à 5. Tous les arcanes sont soumis aux variations relatives à chaque niveau. Quand vous combinez plusieurs arcanes pour un pouvoir, vous comptez toujours l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de transgression.

Poids : le poids indique la limite de matière sur laquelle le phénomène arithmancien peut exercer son influence quand il y a opposition de forces (par exemple, quantité de matière à soulever par Kinésie). Quand vous utilisez plusieurs arcanes pour un pouvoir, vous comptez toujours l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de transgression.

Référent : les chiffres n'étant pas un référent efficace pour tout le monde, cette colonne du tableau vous aide à imaginer des correspondances de l'arcane poids en rapport à celui d'un humain.

Distance d'effet : cette colonne vous donne la distance d'effet de vos arcanes. Cette limite est incompressible : une illusion de niveau 3 pourra fonctionner sur 20m, mais les personnes hors de cette aire ne la verront pas (de manière comparable à l'effet d'optique d'un arc-en-ciel qui peut être visible à distance, mais pas à son emplacement géographique supposé) ou verront des aberrations trahissant la supercherie.

Puissance : chaque niveau d'arcane offre un nombre de dés bonus au joueur lorsqu'il utilise son Médium au cours d'un Conflit. Ce bonus est toujours égal au niveau de l'arcane utilisé le plus haut. Notez qu'au niveau 5, la puissance d'un pouvoir pourra dépasser 5 si le joueur obtient plus d'une quinte aux dés (voir le chapitre des Conflits).

Évolution : Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'expérience égal au niveau lui-même. Ainsi pour acheter le troisième niveau d'un arcane, il faut dépenser trois points d'expérience.

Psychométrie

La psychométrie permet de lire la mémoire des objets ainsi que l'esprit des êtres vivants et de modifier temporairement les émotions, les perceptions et les souvenirs.

PRINCIPES PRIMORDIAUX

1. un psychomètre doit toucher les objets ou les personnes sur lesquels il veut exercer sa psychométrie ;

2. la Lecture ne fonctionne que sur les objets ayant une empreinte émotionnelle (ayant un lien avec les personnes dont on cherche à obtenir des informations) ;
3. il ne peut rien lire ou influencer au delà de sa limite temps/sens/puissance (indiquée sur sa fiche de joueur) ;
4. un être vivant peut toujours tenter de résister aux pouvoirs de la psychométrie.

ARCANES

- Lecture ;
- Temporalité ;
- Assimilation ;
- Influence.

Cette table vous donne les références utiles pour l'utilisation des pouvoirs psychométriques.

Lecture :	Temporalité :	Assimilation :	Influence :
Émotions	1. un jour	1. 4	1. une heure
Sons	2. un mois	2. 8	2. un jour
Images	3. un an	3. 12	3. un mois
	4. un siècle	4. 16	4. un an
	5. ∞	5. ∞	5. ∞

Vous devez posséder au minimum un pouvoir de l'arcane Lecture et un niveau de l'arcane Temporalité sont obligatoires pour pouvoir pratiquer la psychométrie.

Lecture : cet arcane détermine les sens que le psychomètre est capable d'employer via son Médium. La Lecture consiste à observer des éléments du passé à partir d'un objet chargé d'imprégnation. Il s'agit également de lire les pensées ou la mémoire d'un être vivant et de déterminer la façon dont on peut influencer un individu.

Temporalité : la Temporalité détermine l'époque à laquelle on peut remonter à partir d'une Lecture faite à un instant T. Cet arcane détermine également la plage de souvenirs que l'on peut influencer.

Assimilation : cet arcane permet au psychomètre de s'appropriier les savoirs et savoirs-faire imprégnés dans un objet. Le bonus chiffré indique le nombre de points de Traits que le joueur peut placer dans l'ensemble des objets qu'il assimile. Chaque objet assimilé en possession du PJ constitue un nouveau Trait indiquant l'objet et le savoir ou savoir-faire qu'il contient. Le joueur choisit l'objet qu'il veut assimiler, le MJ décide de son histoire et donc des savoirs ou savoirs-faire qu'il contient. Le joueur peut remplacer un objet par un autre, il mettra l'ancien entre parenthèses pour signifier qu'il ne l'utilise plus et transférera son score de Trait dans le nouvel objet assimilé.

Influence : le psychomètre peut modifier temporairement les pensées et les émotions d'un esprit ainsi que sa mémoire et ses perceptions. Les indications temporelles déterminent la

durée pendant laquelle la modification est effective, la plage de souvenirs que l'on peut influencer dépend de l'arcane Temporalité.

RÈGLES DE LA PSYCHOMÉTRIE

Niveau : les niveaux de l'arcane Lecture peuvent être achetés dans l'ordre désiré et comptent chacun pour un niveau d'arcane. À chaque fois que vous utiliserez plusieurs arcanes pour un pouvoir, vous devrez compter l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de transgression, sauf les arcanes Lecture et Assimilation.

Puissance : chaque niveau d'arcane offre un nombre de dés bonus au joueur lorsqu'il utilise son Médium au cours d'un Conflit. Ce bonus est toujours égal au niveau de l'arcane utilisé le plus haut, hormis les arcanes Lecture et Assimilation qui ne doivent jamais être comptés. Notez qu'au niveau 5, la puissance d'un pouvoir pourra dépasser 5 si le joueur obtient plus d'une quinte aux dés (voir le chapitre des Conflits).

Évolution : Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'expérience égal au niveau lui-même. Ainsi pour acheter le troisième niveau d'un arcane, il faut dépenser trois points d'expérience. Chaque nouveau niveau de l'arcane Lecture coûte un point de plus que le précédent.

3. Le métier

Chaque joueur choisit à présent un métier en lien avec l'un des principaux arcanes du Médium qu'il a choisis. Les deux doivent se valoriser mutuellement, car le métier définit le potentiel d'action du Médium. Par exemple :

ALCHIÏSTE

- **Minéraux** : architecte ; artisan ; artiste plasticien ; cambrioleur ; chimiste ; costumier ; faussaire ; pharmacien/apothicaire ;
- **Végétaux** : architecte ; artisan ; artiste plasticien ; biologiste ; costumier ; faussaire ; pharmacien/apothicaire ;
- **Corps** : biologiste ; chirurgien plasticien ; médecin ; pharmacien/apothicaire ;
- **Technologie** : artisan ; cambrioleur ; cybernéticien* ; électronicien* ;

ARITHÏANCIEN

- **Kinésie** : illusionniste ; météorologue ; physicien* ;
- **Température** : météorologue ; physicien* ;
- **Foudre** : électronicien* ; météorologue ; physicien*
- **Ondes** : animateur radio*/TV*, musicien ; comédien ; électronicien* ; illusionniste ; météorologue ; orateur : politicien, avocat, homme de foi ; photographe*, cinéaste*, truquiste* ; physicien* ;

- **Lumière** : animateur radio*/TV*, musicien ; illusionniste ; photographe*, cinéaste*, truquiste* ; physicien* ;

PSYCHOÏÈTRE

- **Lecture** : antiquaire, collectionneur ; archéologue ; bibliothécaire ; détective ou policier* ; journaliste* ; médecin légiste* ; psychiatre* ; psychologue* ;
- **Assimilation** : antiquaire, collectionneur ; archéologue ; bibliothécaire ; journaliste* ; psychologue* ;
- **Influence** : journaliste* ; psychiatre* ; psychologue*.

** Les métiers modernes ne doivent pas être pris en compte ou doivent être remplacés si vous jouez dans une époque ancienne.*

Vous pouvez choisir un métier de cette liste ou en inventer un : imaginez un métier que votre pouvoir peut améliorer et qui vous permettra d'augmenter réciproquement l'efficacité de votre pouvoir. Notez dans la zone réservée aux Spécificités de votre fiche de joueur, le métier ou l'activité principale que vous avez choisi.

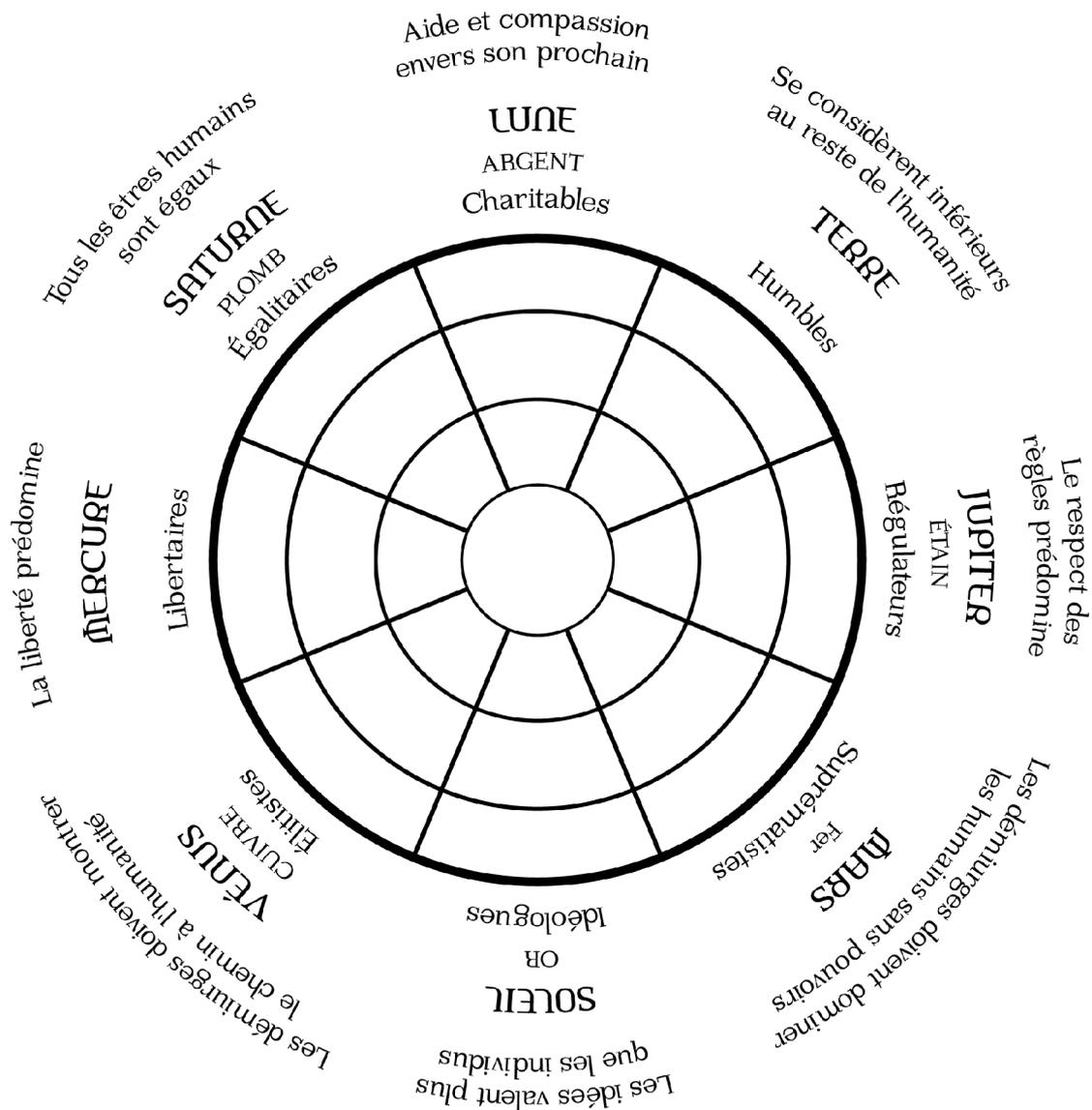
4. Les convictions

Chaque démiurge défend des valeurs ou des convictions parmi les neuf qui suivent : charité ; humilité ; régulation ; suprématisme ; idéologie ; élitisme ; libertarisme ; égalitarisme ; neutralité.

BOUSSOLE IDÉOLOGIQUE

Ces convictions sont organisés par tranches sur la Boussole idéologique, chaque ordre possède sa propre idée du rôle des démiurges dans le monde. Pour chaque tranche, plus vous placez votre personnage près de la bordure extérieure du disque, plus il sera radical dans ses opinions. Plus vous le placez près du centre, plus il sera modéré. Le centre représente la neutralité.

Le MJ doit imprimer une Boussole idéologique qu'il place au milieu de la table de jeu.



Chaque joueur doit placer le nom ou les initiales de son personnage au crayon à papier dans une case de la boussole.

<p>Saturne Plomb</p> <p>Égalitaires : tous les êtres humains sont égaux</p>	<p>Lune Argent</p> <p>Charitables : aide et compassion envers son prochain.</p>	<p>Terre</p> <p>Humbles : se considèrent inférieurs au reste de l'humanité</p>
<p>Mercure</p> <p>Libertaires : la liberté prédomine.</p>	<p>Neutres</p>	<p>Jupiter Étain</p> <p>Régulateurs : Le respect des règles prédomine.</p>
<p>Vénus Cuivre</p> <p>Élitistes : les démiurges doivent montrer le chemin à l'humanité.</p>	<p>Soleil Or</p> <p>Idéologues : Les idées valent plus que les individus.</p>	<p>Mars Fer</p> <p>Suprématistes : les démiurges doivent dominer les humains sans pouvoirs</p>

Le but de la boussole politique est plus de permettre de marquer une évolution des convictions des personnages et non pas de constituer un carcan ni une obligation de se comporter conformément à l'idéologie choisie.

Si les convictions sont formalisés comme partis politiques ou ordres religieux dans le monde dans lequel vous jouez, demandez aux joueurs d'entourer leur nom. Cela signifie qu'il s'agit de sa position officielle. Il pourra décider à tout moment pendant la partie, de modifier la position de son PJ sur la Boussole idéologique, dans le but de refléter les changements idéologiques de son personnage. Si un personnage change d'idéologie plusieurs fois, il n'a qu'à

gommer ses initiales sur l'ancien emplacement et les noter sur le nouveau. Mais les initiales notées sur l'emplacement correspondant à son ordre ou parti officiel demeurent entourées tant qu'il n'en change pas officiellement. Changer d'ordre dépend de ses propres règles, s'il change effectivement d'ordre, il peut entourer les initiales notées sur leur nouvel emplacement et gommer les anciennes. Plus il est proche du centre, plus il est modéré, voire neutre s'il choisit la case centrale. Plus il est proche du bord extérieur, plus il est radical dans ses opinions.

Vous pouvez utiliser des pions ou des jetons pour représenter la position officielle des personnages.

5. Les Caractéristiques

Les quatre Caractéristiques de votre personnage définissent la base de ses potentiels d'action : Perception, Intellect, Expression et Corps. Vous devez répartir 12 points dans ces Caractéristiques, sans dépasser un maximum de 5 ni un minimum de 1.

Perception : cette Caractéristique définit l'aptitude de votre personnage à exploiter sa capacité d'analyse et d'observation du monde qui l'entoure et de ses adversaires. Elle vous permet également de faire preuve d'empathie dans les épreuves psychologiques.

Intellect : cette Caractéristique définit la capacité de votre personnage à entreprendre des activités techniques et scientifiques et à utiliser son savoir dans un Conflit.

Expression : cette Caractéristique définit la capacité de votre personnage à influencer et émouvoir autrui, par le moyen de la communication ou par des pratiques artistiques.

Corps : cette Caractéristique définit les qualités physiques de votre personnages durant les Conflits : sa carrure et sa puissance physique, autant que son agilité, sa rapidité, sa souplesse et sa dextérité.

Lorsque le personnage reçoit des blessures physiques ou psychiques, elles se répercutent sur ses caractéristiques.

6. Les Traits

Les Traits sont des mots ou de courtes phrases décrivant les Spécificités et les Liens de votre personnage. Vous avez déjà noté dans le champ dédié aux Traits sur votre fiche de joueur, une motivation et un métier et peut être aussi un objectif irréalisable.

Les scores des Spécificités et des Liens reflètent combien ils comptent pour le personnage comme pour l'histoire à venir et non une estimation de la puissance des talents du PJ. Vous pouvez être une « grande célébrité » à 1 point.

LES SPÉCIFICITÉS

Vous pouvez créer de nouvelles Spécificités si ça vous dit, ou en rester là. Vous possédez 3 points de Spécificités multiplié par le nombre de Spécificités créées, que vous pouvez répartir à votre guise, en respectant toutefois un minimum de 1 et un maximum de 5.

Ne vous forcez pas à créer plus de Traits que nécessaire, car vous pourrez compléter votre personnage à tout moment de la partie.

Métiers : il s'agit de champs de compétences, talents, connaissances et savoirs-faire utiles à la pratique d'activités professionnelles, d'études ou de loisirs. Un métier permet de déduire le niveau de vie du PJ, le type de matériel, de fréquentations et de contacts qu'il pourra avoir par défaut. Vous ne pouvez pas créer plus de deux Métiers à la création du personnage.

Causes : il s'agit de croyances et convictions que le personnage défendra et qui pourront renforcer, nuancer ou contredire sa position sur la Boussole idéologique, mais également ses objectifs. Les objectifs doivent décrire les projets d'actions et une recherche de sens.

Histoire : par l'histoire de votre personnage, vous pouvez étayer les raisons qui vous poussent vers votre objectif et autres causes ou creuser son passé.

LES LIENS

Il s'agit de relations que vous pouvez avoir, avec des individus, quels qu'ils soient, des organisations, un familier, pourquoi pas, à condition qu'il puisse offrir une résistance face à un humain en cas de Conflit.

Commencez par créer une relation pour chaque autre PJ, ou regroupez-les en un seul lien si vous voulez.

Créez ensuite un Lien pour un proche : ami, famille, mentor ou disciple.

Notez simplement le nom du personnage et la nature de votre relation (qui peut ne pas être réciproque). Discutez des Liens que vous créez ; plusieurs PJ peuvent posséder une relation avec un même PNJ. Ne perdez pas de temps à décrire ou développer quoi que ce soit d'autre en ce qui concerne vos Liens. Vous possédez 3 points multipliés par le nombre de liens que vous avez créés. Répartissez-les, minimum 1, maximum 5 points dans chaque Lien.

Vous pourrez modifier la nature de ces relations en cours de partie si celle-ci venait à changer.

LES POSSESSIONS

Les objets, richesses, lieux etc. que vous possédez n'ont pas besoin d'être inscrits sur votre fiche, la seule contrainte est que ça doit rester cohérent pour votre personnage de posséder les objets que vous leur attribuez. Vos spécificités définiront en toute logique le matériel que vous êtes censé posséder en fonction de votre métier et de vos habitudes. Les armes offrent un nombre de dés dépendant de leur puissance :

1. **armes très courtes** : couteau, fronde...
2. **armes courtes** : sabre court, hachette, dague...
3. **armes moyennes** : épée, batte de baseball, hache, pistolet à faible calibre...
4. **grandes armes** : lance, pilum, halberde, armes de poing à gros calibre ou armes d'épaule à faible calibre...
5. **armes lourdes** : armes à feu militaires, explosifs...

Le score précédant les catégories indique le nombre de dés de bonus conférés par une arme lors d'un Conflit. Les objets démiurgiques ont une efficacité égale au niveau de puissance des arcanes qui ont servi à leur transmutation.

Les objets dont un psychomètre assimile le potentiel sont notés parmi les Traits en indiquant l'objet en question et la compétence ou la connaissance qu'il confère au démiurge. Le joueur peut en choisir dès la création de son personnage s'il le désire.

Accomplissement

L'accomplissement mesure la progression du personnage sur sa quête philosophale. Les PJ commencent tous avec un score de zéro.

Chaque conflit joué en lien avec les objectifs d'un PJ lui permet de gagner des points d'accomplissement. Arrivé à 10 points, le PJ atteint la pierre philosophale.

Seuls les PJ possèdent un score d'accomplissement.

Exemples de PJ

Sur les quatre pages suivantes vous trouverez des PJ déjà créés. Vous pouvez les utiliser tels quels pour jouer rapidement, ou vous en inspirer pour comprendre comment utiliser les fiches de joueur.

Entre parenthèses en fin de chaque Trait se trouve un score entre parenthèses, il s'agit du score du Trait. Certains Traits possèdent en plus un deuxième score entre parenthèses, suivant une barre oblique. Il s'agit d'objectifs secondaires, des buts secondaires que certains PJ peuvent développer. Le score entre parenthèses est le nombre de points de résolution qu'il faudra acquérir pour le résoudre.

Remarquez que pour les médiums, le niveau d'arcanes et ses limites sont indiqués, de manière à permettre au joueur de ne pas devoir vérifier dans le résumé des règles à chaque fois qu'il veut l'utiliser.

UTILISATION

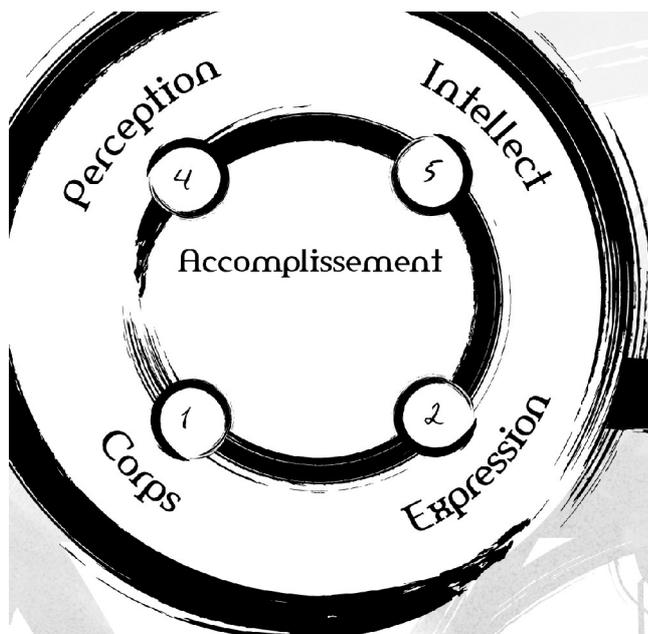
Si vous les utilisez, vous devez demander à vos joueurs de choisir un objectif commun et de noter leurs motivations individuelles dans la colonne des Spécificités, ainsi que l'éventuel objectif irréalisable s'il en est.

Si vous n'utilisez pas toutes les fiches, les Liens qui se rapportent aux autres PJ doivent être supprimés, à moins que vous ne fassiez des PNJ de ces personnages.

DÉMIURGES

Joueur :

Nom : *Sandra Perthuis*



Xp:

TRAITS

Liens

- *Amie avec Graham Clarke (3)*
- *Amante de Psellus (2)*
- *Médecin de Sigma (2)*
- *Admiration dr. Archibald, médecin qui m'a soignée (5)*

Spécificités

- *Médecin (4)*
- *A guéri d'une maladie pulmonaire incurable à l'adolescence (3)*
- *Cartésienne (2)*

Vous pouvez créer un nouveau Trait par scène

MÉDIUM

Alchimie

Minéraux (2)

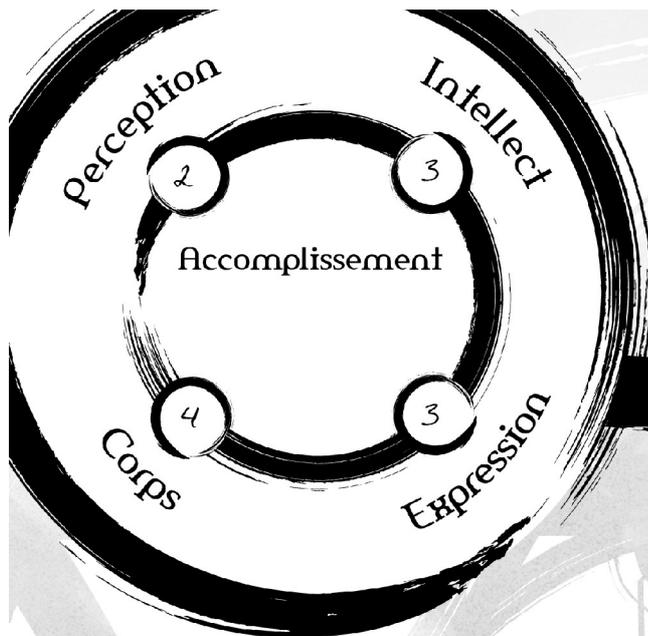
50kg/1m

Corps (3)

100kg/2m

Végétaux (1)

-de 25kg/50cm



DÉMIURGES

Joueur :

Nom : *Graham Clarke*

Xp :

TRAITS

Liens

- *A connu Sigma en prison (2)*
- *Frère de Psellus (3)*
- *Ami de Sandra Perthuis (3)*
- *Milla est sa femme (arithmancienne) (4)*

Spécificités

- *Météorologue (4)*
- *A fait de la prison pour avoir rendu justice lui-même (2)*
- *Veut mettre de l'ordre dans ce chaos qu'est ce monde (3) (irréalisable)*

Vous pouvez créer un nouveau Trait par scène

MÉDIUM

Arithmancie

Kinésie (3)

100kg/20m

Température (2)

10m

Foudre (1)

5m

DÉMIURGES

Joueur :

Nom : *Psellus*

Xp :

TRAITS

Liens



- *Amant de Sandra Perthuis (2)*
- *Frère de Graham Clarke (3)*
- *Auteur et superviseur de la pièce de théâtre dans laquelle joue Sigma (2)*
- *Père de Marco (5)*

Spécificités



- *Romancier (3)*
- *Transforme l'imaginaire de ses proches pour le rendre plus artistique (4) (15)*
- *Le monde-ci est austère, l'imagination est la seule issue (2)*

Vous pouvez créer un nouveau Trait par scène

MÉDIUM

Psychométrie

Lecture

Temporalité (3)

Influence (1)

Images

1 an

1 heure

Émotions

DÉMIURGES

Joueur :

Nom : *Sigma*

Xp :

TRAITS

Liens



- Patient de Sandra (2)
- A connu Graham Clarke en prison (2)
- Acteur dans la pièce écrite par Psellus (3)
- Fait partie d'un petit groupe de malfrats qu'il considère comme sa famille (4)
- Veut venger sa famille du pyromane aux yeux rouges (4) (15)

Spécificités



- Comédien (3)
- Sa famille a été tuée dans un incendie criminel (4)
- Dissimule son visage brûlé derrière un masque (2)

Vous pouvez créer un nouveau Trait par scène

MÉDIUM

Arithmancie

Ondes (3)

Lumière (2)

Kinésie (1)

100kg/20m

10m

-de 25kg/5m

Rencontres

Voici une méthode de préparation des principaux personnages contrôlés par le MJ appelés « Rencontres ». Vous allez en créer trois que vous relierez aux PJ.

Objectif

Vous allez créer trois Rencontres, une de chaque limite développée ci-dessous. Commencez par leur donner un objectif chacun. Il peut s'agir d'un individu ou d'un groupe organisé.

LIMITES DU CORPS

Le corps humain est confronté à sa fragilité, à la maladie et à la mort. Un objectif relatif aux limites du corps devra lutter contre une de ces limites, viser à remédier à un drame d'une telle nature ou chercher à transcender, dépasser ces limites.

Les joueurs qui choisissent les limites du corps décideront d'un drame auquel chacun de leurs PJ sera lié et devront choisir un objectif qui en résultera, par exemple : dépasser la mort, préserver la vie, éradiquer la faim, guérir une maladie, se désincarner, se réincarner, améliorer son corps, ses performances physiques, sa résistance aux blessures...

LIMITES SOCIALES

Le fonctionnement des sociétés humaines est souvent source d'injustices, d'exclusion, de privation de libertés et de rapports de force. Un objectif relatif aux limites sociales devra viser à transformer ou à améliorer la société, à remédier aux limites sociales, ou encore, chercher à les transcender, les dépasser.

Les joueurs choisissant les limites sociales doivent remettre en question la société, par exemple : libérer un peuple ou un individu de l'oppression consentie ou non, réformer ou subvertir une société ou un groupe, imposer une idéologie, une religion, mener une expérience afin de trouver le type de société idéale... Les idéologies de la Boussole idéologique sont d'excellents sujets pour créer un objectif relatif aux limites sociales.

LIMITES DE L'ESPRIT

L'esprit humain, de la même manière que le corps, possède ses propres fragilités pouvant condamner l'individu à une vie de souffrances et de solitude. Un objectif relatif aux limites de l'esprit devra lutter contre une de ces limites, viser à remédier à un drame d'une telle nature, ou encore, chercher à transcender, dépasser, les limites de l'esprit.

Les joueurs choisissant les limites de l'esprit décideront d'un drame auquel l'objectif de chacun de leurs PJ sera lié, par exemple : développer ses performances intellectuelles, vaincre la peur, éradiquer les émotions ou les pulsions, magnifier les sentiments positifs, soigner des maladies mentales, formater les esprits, atteindre un état de conscience supérieur, devenir omniscient...

Voici plusieurs exemples parmi lesquels vous pouvez choisir trois PNJ pour commencer, à moins que vous ne les créiez vous-même. Ils peuvent vous servir de modèle et vous pouvez même les adapter si vous jouez dans un autre monde :

<i>Limite du corps</i>	<i>Limites sociales</i>	<i>Limites de l'esprit</i>
Edgar Cyrus : un militaire transformé en machine à tuer par l'armée voulant retrouver son ancien corps.	Ambroise Garland : veut offrir à ceux qui le demandent une vie dénuée de péchés.	Averroès : il cherche à récupérer les souvenirs de sa femme dans le coma pour recomposer son esprit dans un être artificiel pour ne pas perdre l'amour de sa vie.
Les Golems de compagnie : suite à la mort de son mari, elle a créé des êtres artificiels pour combler sa solitude, mais ceux-ci se rebellent pour s'émanciper.	Les Artisans de la Théogenèse : ils créent des reliques de toutes pièces pour faire naître une nouvelle religion et sacrer leur nouveau messie.	Alicia/Mélancolie & Walter Conroy : il cherche à ressusciter sa fille morte dans un accident de voiture, mais il donne naissance à un homuncule en y laissant sa vie. L'homuncule ne possédant aucun souvenir cherche sa place en ce monde.
Lin Zhen : fait des expériences sur son propre corps pour acquérir une puissance qui la libèrera de l'emprise de sa famille.	Avicenne : implante des copies de son esprit dans le corps des dirigeants du pays pour en prendre le contrôle.	Cassi : démiurge d'un ancien temps, son esprit a été enfermé dans un miroir. Elle cherche à se réincarner.
Pavel Nazarov : cherche un moyen pour échapper à la maladie de l'homme de pierre qui l'a paralysé et menace de mettre fin à ses jours.	Circé : a créé un microcosme en pleine forêt où elle tente une expérience afin de démontrer que sous la domination d'êtres qu'ils considèrent supérieurs, les humains vivent sans conflits.	Dorian Jenkins : enfant né sans pouvoirs, voulant devenir un démiurge pour se venger de ses parent qui l'ont abandonné.
Théodore Asphodèle : veut ressusciter sa femme qui s'est suicidée après avoir reçu l'information mensongère de la mort de son mari.	Makéda : son but est de délivrer tous les êtres hybrides, chimères humaines ou homuncules qui errent ou demeurent enfermés dans les laboratoires.	Friedrich Bänder (le Démiurge) : veut devenir un Dieu réel et non un humain à pouvoirs. Il cherche à fusionner son esprit avec celui de tous les autres démiurges pour y parvenir.
Théophrastus : cherche le secret de la vie éternelle pour pouvoir finir son ouvrage.	Les Sibyllins : organisation d'humains dépourvus de pouvoirs connaissant l'existence des schismes et cherchant à s'attirer les faveurs de ceux qu'ils pensent pouvoir être le futur Démiurge.	Lachésis : elle considère les démiurges comme une abomination et elle veut les éradiquer en modifiant leur esprit de façon à effacer de leur mémoire leur capacité surhumaine.
		Simon Koenig : psychiatre sans pouvoirs dont une des patiente est plongée dans un mutisme total d'origine psychométrique, il cherche un psychomètre qui pourra l'aider à la guérir.

Développement

Détaillez à présent chaque Rencontre, il s'agit de donner de l'épaisseur à vos PNJ en creusant quatre points : la présentation, l'objectif et les motivations, les complications et le ou les lieux importants pour lui. Je vous conseille de ne pas en faire trop, gardez à l'esprit que vous risquez d'avoir à changer des détails, donc n'en mettez pas trop, vous n'avez besoin que d'une à deux pages pour développer vos trois rencontres.

1. PRÉSENTATION

Donnez un nom à votre PNJ, si c'est un démiurge, indiquez son médium, éventuellement son métier si ça a une importance pour son objectif. Décrivez-le en quelques mots physiquement et dans sa manière de se comporter. Plusieurs personnages peuvent être impliqués dans une Rencontre, à condition qu'ils soient fortement liés à l'objectif. N'hésitez pas à les développer également.

2. OBJECTIF ET MOTIVATIONS

L'objectif d'une Rencontre doit toujours être rattaché aux limites du corps, sociales et de l'esprit comme indiqué plus haut. Notez ensuite les motivations du PNJ : les raisons qui le poussent à atteindre son objectif. Les motivations doivent toujours être personnelles et puiser dans l'histoire du personnage (que vous pouvez résumer à cette étape).

3. COMPLICATIONS

L'étape de la complication sert à faire un portrait en nuances de gris de vos PNJ, plutôt qu'en noir ou en blanc. Si votre PNJ semble plutôt bon, bienveillant, propre sur lui, ajoutez-lui des cadavres dans le placard ou bien prévoyez de lui faire faire des choses qui devraient changer la vision que les joueurs avaient de lui. Si le PNJ semble plutôt mauvais, psychopathe, si c'est un ennemi mortel, trouvez-lui une contrepartie, ou amenez une révélation qui expliquera sa raison d'agir. Les PJ deviendront-ils leurs ennemis ou leurs alliés ? Il peut s'agir d'une relation très proche d'un PJ, le but étant de faire en sorte que les choix que feront les joueurs face aux complications ne seront pas courus d'avance.

4. LIEU

Enfin, choisissez si besoin, un lieu important pour le personnage, qu'il s'agisse d'une résidence, d'un lieu de travail, d'un lieu de loisir, d'un lieu fortement lié à son histoire, qu'il soit normal ou transformé par les pouvoirs démiurgiques, qu'il soit urbain ou rural, riche ou pauvre, fantastique ou quelconque... Tout d'abord, déterminez la fonction du lieu, son apparence générale et éventuellement des éléments importants. Vous ne devrez jamais décider à l'avance où se trouve un lieu, vous le placerez sur le chemin des PJ quoi qu'ils fassent. Diversifiez un maximum le type de lieux que vous allez décrire. Enfin, ne faites pas de description détaillée ni exhaustive d'un lieu, il ne doit pas se transformer en labyrinthe et les joueurs doivent avoir rapidement un aperçu d'ensemble.

Ce que vous écrirez dans ces développements ne doit en aucun cas dépendre des choix des joueurs. Interdiction d'écrire : « si les PJ font ceci, il se passera cela... » ou « il faut aller dans tel lieu pour trouver ceci » car il faudrait que les PJ s'y rendent pour que ça arrive et vous ne jouez pas à un jeu vidéo ou un jeu d'enquête et vous aurez sans doute envie que ce que vous avez créé ne soit pas abandonné à cause d'un simple choix. Enfin, si vous écriviez « ceci arrivera au personnage psychomètre... » vous risqueriez d'être embarrassés si aucun joueur n'en choisissait un. Chacun de vos PNJ doit pouvoir changer ou mourir, ne prévoyez donc pas qu'ils se sortent d'une situation pour revenir à la fin en ricanant.

Voici 19 exemples de Rencontres développés pour le Monde sans Dieu. Vous pouvez créer les vôtres ou en choisir de ce catalogue. Au total, vous devrez posséder trois Rencontres : une liée à la limite du corps, une liée à la limite sociale et enfin une liée à la limite de l'esprit.

LIMITES DU CORPS

EDGAR CYRUS

Présentation : Edgar est un militaire sans pouvoirs démiurgiques. Très affable, mais de toute évidence épuisé. Son corps famélique se transforme en machine de combat, bloquant sa conscience, lors qu'il est en danger ou en mode survie. Ses muscles se gonflent, il grandit d'un mètre, des griffes lui poussent ainsi que deux nouveaux bras, ses sens sont décuplés, son agilité et sa puissance sont alors phénoménaux.

Objectif et motivations : il veut se débarrasser de cette particularité qui lui a été inoculée alors qu'il subissait des expériences dans un laboratoire militaire, pour se racheter de ses erreurs : après avoir tué des civils en suivant les ordres, il s'est rebellé et a grièvement blessé son officier. Il a dû choisir entre la cour martiale ou devenir un cobaye. Il était donc un peu contraint d'accepter ces expériences, mais il ne se doutait pas de leur véritable but.

Complications : pour compenser sa consommation d'énergie, il doit se nourrir d'humains.

Quand son manque d'énergie est critique, son corps cherche à se nourrir par tous les moyens, mettant en danger les humains qui se trouvent alors à sa portée.

Un de ses anciens camarades également transformé a ordre de le poursuivre et de le capturer. Mais il n'a aucun état d'âme quand il s'agit de tuer.

Edgar préfère mourir que demeurer un monstre.

Lieu : il vit dans la rue, se cache où il peut, notamment dans une maison en ruine.

LES GOLEMES DE COMPAGNIE

Présentation : Kirsten Paasalinn est une alchimiste plasticienne d'une soixantaine d'années aux cheveux et au teint pâles portant toujours des robes fantasmagoriques qu'elle crée elle-même et qui sont inspirées des vêtements de tableaux anciens.

Objectif et motivations : elle a créé des êtres artificiels pour combler sa solitude après la mort de son mari. Il s'agit d'êtres semblables à des humains, mais aux traits stylisés comme ceux de personnages sculptés. Ils l'aident aux tâches quotidiennes et constituent une excellente compagnie. Elle veut leur donner des sentiments humains.

Complications : les êtres artificiels se rebellent, ils ont développé la conscience de leur captivité, ils veulent être libres.

Kirsten Paasalinn a conçu ses golems grâce à l'esprit de son mari et c'est ce qui a causé sa mort.

Lieu : elle vit dans un grand appartement de Chrysopée décoré avec goût et un brin de fantaisie.

LIN ZHEN

Présentation : Lin est une jeune femme assez petite originaire d'un lointain continent. Riche et extravertie, elle sait obtenir ce qu'elle veut. Elle porte généralement des vêtements amples.

Objectif et motivations : elle fait des expériences sur elle-même et sur ses serviteurs pour parvenir à faire de son corps un corps parfait, puissant, agile et résistant aux blessures afin de se libérer de l'emprise de sa puissante famille.

Complications : elle est recherchée par les autorités car un de ses serviteurs l'a dénoncée, mais aussi par les hommes de main de son père, puissant entrepreneur d'orient.

Elle utilise les corps ses serviteurs pour améliorer le sien.

Sa démesure la conduit à se transformer en une créature gigantesque et terrible, L'armée va intervenir pour la maîtriser.

Lieu : elle voyage et dort dans des hôtels luxueux où la discrétion à l'égard de ses activités est de mise.

PAVEL NAZAROV

Présentation : Pavel est un alchimiste architecte frêle au nez busqué se déplaçant en fauteuil roulant. Sa voix est rauque, il a perdu son optimisme avec l'usage de ses jambes.

Objectif et motivations : il cherche un moyen d'échapper à la maladie de l'homme de pierre qui menace son corps de paralysie complète et sa vie par conséquent.

Complications : c'est un proche des PJ.

Il a fusionné avec son manoir faute de solution médicale efficace.

Il souhaite pouvoir se mouvoir de nouveau dans un corps humain.

Lieu : il vit dans un immense manoir qu'il a construit lui-même, richement décoré de manière sombre, étouffante et kitsch. Des statues de femme au cheveux et au corps de serpent, de reptile au yeux flamboyant portant une couronne et d'oiseau reptilien ornent l'entrée.

Dans une pièce, on peut voir les restes du corps de Pavel Nazarov incrustés dans le mur, comme écartelés.

Il peut contrôler et modifier à loisir l'architecture des lieux à la grande terreur de ses employés de maison.

THÉODORE ASPHODÈLE

Présentation : Théodore est un alchimiste aux cheveux longs et châtain, au tempérament plutôt calme avec toutefois des accès de démence, transparaisant dans son regard et le son de sa voix.

Objectif et motivations : il veut ressusciter sa femme Aurélia qui s'est suicidée après avoir reçu une lettre annonçant sa mort au champ de bataille. L'armée a pris cette initiative dans le but de faire pression sur lui pour pouvoir profiter de ses talents démiurgiques.

Complications : il s'exerce à la résurrection sur des cadavres qu'il vole dans le cimetière voisin par un réseau de tunnels creusés par alchimie.

Il a créé des zombies qui errent dans son château et qu'il peut contrôler par la volonté. Leur état de décrépitude variable a été stoppé par un embaumement alchimique.

Une de ses créations est particulièrement réussie. Il a ranimé une jeune fille en sacrifiant son œil gauche. Elle sait parler et passe donc parfaitement pour une jeune femme normale. Elle est éprise de son créateur. Elle possède les yeux vairons car son œil gauche est celui de Théodore. Elle trimbale une peluche avec elle. Sous ses vêtements, il manque une partie de son abdomen.

Ses créatures seraient un parfait moyen de se venger de sa hiérarchie à l'armée.

Il est tout à fait prêt à fusionner ses golems cadavériques pour créer une créature bien plus terrible.

Lieu : un petit château résidentiel flottant sur une île de roche détachée de la montagne. On y accède par un ascenseur orné de mécaniques de métal. Le château est laissé à l'abandon depuis quelques années, les tapisseries sont déchirées et la poussière s'amoncèle dans les coins. Une grande salle a été aménagée en laboratoire dans lequel des cadavres baignent dans de grandes cuves de formol. Dans l'un d'eux se trouve le corps d'Aurélia.

THEOPHRASTUS

Présentation : il s'agit d'un alchimiste arithmancien à la barbe épaisse taillée en carré, blanche comme ses cheveux. Son regard est dur, il est toujours bien habillé et porte de grandes écharpes.

Objectif et motivations : il cherche la vie éternelle, par peur de la mort pour pouvoir finir son œuvre : une étude historique et anthropologique de l'homme et des démiurges qui pourrait révolutionner les croyances à leur sujet. Il n'en est qu'à la moitié et a sacrifié sa vie sociale et familiale pour pouvoir mener à bien ses travaux.

Complications : son travail rapporte que les démiurges ont toujours existé, que les plus puissants d'entre-eux étaient vénérés en tant que divinités il y a

plusieurs millénaires, mais que l'un d'eux, devenu Démiurge les a pourchassés et anéantis l'un après l'autre pour devenir le Dieu unique.

Pour obtenir l'immortalité, rajeunir son corps par alchimie est risqué et n'a d'effet que temporaire : la vieillesse le rattrape toujours.

La seule solution est de sacrifier d'autres individus soit en transférant son âme dans un autre corps, soit en utilisant les corps d'autres humains pour allonger l'espérance de vie du sien.

Il cherche des démiurges pour l'aider dans ses recherches archéologiques. Il pourra s'adresser aux PJ ou à leurs Liens ou travailler avec eux sur d'autres domaines.

Lieu : il vit dans les appartements en surplomb de la grande bibliothèque de Chrysopée et passe le plus clair de son temps à la bibliothèque et sur les sites archéologiques dont certains sont de vrais sanctuaires utilisant des phylactères démiurgiques pour l'ambiance (en créant des illusions de ciel ensolleillé sous terre), pour protéger le sanctuaire (avec des portes taillées dans la roche) et en réserver l'accès (par des pouvoirs psychométriques donnant envie à ceux qui approchent de s'éloigner du lieu).

LIIMITES SOCIALES

AMBROISE GARLAND

Présentation : Ambroise Garland est un psychomètre portant toujours un gilet gris clair et un pantalon de velours beige. Il porte des lunettes et une calvitie marquée. Il vit simplement et pieusement et est animé de bonnes intentions.

Objectif et motivations : il offre à ceux qui le lui demandent de modifier leur esprit de façon à en évacuer les sept péchés capitaux : l'orgueil, l'avarice, l'envie, la colère, la luxure, la glouton-

nerie et la paresse. Ils appellent le rituel qui consiste à les transformer une « adaptation ». Les plus fervents de ses admirateurs ont fondé une communauté : les Annonceurs de la psychostasie dans le but de vivre en harmonie et d'aider ceux qui en ont besoin. Ambroise Garland ne vit pas dans cette communauté, mais c'est là qu'il se rend pour rencontrer ceux qui ont « besoin de son aide ».

Tous ceux qui se font « adapter » deviennent d'une gentillesse et d'une amabilité dénuées d'arrière pensées, insupportablement naïfs, dégoulinant de bienveillance et délaissant leur créativité et leur esprit critique. Ils argumentent inlassablement pour essayer de convaincre les autres qu'ils doivent adapter leur esprit.

Complications : un proche des PJ dans un instant de vulnérabilité décide de faire « adapter » son esprit pour ne plus souffrir (décider quelle souffrance le proche va endurer pour en arriver là).

Les PJ forment assez facilement des tentateurs démoniaques pour cette communauté d'une grande naïveté et très puritaine.

Un PNJ (cela peut être une autre Rencontre) rendra aux villageois l'intégrité de leurs esprits (ou amènera Ambroise Garland à le faire), mais cela provoquera en eux une détresse et un tourment d'une grande violence.

Lieu : les Annonceurs de la psychostasie ont acheté quelques fermes qu'ils ont réaménagées pour y vivre en autarcie.

Ils vivent en communauté dans ce petit village, et se suffisent de peu de choses : d'agriculture et d'élevage, d'amour et d'eau fraîche, faisant du macramé et du tricot. Le village s'appelle « le Bosquet au noyer ».

LES ARTISANS DE LA THÉOGENÈSE

Présentation : ils sont douze démiurges portant tous un pseudonyme du nom des signes du zodiaque : Aries, Taurus, Gemini, Cancer, Leo, Virgo, Libra, Scorpio, Sagittarius, Capricornus, Aquarius, Pisces.

Douze hommes et femmes portant un tatouage en forme de roue zodiacale. Ils ont tous prêté allégeance à Ouranos, arithmancien dont l'ambition n'égale que

la puissance. Ils portent tous la même robe sombre sur laquelle est brodée une roue zodiacale.

Objectif et motivations : ils forment une organisation secrète qui opère dans tout le continent pour créer des reliques et autres vestiges d'une religion inventée de toutes pièces. Ceci, dans le but de propager une nouvelle religion dont Ouranos sera le messie.

Complications : le but des Artisans de la Théogenèse est d'établir une domination de la population dont les deux tiers sont déjà fanatisés par leur nouvelle religion.

Les humains sans pouvoirs restants deviennent hostiles à l'égard des démiurges.

Lieu : en tant qu'organisation secrète, les Artisans de la Théogenèse communiquent via des phylactères arithmanciens d'ondes, leurs membres sont répartis aux quatre coins du continent. Ouranos vit dans une ancienne ville fantôme enfouie sous terre il y a de cela des siècles.

AVICENNE

Présentation : Avicenne est le nom porté par plusieurs individus partageant tous le même esprit. Ils sont tous connectés les uns aux autres à la manière d'une intelligence collective. Il peuvent cependant prendre des décisions individuellement. Il s'agit d'hommes et de femmes composant les différentes facettes d'une même personne à l'origine alchimiste et arithmancien.

Objectif et motivations : Avicenne implante progressivement des copies de son esprit dans le corps des dirigeants du pays dans le but de contrôler le pays.

Complications : il veut déclencher une guerre pour détourner le regard de la population pendant qu'il s'implante dans

tous ses individus afin d'en faire une société disposant d'une intelligence collective.

La particularité d'Avicenne est qu'il est incapable d'éprouver la moindre empathie pour autrui et n'arrive pas à comprendre les réactions émotionnelles des gens. Son entreprise est donc le moyen pour lui d'améliorer la société en s'entourant de répliques de lui-même qu'il pourra enfin comprendre.

Lieu : plusieurs de ses alter ego sont implantés dans l'Agora, d'autres dans la police et l'armée et dans des lieux en lien avec les PJ. Son corps d'origine est conducteur de train et d'un âge très avancé, proche de la mort. Il profite de ses voyages pour développer de plus en plus d'alter ego.

CIRCÉ

Présentation : Circé est une psychomètre au visage long et doux et au regard froid. Elle arbore des coiffes sophistiquées et des robes du XVIIe siècle. Elle parle posément sans aucune nervosité.

Objectif et motivations : elle veut démontrer via une expérience menée dans un village que sous la domination d'un être « supérieur », les Hommes vivent sans conflits de manière à faire admettre aux autorités que les démiurges doivent gouverner.

Complications : les habitants du hameau vivent bel et bien dans le bonheur.

L'expérience est faite sous la bénédiction du gouvernement.

Un autre PNJ (un Lien des PJ ou une autre Rencontre) voudra mettre fin à l'expérience quitte à employer la violence.

Lieu : le hameau d'Innocence se trouve au cœur de la forêt de Cybèle. Ses habitants participent sans le savoir à une expérience sociologique : le chef du village est Circé, ils vivent à l'ancienne, leurs vê-

ments et leur technologie est celle du XVIIe siècle de notre monde, un moulin à eau et un atelier de tisserand sont les deux plus grands bâtiments après le temple dont la prêtresse se trouve être Circé. La soixantaine d'âmes vit modestement d'élevage et d'agriculture, cela fait plusieurs décennies qu'ils n'ont pas rencontré d'étrangers.

Il est dangereux de s'aventurer dans la forêt, une créature abominable y vit et dévore ceux qui s'y aventurent. Elle possède un corps reptilien muni d'aile écailleuses et d'une tête et de pattes d'aigle couvertes de plumes et d'écailles.

Il s'agit d'une chimère créée par Enki, le collaborateur alchimiste de Circé. Elle ne répond qu'à leurs voix.

Circé et Enki aident et protègent les villageois qui les vénèrent. Les rares conflits ayant lieu dans le village sont très vite réglés.

MAKÉDA

Présentation : il s'agit d'une alchimiste à la peau noire aux longs cheveux tressés, à la volonté de fer. Elle fait partie d'un groupe mafieux s'enrichissant de commerces illicites et de casses divers.

Elle récupère les déshérités et les exclus et leur rend leur honneur en les faisant travailler à son service.

Objectif et motivations : son but est de délivrer tous les êtres hybrides, chimères humaines ou homuncules qui errent ou demeurent enfermés dans les laboratoires.

Complications : Makéda va demander une reconnaissance de l'existence de ces créatures douées d'intelligence en tant qu'individus à part entière.

Le gouvernement et l'opinion publique y étant fortement opposés répliquent par la violence. La découverte de ses liens avec la mafia n'arrangent rien.

Lieu : un entrepôt désaffecté fait office de quartier général.

LES SIBYLLINS

Présentation : il s'agit d'un groupe d'une vingtaine d'humains sans pouvoirs parmi les puissants de ce monde : hommes politiques, hommes d'affaires, scientifiques et même ecclésiastes... cette organisation secrète a été fondée il y a plusieurs siècles en connaissance de l'existence des démiurges bien avant la révélation de leur existence.

Objectif et motivations : ils connaissent également le principe du schisme, c'est pourquoi ils surveillent les démiurges en essayant de s'attirer les

faveurs de celui qui leur semble le plus à même de devenir le Démiurge. Le but est de proposer des services aux favoris en échange de privilèges quand ils auront atteint leur pierre philosophale.

Complications : rapidement, ils s'intéresseront aux PJ et pourraient commander des crimes contre eux ou leurs proches (kidnapping, agression, meurtre...), car ils savent que le Grand Œuvre ne s'acquiert pas sans douleur, ils sont donc prêts à la provoquer pour stimuler leurs poulains.

Lieu : chacun de ses membres mène sa vie de son côté. Ils communiquent par des moyens codés et discrets et ne possèdent pas de lieu de réunion.

LIIMITES DE L'ESPRIT

AVERROÈS

Présentation : Averroès est un homme d'une soixantaine d'années, portant une longue barbe grise. C'est un psychomètre érudit ayant une immense culture moderne et ancienne.

Objectif et motivations : son épouse est dans le coma, il cherche un moyen pour récupérer ses souvenirs afin de les transférer dans un corps artificiel pour ne pas perdre l'amour de sa vie. Il réunit des éléments de son histoire grâce à son journal intime et aux souvenirs de ses proches.

Complications : sa femme et/ou lui sont des relations des PJ.

Le transfert de souvenirs se passe bien, mais sa femme artificielle a un comportement légèrement différent. Les quelques souvenirs qui ont été oubliés transforment sa personnalité.

Cependant, sa véritable femme finit par sortir de son coma, il ne peut pas se résoudre à détruire ou abandonner l'ersatz qui est un être vivant, mais il ne veut pas non plus perdre sa vraie femme.

Lieu : ils vivent dans une vieille maison traditionnelle en pierre comportant des motifs architecturaux romans, gorgée de livres et d'objets anciens.

ALICIA/MÉLANCOLIE & WALTER CONROY

Présentation : Walter Conroy est un alchimiste biologiste mal rasé, aux traits tirés, au regard et à la voix éteints.

Objectif et motivations : Walter cherche à ressusciter sa fille Alicia, morte dans un accident de voiture en même temps que sa femme. La mélancolie l'a envahi depuis lors.

Complications : Il récupère son corps à la morgue et va tenter de la ramener.

Il va sacrifier sa propre vie pour cela, mais créer un homuncule :

Le résultat de la transmutation est une jeune femme dont le regard exprime la douleur de la perte ressemblant trait pour trait à Alicia : une jeune femme brune aux regard mélancoliques. Mais son esprit est vide de souvenirs.

Elle cherche sa place en ce monde, son histoire, afin de se construire étant donné que sa naissance a coûté la vie à son créateur et que son esprit est vide de souvenirs précédant sa naissance.

Son obsession est la mélancolie, c'est son unique moyen de défense.

Elle est immortelle et ne vieillit pas.

Elle évoluera en fonction des événements qu'elle vivra, tiraillée entre son ancienne vie (Alicia) et une possible nouvelle existence monstrueuse libérée de sa conscience (Mélancolie).

Un démiurge en quête d'immortalité et un autre en quête d'une arme terrible et vivante à son service chercheront à la récupérer pour servir leurs desseins.

Lieu : la maison des Conroy a servi de laboratoire, elle est à présent inhabitée.

CASSI

Présentation : alchimiste et psychomètre dont l'esprit a été enfermé dans un vieux miroir, dont le cadre de cuivre est orné de cornilles finement ciselées, il y a de cela plus d'un millénaire. Dans le miroir, elle a créé tout un univers mental dans lequel on peut voir son apparence véritable : une grande femme aux longs cheveux roux et tressés aux yeux d'un bleu pâle et aux longues robes finement brodées.

Objectif et motivations : considérée comme une déesse par les humains à son époque, son esprit a été détaché de son corps et enfermé dans ce miroir par le Dieu unique. Elle veut pouvoir s'incarner afin de recouvrer sa liberté.

Complications : une fois incarnée, elle voudra que son univers mental se transpose à la réalité en transformant Hylia et en faisant s'incarner tous les personnages qu'elle a créés.

Elle commencera par détruire l'église d'Hylia.

Lieu : son univers mental contient un palais de cristal ainsi qu'une grande ville médiévale de type celtique. Elle a recréé les autres divinités avec qui elle partageait la régence du monde et un peuple composé de chefs de guerriers, d'artisans et de paysans.

DORIAN JENKINS

Présentation : Dorian est un enfant de 12 ans, ordinaire mis à part qu'il a l'air plus mûr qu'il ne devrait pour son âge. Il sait se rendre attachant pour obtenir ce qu'il veut des adultes.

Objectif et motivations : il veut apprendre à devenir un démiurge de façon à pouvoir se venger de ses parents qui l'ont abandonné en pleine rue. Il a survécu avec l'aide des sans domiciles.

Complications : il vit dans la rue, il a volé des vêtements pour ne pas le révéler.

Il doit sacrifier ce qui lui est le plus cher pour devenir démiurge.

Il sacrifierait son innocence : l'insouciance et la naïveté qui lui restent ; il deviendrait alors un adulte dans un corps d'enfant, empli de froideur et calculateur.

FRIEDRICH BÄNDER (LE DÉMIURGE)

Présentation : alchimiste, arithmancien et psychomètre de 370 ans. Il a l'apparence d'un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux longs et blonds et aux yeux ambrés. D'un tempérament plutôt taciturne, sa conscience est déjà supérieure à celle d'un humain.

Objectif et motivations : veut devenir un Dieu réel et non un humain à pouvoirs. Il cherche à fusionner son esprit avec celui de tous les autres démiurges, mais il veut les convaincre, pas les obliger. Il leur promet d'accomplir leur objectif quand il aura atteint le sien.

Il a vécu la perte de ses proches comme une anomalie qu'il a voulu réparer. Alors qu'il approchait de l'âge de la mort, ses capacités physiques s'amenuisaient, il a transmuté son esprit dans un autre corps, ce fut son Grand Œuvre et la fin de sa quête de dépassement de la fragilité de l'enveloppe charnelle. Son pouvoir fut alors si grand qu'il modifia le monde en celui qu'il est pour faire revivre ses proches et effacer la tragédie qui les avait frappés.

Mais ils ne reconnaissaient pas Friedrich dans sa nouvelle enveloppe corporelle et ceux à qui il révéla ce qu'il avait fait le prirent pour un monstre. Il s'était imposé comme Démiurge et donc garant de la marche du monde, mais son rêve brisé, il déserta son trône. Il recherche depuis le moyen de transcender sa condition au stade ultime : devenir Dieu pour ne plus subir la condition humaine et pour la guérir de ses maux.

Complications : *il ne vieillit pas et ne peut pas mourir de vieillesse depuis son schisme.*

Lors de l'assimilation d'une âme, la volonté la plus forte dominera l'ensemble des esprits assimilés. Il en a déjà plusieurs dizaines à son actif.

Dans son esprit, les âmes des démiurges assimilées poursuivent leur vie dans un village imaginaire, mais chacun partage la conscience et la mémoire de tous.

Ce n'est que lorsqu'il aura assimilé plus d'âmes que son esprit peut assimiler qu'il atteindra un état divin, une compréhension parfaite du monde. Mais il doit pour ce faire impérativement assimiler celle d'un PJ (ce n'est pas dit qu'il y parvienne).

Lieu : *Friedrich Bänder possède une maison vieille de plus de quatre siècles, c'est dans cette vieille maison qu'il a vécu*

avec sa femme et qu'il a opéré son Grand Œuvre : il s'agit de son ancien corps reposant dans son ancienne demeure dans un petit village nommé Darell, sur la côte. Le corps est celui d'un homme de 83 ans en parfait état de conservation. Son histoire est imprégnée dans ce corps et peut donc être lue par psychométrie. La maison est en ruines, mais un phylactère arithmancien donne l'illusion qu'elle est celle qu'elle a été construite il y a 400 ans, même le jardin est en réalité jonché d'arbres et de plantes mortes sous l'illusion d'un magnifique jardin régulièrement entretenu.

LACHÉSIS

Présentation : *Lachésis est une psychomètre et un alchimiste au regard dur de ceux qui ont connu les pires atrocités. Elle porte un long manteau noir et de longues bottes. Son tempérament est de flammes et peu prompt à la discussion.*

Objectif et motivations : *elle considère les démiurges comme une abomination qu'elle cherche à éradiquer en leur faisant oublier qu'ils possèdent de tels pouvoirs. Elle n'a jamais pu supporter la domination des démiurges. Lachésis porte la haine de son père, qu'elle a absorbée en elle après qu'un démiurge a fait perdre la raison à son père parce qu'il entravait ses plans. Elle recherche les démiurges en fonction de leur notoriété.*

Complication : *le démiurge en question est un Lien d'un des PJ ou une autre Rencontre. Quand elle est devenue elle-même démiurge, elle ne pouvait s'y résoudre, mais c'est rapidement devenu un moyen de venger son père en empêchant les démiurges d'utiliser leur supériorité sur les humains.*

Son père paraît tout blanc, mais il est fortement lié à l'objectif des PJ, il est responsable de quelque chose d'important.

Présentation : le docteur Koenig est un psychiatre sans pouvoirs démiurgiques au crâne rasé portant de petites lunettes.

Objectif et motivations : l'une de ses patientes est plongée dans un mutisme profond et se trouve incapable d'interagir avec son environnement. Il semble que sa pathologie se soit déclenchée il y a une dizaine d'années. Il a découvert quelque chose d'étrange qui lui paraît en lien avec les pouvoirs démiurgiques. De plus, il cherche un psychomètre à embaucher de façon à diriger la première équipe psychiatrique à soigner une telle affection qu'il a baptisée « syndrome de Koenig ».

Complications : la jeune femme aspire la conscience d'autrui dans son esprit se révélant être un univers mental.

l'inconnue se révèle être une physicienne arithmancienne et alchimiste ayant commis d'abominables crimes. C'est un psychomètre qui a verrouillé son esprit de façon à la rendre inoffensive.

Le code de déontologie veut que Simon Koenig la soigne malgré tout et il compte bien le faire.

Lieu : la patiente est enfermée dans une chambre d'hôpital psychiatrique de Chrysopée afin d'éviter que le personnel soignant se trouve happé dans son univers mental.

L'univers mental de la patiente est une forêt entourée de néant. Le ciel est également fait de néant. Des débris de corps humains coupés avec une netteté improbable jonchent le sol. Elle apparaît sous l'apparence d'une jeune femme traumatisée par le carnage. Mais c'est en réalité un souvenir du carnage qu'elle a commis avec ses pouvoirs. Elle génère du néant, en détruisant par alchimie et arithmancie combinée les éléments dans un volume donné, et découpe ses victimes avec.

Relier

Les Rencontres sont des étapes par lesquelles passeront les PJ pour atteindre leur objectif commun ; il s'agit de personnages importants pour le monde et pour l'histoire car ils y seront reliés selon les différentes manières indiquées ci-dessous.

Cette dernière étape consiste à rendre une Rencontre entre ces PNJ et les PJ crédible et non « sortie du chapeau ». Pour cela, il faut qu'elle soit reliée aux PJ et à leur background. Vous devrez attendre que les joueurs créent leurs PJ. Vous pouvez les relier en quelques minutes avant de jouer votre partie.

RELIER À L'OBJECTIF COMMUN

L'objectif commun est la première chose que choisissent les joueurs pendant la création de leurs personnages. Observez vos rencontres et déterminez celles qui ont un lien direct avec l'objectif en question, le fait de choisir les objec-

tifs des PJ et des PNJ autour des trois limites permet de créer des corrélations entre-eux. Indiquez sur une feuille les relations que vous faites entre vos rencontres et l'objectif commun. Il peut s'agir d'un PNJ antagoniste ou quelqu'un qui s'oppose au projet des PJ, quelqu'un qui pourrait les aider au contraire...

LE RESPONSABLE

Demandez-vous si l'un de vos personnages ne pourrait pas être le « responsable » des drames et autres problèmes contre lesquels les PJ se dressent, quelqu'un par qui tout est arrivé. Par exemple : un PJ veut ressusciter sa sœur, un des PNJ pourrait être responsable de sa mort, ou alors, l'un des PNJ pourrait savoir comment ressusciter quelqu'un ; il pourrait même l'avoir déjà fait lui-même, mais une complication viendra nuancer son rôle (voir le chapitre

« Rencontres/Développement /Complications »). Vous pouvez même ajouter cette corrélation si le PNJ en question ne l'avait pas déjà.

Si aucune Rencontre ne fait l'affaire, vous devrez brièvement déterminer qui est ce responsable, son objectif et les raisons de son action. Vous pouvez créer une nouvelle Rencontre.

Toutes les Rencontres qui n'ont pas de lien avec l'objectif commun doivent en avoir avec le responsable.

ENDOSSER UN LIEN

Attendez que les joueurs aient créé leurs Liens et voyez si certaines Rencontres ne peuvent pas devenir certains de ces Liens. Par exemple, Pavel Nazarov pourrait devenir le vieux mentor d'un PJ s'appelant Gustave Daumier.

RELATION

Les Rencontres qui restent seront une relation d'un des Liens d'un des PJ, ou bien un Lien d'un PJ pourra rencontrer un problème lié à une

des Rencontres. Vous pouvez également les relier aux objectifs secondaires des PJ s'ils en possèdent.

Ne reliez pas toutes vos Rencontres avec un seul PJ, répartissez-les parmi tous les joueurs autant que possible.

Relier vos Rencontres aux PJ avant la partie vous permettra d'être débarrassés de cette tâche pendant la partie qui peut devenir une contrainte quand elle s'ajoute à tout le reste.

ET ENSUITE ?

Pour chaque nouvelle partie, vous allez devoir créer de nouvelles Rencontres. Il peut s'agir de PNJ déjà présents dans l'histoire que vous allez utiliser, ou vous pouvez en créer de toutes pièces. Utilisez l'évolution que prend l'histoire pour vous faciliter la tâche. Essayez d'avoir toujours au moins deux Rencontres d'avance au début d'une partie.

Exemples de noms

Voici les noms d'alchimistes célèbres dont vous pouvez vous inspirer pour nommer (ou surnommer) PJ et PNJ. Vous pouvez également considérer les noms de personnages mythologiques qui vous plaisent et les noms courants en fonction de la culture du monde que vous avez créé.

ABRAXA
AEGIDIUS de Vadis
Georges AGRICOLA
Albert LE GRAND
ALBUCASIS
ALPHIDIUS
APOLLONIUS de Tyane
(BALÎNÂS Tûwânî)
Saint Thomas D'AQUIN
ARTHÉPIUS
ATHORÈNE
Georges AURACH
AVERROES
AVICENNE
Roger BACON
Conrad BARCHUSEN
BARLET
BARRIDA

BATSDORF Sebastien
Vincent DE BEAUVAIS
BECHIL
BERGBUCHLEIN
BERGIER
Pierre BERTHIER
BERTHELOT
BIRINGUCCIO
BLEMMYDAS
Jacob BOEHME
BOLOS de Mendès
Fabre DU BOSQUET
BUBACAR
BUFFON
CAGLIOSTRO (Joseph
BALSAMO)
CALID
Louis CAMBRIEL

CARDAN
Roger CARO
Louis CATTIAUX
Jollivet CASTELOT
CESALPIN
CHARTIER
CHARLES VI
LE CHEVALIER INCONNU
CHEVREUL
COLONNA (LE CROM)
Sethon COSMOPOLITE
COUTAN
CRASSELAME
CRATES
CREMER
CROLLIUS
A. CROWLEY
CYLIANI

Cyrano De BERGERAC	Athanase KIRCHER	PORTA
DAUSTIN	KOFFSKY	PSELLUS
Jean D'ESPAGNET	LACINIUS	RACHAIDIB
John DEE	LAMBSPRINK	RHAZIS
DIDEROT et ALEMBERT	LARCHET	George RIPLEY
DIGBY	LASCARIS	RITTIEZ
Don BELIN	LAVINIUS	ROUILLAC Piemontois
Pierre DUJOLS	LEBRETON	Christian ROSENKREUTZ
DURAND	LE COSMOPOLITE	ROSINUS
ECKHARTHAUSEN	LEFÈVRE	RUPESCISSA
Jean D'ESPAGNET	Andreas LIBAVIUS	Comte de SAINT-GERMAIN
Louis FIGUIER	Alain DE LILLE	SALLWIGT
Nicolas FLAMEL	LIMOJON de Saint Didier	Guillaume SALMON
Joachim de FLORE	Isaac LOURIA	SAVORET
Robert FLUDD	Raymond LULLE	SCHEELE
FOURCROY	MADATHAMUS	SCHWAEBLE
Lenglet DU FRESNOY	Michel MAÏER	SEHFELD
FULCANELLI	MALAGUTI	Michel SENDIVOGIUS
GABALIS	MARIE la Juive	SINÉSIUS
GIRARDIN	MEHUN	SOPHAR
GEBER	MEYER	Rudolf STEINER
GERBERT	Pic de la MIRANDOLE	STEPHANUS
GERON	MORIEN le philosophe	SULZBACH
GLASER	Johan Daniel MYLIUS	SYNESIUS
Rodophe GLAUBER	MYNSICHT	Jacques LE TESSON
GOBINEAU	Agrippa de NETTESHEIM	THEOTONICUS
GRASSOT	NORTHON	THOTH
GRIMALDY	Clovis Esteau de NUYSEMENT	THURNEYSSER
GRIMM	OLYMPIODORE	TIFFEREAU
HAIMON	ORTHELIN	TOL
Caspar HARTUNG	OSTANES le Mage	Sancelrien TOURANGEAU
HELMONT	PALISSY	Bernard TRÉVISIANE
Barent Coenders Van HELPEN	PARACELSE (Philippus Théophrastus Aureolus Bombastus von HOHENHEIM)	TRIEPIED
Herbort FIEDRUCH	PELAGE	Salomon TRIMOSIN
HERMÈS Trismégiste	Jean PELLETIER	TRITHÈME
HILDEGARDE	PERNETY	TSHOUDY
HOEFER	PERTUIS	ULSTADE
HOLLANDUS	PESPOUR	URBIGER
HOOGVOHRST	PETRUS BONUS	Basile VALENTIN
L'HORTULAIN	PHANEG	VARGA
Huginus A BARMA	Eyrénée PHILALETHE	VIGENÈRE
JEAN XXII	PICCOLPASSI	Arnaud de VILLENEUVE
Jean DE LA FONTAINE	PLOSS	Goossen VRESSWIJK
Joubert DE LA SALETTE	Albert POISSON	Denis ZACHAIRE
KAYM	PONTANUS	ZADITH
KELLY		ZOSIME de Panopolis
Kernadec DE PORNIC		
Heinrich KHUNRBATH		

Pendant les parties

Scènes

Avant de commencer à jouer, le MJ résume l'univers dans lequel vous allez jouer.

SCÈNE D'EXPOSITION

Ensuite, chaque PJ narre successivement une scène du quotidien de son personnage. Cette scène doit se finir sur une action en direction de l'objectif commun (à la manière d'un cliffhanger). Cette action a pour but de plonger les joueurs dans le cœur de l'histoire en leur donnant les rênes.

LE DÉROULEMENT

Quand tous les joueurs ont narré leur scène d'exposition, le jeu commence. Il suit un découpage par scènes, une scène étant définie par une unité de temps, de lieu et d'action.

Chaque joueur fait une proposition de scène centrée sur son PJ à tour de rôle. Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.

LES BUTS

Pour lancer une scène, un joueur doit se contenter de donner au MJ son but : ce qu'il cherche à atteindre dans la scène à venir, avec concision.

Le but à atteindre exprime ce que le joueur cherche à explorer dans sa scène. Il peut s'agir de scènes épiques, de la rencontre d'un personnage, de scènes intimistes, d'action à mener, de travaux en laboratoire, artistiques ou autres. La scène peut suivre directement l'objectif des PJ, ou suivre des buts connexes ou même détachés de l'objectif commun.

Il est interdit aux joueurs de ne pas identifier ce qu'ils veulent rencontrer : on ne peut pas dire « je recherche des informations sur tel sujet », en revanche, on peut dire qu'on rencontre quel-

qu'un ou qu'on trouve quelque chose, la différence réside dans le fait qu'on est obligé de définir la nature de ce qu'on trouve (par exemple un ancien livre qui parle du sujet) ou de dire qui on rencontre (un scientifique, ami d'enfance, qui a beaucoup travaillé sur ce sujet). Attention toutefois, les révélations de l'intrigue appartiennent au MJ, vous ne pouvez donc pas décider ce que contient l'ancien livre ou ce que va dire l'ami d'enfance.

Un but doit être exprimé librement et succinctement, il ne faut pas développer le contexte ni la manière dont on y arrive, car la situation et l'action doivent être explorés dans la scène et non avant. Gardez toujours à l'esprit que le but d'une scène peut ne pas être atteint.

Seuls les joueurs ont le droit de lancer des scènes.

LA CRÉDIBILITÉ EST LA RÈGLE D'OR

Tout ce que vous dites : paroles, descriptions et actions doit respecter la crédibilité de la fiction que vous jouez. Le MJ ne doit jamais dire non aux joueurs, chacun a le droit de faire faire et faire dire ce que bon lui semble à son personnage. Toutefois, si quelque chose n'est pas crédible ou paraît incohérent aux yeux d'un joueur ou du MJ, il doit demander à l'auteur de développer ou d'expliquer ce qu'il a voulu dire ou d'en changer jusqu'à ce que tout le monde soit satisfait.

Si une narration est en rupture totale avec la crédibilité de la fiction, n'importe qui peut la dénoncer et le MJ pourra y mettre un veto.

RESPONSABILITÉS

PJ : chaque joueur invente tout ce que fait, dit ou pense son personnage, le décrit physiquement et invente ses habitudes, son comportement ainsi que ce qu'il sait.

Appartenance & créations : il doit également inventer ce qui lui appartient et ce qu'il crée ou a créé. La fiche de joueur n'est pas exhaustive, le joueur pourra enrichir son personnage en respectant les Traits qu'il possède. Il ne peut pas non plus s'improviser des compétences ou des connaissances liées à un métier qu'il ne possède pas.

PNJ, appartenance et création : Le MJ invente les actes, paroles et pensées des PNJ, qu'il les ait créés avant ou pendant la partie, ou qu'ils fassent partie des liens des PJ ; il doit inventer et décrire les lieux qui leur appartiennent, le contenu de ces lieux ainsi que tout ce qui a été créé par un PNJ ou qui lui appartient.

Lieux : Ainsi, quand une scène se déroule dans un lieu qui appartient au PJ ou qu'il a créé, c'est son joueur qui fait la mise en scène. Sinon, c'est le MJ qui fait la mise en scène (qui consiste à décrire le lieu où ça se passe et ce qui s'y passe). Pensez aux lieux qui vous sont familiers et utilisez, qui sont décrits dans la préparation du monde.

Possibilités d'action : les joueurs ne doivent jamais demander au MJ si une action est réalisable dans l'absolu, ni si les prérequis pour que l'action soit possible existent.

Ils contribuent de cette manière au développement des lieux qui ne leur appartiennent pas. Joueurs et MJ doivent veiller à laisser suffisamment d'indétermination dans la description des lieux qui leur appartiennent de façon à permettre aux autres participants d'être libres d'y accomplir les actions qu'ils désirent.

En cas de litige, reportez-vous au paragraphe sur la crédibilité.

Si le MJ veut s'opposer à un acte, il doit le faire par le concours de PNJ.

Le MJ doit accepter tout ce que veulent faire les joueurs et ne s'y opposer que par l'intermédiaire des PNJ.

Intégration : tous les joueurs qui le veulent peuvent intégrer leur personnage dans une scène, avant qu'elle ne commence, ou une fois démarrée, hors Conflit, à condition d'expliquer (quitte à les inventer de toutes pièces) les raisons de leur présence. Le MJ quant à lui peut intégrer tous les PNJ de son choix.

Informations : le MJ fait les révélations liées aux PNJ, qu'il les ait inventés avant la partie, pendant la partie, ou qu'ils fassent partie des liens des PJ, sauf s'il s'agit de flashbacks (voir ci-après).

Un joueur peut expliquer que son PJ a découvert une information déjà donnée à d'autres dans le jeu ou à propos d'un événement déjà joué et raconter comment. Sauf si l'information a été préalablement déclarée secrète ou cachée volontairement par un joueur.

CRÉATION DE TRAITS

Une fois par scène, un joueur peut créer un nouveau Trait à son personnage. Quel que soit le moment, il peut créer une nouvelle Spécificité ou un nouveau Lien à condition que son personnage participe à la scène. Il peut ainsi explorer de nouvelles voies pour son personnage en lui faisant connaître la biologie dans un moment où cela peut jouer un rôle (vous ne pouvez pas posséder plus de deux métiers de cette manière, ce n'est qu'avec les points d'expérience qu'un joueur peut dépasser ce nombre), ou bien inventer un contact utile pour progresser sur sa quête, ou encore approfondir son histoire et ses relations. Les Traits ainsi créés sont permanents.

Le joueur doit alors narrer un flashback pour inscrire le Trait en question dans son histoire. Le flashback raconte une scène du passé (que ce soit par une mise en scène ou par un récit du personnage lui-même) qui peut créer des nouveaux PNJ ou utiliser des PNJ existant, ou encore des PJ, mais les joueurs ou MJ qui les contrôlent ont le dernier mot sur tout ce qui est dit à leur sujet.

À l'issue du flashback, on poursuit la scène interrompue.

Le MJ peut suggérer aux joueurs de créer des Traits quand il juge que cela peut être bénéfique pour la partie et pour les joueurs.

Il est interdit de sacrifier un Trait au cours de la scène durant laquelle il a été créé, il faut attendre qu'elle se termine après quoi, vous serez autorisé à le sacrifier.

NARRATIONS

Ne nommez pas les éléments de la fiction, décrivez-les, votre fiction gagnera en épaisseur. Les joueurs doivent toujours rendre explicite le but de leurs actions pour que le MJ puisse répondre à leurs attentes ou s'y opposer efficacement.

Enchaînement : une nouvelle scène peut découler directement de la scène précédente ou changer de lieu ou de temps. Il faut cependant veiller à respecter la cohérence de l'histoire entre deux scènes.

Il peut arriver qu'un joueur ait laissé une action en suspens, les autres joueurs devront veiller à ne pas décider à sa place de ce qu'il en adviendra.

C'est le joueur qui initie une scène qui décide quand elle se termine.

Néanmoins, le MJ devra suggérer les fins de scènes pour permettre de garantir un bon rythme et un temps de parole pour tous les joueurs. Un joueur qui n'a pas d'idée peut demander des suggestions de scène aux autres joueurs ; s'il ne parvient toujours pas à se décider, il doit passer son tour.

Ce sont les joueurs qui conduisent l'histoire par les actes de leurs personnages. Le MJ doit leur donner la réplique et rendre leurs actions possibles et exposer des problèmes en réponse à leurs prises de risques ; le MJ doit aussi intégrer les secrets du monde et les PNJ qu'il a préparés sans les précipiter, révéler leurs actes présents, futurs ou passés. Agissez, réagissez, anticipez. Quand les PJ sont en difficulté, rajoutez-en une couche, résistez-leur, poussez les joueurs à faire des sacrifices.

Une scène ne peut pas être clôturée pendant un Conflit ; n'interrompez pas non plus une action en cours. Vous pouvez faire durer une scène aussi longtemps que le nécessite l'action, mais lorsque les PJ sont séparés, faites-les alterner rapidement.

Les PJ peuvent ne plus agir de concert voire devenir antagonistes, cela ne pose aucun problème, continuez à jouer de la même façon, le jeu est conçu pour permettre ce type de scissions. Inutile de séparer les joueurs, ce n'est ni un jeu à secrets, ni un jeu à compétition.

Mystères et secrets : le MJ lui non plus ne doit rien cacher aux joueurs, les indices et révélations doivent toujours parvenir à un moment ou à un autre aux joueurs. Bien sûr, le mieux est de saisir un moment opportun, mais n'hésitez pas à dévoiler les secrets sans états d'âmes.

De même, les PNJ peuvent être amenés à mentir, mais pensez que dans la plupart des films, quand un personnage ment, le spectateur le sait par le comportement du personnage, par un détail qui met le doute ou qui en dit long ou par un effet de mise en scène.

PROBLÈMES

Le rôle du MJ est d'amener sans précipitation des situations ambiguës, dans lesquelles aucun choix n'est vraiment meilleur qu'un autre afin que les joueurs prennent leurs propres décisions. Ce qui conduira à des situations problématiques dans lesquelles, le MJ devra pousser les joueurs à faire des sacrifices.

C'est pourquoi en tant que MJ, vous devrez également jouer l'adversité et poser des problèmes aux PJ. Attention, il serait trop facile d'en poser n'importe quand, veillez à respecter les règles suivantes :

Le MJ ne peut poser des problèmes aux joueurs qu'en conséquence de leurs prises de risque.

Comment identifier une prise de risque : tout d'abord, demandez-vous si face à ce que font ou disent les PJ, les PNJ présents ne voudraient pas réagir (les exemples les plus évidents sont quand un PJ brave un interdit, agit contre la volonté d'un PNJ ou va au devant de dangers) ;

- si tel est le cas, on ne qualifiera cette réaction des PNJ de problématique que dans le cas où elle s'oppose aux PJ ou incite les PJ à s'y opposer ;

- si aucun PNJ n'est présent, déterminez s'ils voudraient réagir dans le cas où ils auraient connaissance de ce que font les PJ ;

- ensuite, à partir du moment où ils pourraient le découvrir (ce qui arrive souvent dans un monde où l'on trouve des psychomètres, le moindre soupçon est une bonne raison), demandez-vous jusqu'où les PNJ seraient prêts à aller pour riposter afin de vérifier si vos représailles ne sont pas exagérées ;

- la réponse des PNJ doit toujours être proportionnée ; en cas de doute, opposez aux PJ une adversité de puissance équivalente à la leur (même force et même nombre, ou moins forte et plus nombreuse ou plus forte et moins nombreuse) ;

- l'énoncé du but est déjà un indicateur de possibilité de conflit dans la scène ;

- vous n'êtes pas obligés de réagir immédiatement, parfois, les conséquences d'une action seront plus savoureuses si elles ne sont pas immédiates (la vengeance est un plat qui se mange froid) ;

- si vous avez peur de les oublier, notez les en trois mots sur une feuille, de plus, ça vous laissera le temps de réfléchir à des représailles adaptées ;

- n'imposez pas vous-même un problème, car il risquerait de déposséder les joueurs de l'histoire.

- Gardez toujours à l'esprit que seuls les joueurs peuvent décider de lancer les dés. En tant que MJ, vous ne pouvez que résister et réagir et suggérer aux joueurs de lancer un Conflit.

Assurez-vous que les joueurs sont bien conscients de ces règles et du fait qu'ils ne pourront atteindre leurs objectifs qu'en allant au devant de Conflits.

Comment varier les problèmes :

- Mettez en danger les PJ ;
- menacez leurs liens ou leurs possessions ;
- menacez les causes qu'ils défendent et attaquez leurs valeurs ;
- des PNJ peuvent chercher à changer les PJ selon leur volonté ;
- les PNJ peuvent résister à la volonté des PJ ;
- opposez des PNJ aux projets des PJ ;
- faites-leur du chantage en proposant deux alternatives d'égal intérêt ; que les deux soit pareillement attirante ou repoussantes, mettez en balance deux de leurs Traits ;
- divisez-les en proposant des compromis à certains PJ pour les détourner de leur objectif.

DURANT LES CONFLITS

Pendant les Conflits, il doit défendre les causes des PNJ, si son adversaire joue en sa faveur, le MJ peut quitter le Conflit avant que les dés ne soient lancés. Autrement, pour obtenir ce qu'il veut, il peut menacer les choses importantes pour les PJ (ou pour les joueurs) de façon à l'inciter à se protéger au détriment de l'enjeu du Conflit : le MJ doit se concentrer sur les menaces de retombées dans ses narrations.

LES POUVOIRS HORS CONFLIT

Hors Conflit, tout pouvoir effectué par un PJ dans le registre des arcanes qu'il maîtrise réussit automatiquement sans jet de dés. Pour être considéré hors Conflit, un pouvoir ne doit simplement pas être dirigé contre un personnage ou tenter de soigner.

L'accomplissement

Quand un joueur *joue* un Conflit en lien direct avec son objectif, il baisse le score du dé de l'objectif visé d'un point, **qu'il gagne ou perde le Conflit** ; ce qui lui donne également un point d'accomplissement. Ainsi, les joueurs peuvent atteindre un objectif collectivement, mais l'accomplissement n'évolue qu'individuellement. Quand plusieurs joueurs jouent ensemble un Conflit en lien avec un objectif commun, le score du dé visé ne baisse que d'un point. Il ne peut baisser que d'un point par scène au maximum.

Un objectif ne peut être terminé que lorsque le dé de l'objectif est à zéro.

- 3 points : objectif réalisable sans pouvoirs ;
- 5 points : objectif réalisable par un démiurge ;

ATTEINDRE UN OBJECTIF

Quand un objectif est terminé, le joueur peut décrire la manière dont son PJ l'atteint. S'ils sont plusieurs joueurs à l'atteindre en même temps, ils peuvent se partager la narration de victoire.

Il remplace son Trait d'objectif à atteindre par un Trait qui résume ce qu'il a réussi à faire et transfère ses points de Traits dans un nouvel objectif.

Si c'est un objectif commun, les joueurs doivent se mettre d'accord pour en choisir un nouveau. S'ils ont un objectif irréalisable noté sur leurs fiches, ils doivent choisir un objectif constituant une nouvelle étape vers l'objectif irréalisable.

Si l'n'a plus d'objectif pour d'autres raisons (abandon, accepter un compromis ou objectif devenu littéralement irréalisable, par exemple : le PJ ne peut plus sauver un ami puisque celui-ci a été tué), il doit s'en créer un nouveau.

Personne ne peut rendre un objectif définitivement inatteignable, sauf si c'est une conséquence d'un Conflit qui le veut ou le joueur qui décide lui-même de l'abandonner.

Chaque joueur progresse indépendamment sur sa réalisation de l'objectif commun, ceci, afin de déterminer quel est le premier à l'atteindre et donc à pouvoir narrer son accomplissement.

LE GRAND ŒUVRE

Le score d'accomplissement débute à zéro ; quand un joueur atteint un score de 10 points d'accomplissement, il atteint son Grand Œuvre, sa pierre philosophale. (Voir le chapitre : « La passation »).

Un objectif irréalisable pourra être résolu quand un personnage atteindra son Grand Œuvre. Si un joueur atteint son Grand œuvre sans objectif irréalisable, il choisira ce qu'il veut accomplir plus que tout au monde.

Si plusieurs joueurs atteignent leur Grand Œuvre simultanément, ils doivent jouer un dernier Conflit pour se départager.

Vous pouvez décider de diminuer ou augmenter ce score pour réduire ou prolonger le temps de jeu total.

Terminer une séance

Une séance de Démiurges se termine avec la résolution d'un objectif. Le joueur fait sa narration de résolution et vous pouvez finir.

Si c'est impossible et que vous devez finir impérativement avant, terminez sur un « cliffhanger ». Un cliffhanger est une situation où le suspense est à son maximum. Il peut s'agir d'un danger qui survient ou les PJ se retrouvent dans une situation en apparence inextricable. Il peut s'agir également d'une révélation qui complique considérablement la situation (voir les « complications » dans la section « Rencontres »). On peut se poser la question : « que va-t-il se passer ensuite ? Car le cliffhanger indique que l'histoire a nécessairement une suite.

ENTRE DEUX SÉANCES

Répartissez vos points d'expérience, faites évoluer votre personnage. Le MJ devra préparer de nouvelles Rencontres et réfléchir aux conséquences possibles aux questions sans réponses.

Conflits

« Les enseignements qui se font sans douleur n'ont pas de réelle valeur. Ainsi on ne peut rien obtenir sans faire de sacrifice. »

Fullmetal Alchemist

À QUOI SERT UN CONFLIT ?

Un Conflit sert à deux choses : départager deux personnages ou plus qui se disputent un enjeu et estimer les dommages collatéraux du Conflit. Les deux sont indépendants, ainsi on peut gagner un Conflit et recevoir des retombées, perdre un Conflit sans recevoir de retombées mais en les infligeant à l'adversaire, gagner un Conflit et que les deux partis reçoivent des retombées etc.

QUAND JOUER UN CONFLIT ?

Ce sont toujours les joueurs qui doivent déclarer les Conflits, jamais le MJ. Cependant, le MJ a le dernier mot à savoir si le Conflit est légitime ou non. Quand un joueur veut forcer la réussite d'une action face à un autre personnage, ou s'il oppose une résistance à une action menée par un autre personnage, un joueur peut déclarer un Conflit.

Le MJ n'imposera jamais un Conflit, il joue ses PNJ en les faisant camper sur leurs positions et il peut les faire agresser les PJ, mais c'est aux joueurs de décider de lancer les dés. Si le MJ agresse un PJ avec un PNJ, si le joueur veut l'en empêcher, il doit déclarer un Conflit. S'il ne veut pas déclarer de Conflit, cela signifie qu'il subit l'agression sans pouvoir se défendre.

Le MJ peut refuser un Conflit dont l'enjeu ne le justifie pas.

Quand un joueur effectue une action simple, ou emploie un pouvoir et qu'aucun être vivant ne s'oppose à lui, on ne procède pas à un Conflit, sa réussite est automatique tant que le pouvoir décrit respecte ses arcanes.

Si l'action se fait à l'insu d'un personnage, le joueur qui le contrôle ou le MJ, dans le cas d'un PNJ, doit choisir s'il laisse l'action aboutir ou si son personnage a le droit de résister car, rappelons-le, les secrets pour les personnages n'en sont pas pour les joueurs ni pour le MJ.

Un seul Conflit par scène : un Conflit ne clôt pas nécessairement la scène, mais si un joueur veut en lancer un second, il doit attendre une nouvelle scène, que ce soit pour le même enjeu ou pour un tout autre. Si un deuxième Conflit paraît inévitable à la fin d'une scène, closez la scène avant de le jouer et attendez votre tour ou qu'une scène le permette pour lancer le jouer.

Étapes

Un conflit se compose de trois étapes principales composées d'une ou plusieurs techniques :

1. Enjeu
2. Action
 - Narration
 - Ressources
 - Opposition
3. Résolution
 - Pioche
 - Lancer de dés
4. Conséquences
 - Résultat
 - Retombées

1. Enjeu

La première chose à faire quand un joueur lance un Conflit, c'est d'en définir l'enjeu. L'enjeu indique ce que le joueur cherche à obtenir s'il gagne le Conflit.

Le joueur doit donc annoncer l'enjeu brièvement et respecter quelques règles :

un enjeu ne peut pas viser une simple tâche comme : trouver ses clés, défoncer une porte, donner un coup de poing... il doit viser quelque chose qui fera changer la situation : si par exemple je vole l'œuvre majeure d'un musée, la situation ne pourra pas être la même après le Conflit ; si je veux rallier à ma cause un adversaire aussi (par exemple : avant le Conflit, les deux personnages se combattaient, après le Conflit, ils font équipe ensemble), alors que donner un coup de poing ne modifie pas la situation en soi, car ça pourrait très bien ne produire qu'un hématome ;

un enjeu ne peut pas résoudre définitivement un objectif tant que son score de résolution n'a pas atteint zéro ;

le joueur ne peut pas non plus définir un enjeu si ambitieux qu'il résoudra forcément son objectif, par exemple : si l'objectif des PJ est de convaincre un PNJ de cesser la guerre et qu'un PJ cherche à atteindre l'objectif d'influencer chaque être humain pour que la guerre cesse, le MJ devra trouver une astuce pour que l'objectif des joueurs ne soit tout de même pas réglé, si ce n'est pas le cas, il devra demander au joueur de revoir ses ambitions à la baisse concernant son enjeu ;

un enjeu doit dire ce que le joueur veut obtenir, mais il ne peut pas obtenir un catalogue de choses, il ne doit donner qu'une chose, il ne doit pas non plus définir comment il veut l'obtenir ;

le joueur doit être honnête avec le MJ et lui dire clairement ce qu'il veut obtenir.

2. Action

NARRATION

Après avoir établi l'enjeu, le joueur initiant un Conflit narre ce que fait et dit son PJ. Tout le monde doit se taire et l'écouter. Le ou les adversaires font de même.

Cette narration va permettre de définir les ressources que va pouvoir utiliser le joueur pour gagner l'enjeu.

RESSOURCES

Caractéristiques : le joueur doit toujours utiliser la caractéristique la plus importante dans ses actions entreprises : la première sur laquelle se porte l'incertitude du succès de l'ensemble de son entreprise.

Par exemple : « je me jette sur lui en le prenant de vitesse pour le toucher en évitant ses coups afin de lire ses pensées ». Ici le joueur utilisera la Caractéristique Corps et son Médium de Psychométrie.

Si dans cet exemple, l'adversaire laissait approcher sans méfiance, le PJ, il n'y aurait pas de raison d'utiliser la caractéristique Corps, on utiliserait plutôt Perception.

La Caractéristique utilisée pourvoit automatiquement un nombre de dés égal à son score, sauf si elle est cochée pour cause de blessure, auquel cas elle est inutilisable.

Traits : si le joueur veut utiliser un de ses Traits, il lui suffit de l'impliquer dans la narration, de faire en sorte que les actions du personnage de par le comment ou le pourquoi s'y rapportent.

Néanmoins, vous ne pouvez utiliser un de vos Liens que lorsque vous êtes en Conflit contre le personnage qu'il désigne, ou quand l'enjeu du Conflit s'y rapporte (par exemple, le sauver ou combattre un autre PNJ pour le sauver...).

Les armes et autres équipements comptent pour un Trait (voir le chapitre des « Possessions » dans la rubrique « Créer un Personnage Joueur »).

OPPOSITION

Quand un conflit se joue contre un autre PJ, les joueurs s'opposent en suivant normalement les étapes du conflit et en confrontant leurs dés.

Si l'action se fait contre le fruit d'un pouvoir démiurgique, il faut se contenter de vérifier si le deuxième pouvoir parvient à surpasser le premier par défaut, si ce n'est pas le cas, hors Conflit, le personnage peut s'y reprendre à plusieurs fois (par exemple pour creuser un mur créé par alchimie des minéraux avec le même pouvoir mais en moins puissant) ; si le premier pouvoir nécessite une puissance supérieure ou égale pour être vaincu, il suffit de comparer le niveau des arcanes : de 1 à 5 en moyenne, mais des démiurges puissants peuvent même aller jusqu'à 10 (comme par exemple l'esprit d'un personnage a été modifié par psychométrie et un autre psychomètre veut supprimer les modifications).

Si l'action se fait à l'encontre d'un autre personnage ou être vivant conscient de la confrontation, le joueur, ou le MJ si c'est un PNJ, lance ses dés en confrontation avec le même processus. Reportez-vous à la table suivante pour déterminer vos difficultés.

Puissance	Désavantagé	Avantagé
humain sans pouvoirs	6 à 9 dés	9 à 12 dés
démiurge	9 à 12 dés	12 à 15 dés
Archonte	15 à 18 dés	18 à 20 dés
Démiurge		30 dés

Il choisit en fonction de la puissance générale du PNJ et des circonstances du Conflit, le nombre de dés à lancer.

Le MJ compte plusieurs PNJ comme un seul adversaire. Il manifeste leur nombre dans ses narrations et par un bonus final. Lorsque vous aurez lancé les dés, vous ne garderez qu'une combinaison de dés. En cas de groupes d'adversaires, vous ajouterez à cette combinaison un nombre de dés bonus dépendant du nombre

d'adversaires. La valeur des dés de la combinaison sera celle qui sera jouée avant d'ajouter les dés bonus.

Nombre d'adversaires	Dés ajoutés à la combinaison jouée
+1 adversaire	+1 dé
+2 à 5 adversaires	+2 dés
+6 à 10 adversaires	+3 dés
+de 10 adversaires	4+ dés (+1 dé par dizaine supplémentaire)

Utilisez le référent (humain sans pouvoirs, démiurge etc.) pour savoir qui pourrait résoudre naturellement le Conflit en cours ou pour évaluer la puissance effective d'un ennemi. Mais dans la majorité des cas, opposez aux joueurs des adversaires sensiblement équilibrés, augmentez leur nombre s'ils sont moins forts et diminuez-le s'ils sont plus forts.

3. Résolution

PIOCHE

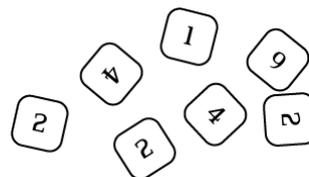
Le joueur pioche automatiquement des d6 d'1 de ses Caractéristique (si la caractéristique appropriée est valide).

+ S'il implique l'un de ses Traits dans sa narration, il peut piocher un nombre de dés égal au score du Trait choisi.

+ S'il utilise un pouvoir, il peut piocher un nombre de dés égal au niveau de l'arcane le plus puissant utilisé.

LANCER DE DÉS

Puis il lance tous les dés piochés.



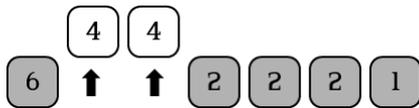
Et il les range dans l'ordre décroissant de leur valeur. Tous les joueurs (MJ compris) doivent voir les dés de tous les autres participants.



Quand tous les opposants ont lancé et rangé leurs dés, le MJ ou le joueur adverse de l'initiateur du Conflit joue un dé ou une combinaison parmi tous ses dés lancés en les démarquant. Une combinaison est constituée de plusieurs dés possédant un score identique, on les nomme comme suit :

1. un seul dé
2. une paire
3. un brelan
4. un carré
5. une quinte

etc.



Si la combinaison jouée possède plus de dés que la combinaison jouée par son adversaire, c'est un succès pour le joueur qui gagne l'enjeu et peut narrer le résultat du Conflit.

Défaussez les dés qui n'ont pas été joués.

Le MJ joue toujours ses dés en premier. Dans un Conflit entre joueurs, le joueur qui initie le Conflit est le dernier à jouer sa combinaison.

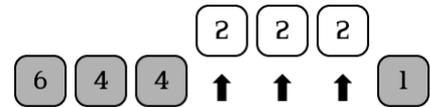
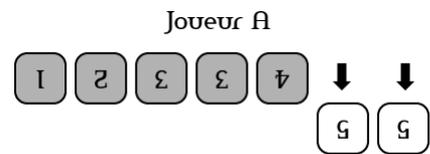
En cas d'égalité au nombre de dés, le Conflit est relancé : les dés de « retombées » (les conséquences du Conflit : blessures et expérience) du tour qui vient d'être joué sont conservés et l'on recommence un nouveau tour identique après avoir défaussé tous les autres dés joués. Quand vous jouez plusieurs tours, distinguez chaque lot de dés de retombées pour pouvoir distinguer les différentes retombées perçues. Les joueurs n'ont pas le droit de réutiliser les Caractéristiques et les Traits déjà utilisées au cours du Conflit.

Celui dont la valeur sur chacun de ses dés joués est supérieure à celle de son adversaire lui inflige des retombées.



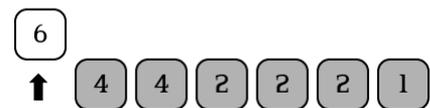
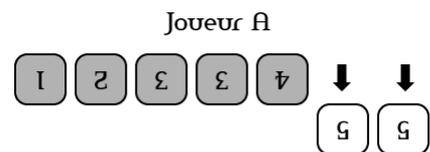
Joueur B

Si joueur B lance le Conflit, il est le dernier à jouer sa combinaison.



Joueur B

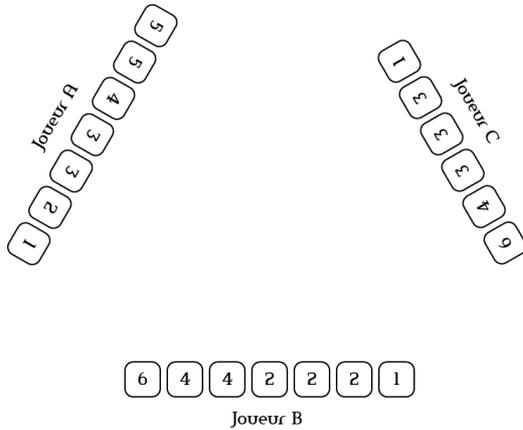
Ici, joueur A voyant les dés de son adversaire, il a tout intérêt à jouer sa paire de 5. Si joueur B joue son brelan de 2, il gagne l'enjeu du Conflit, mais perçoit deux dés de retombées.



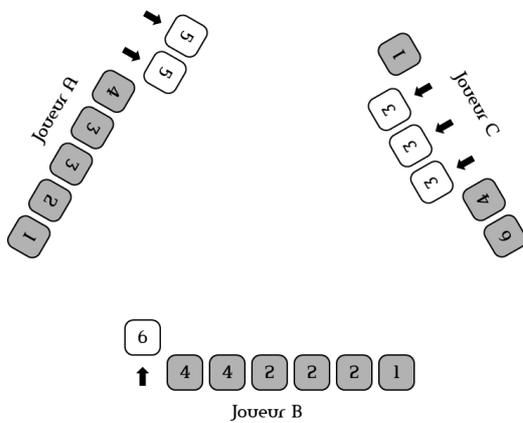
Joueur B

Si joueur B joue son 6, il perd l'enjeu du Conflit, mais inflige un dé de retombées à joueur A.

Le joueur qui perçoit des retombées conserve les dés joués par son adversaire en guise de dés de retombées, afin d'estimer leur montant à la fin du Conflit ; défaussez les autres dés restant. Quand plus de deux joueurs participent à un Conflit « chacun pour soi », on confronte chaque combinaison jouée.



Joueur B a initié un Conflit contre joueur A et joueur C. A et C sont également en Conflit : les trois adversaires veulent obtenir la même chose.



Ici, joueur A joue sa paire de 5, joueur C son brelan de 3 et joueur B, jouant en dernier car il a initié le Conflit, joue un seul 6. Joueur C gagne donc l'enjeu du Conflit ; les deux autres adversaires peuvent infliger des retombées, ils distribuent leurs dés de retombées aux adversaires de leur choix.

Si plus de deux joueurs s'opposent, c'est celui qui obtient le plus grand nombre de dés qui gagne l'enjeu du Conflit.

4. Conséquences

RÉSULTAT

En cas de victoire de l'enjeu, le joueur victorieux doit narrer le résultat de la confrontation. Ce faisant, il peut prendre le contrôle du vaincu et du décor, dans la limite des actions produites et de l'enjeu énoncé, quoi qu'il peut broder et laisser couler du temps entre les actions initiées et l'issue de sa narration.

En cas d'échec, l'adversaire narre le résultat dans les mêmes conditions. Si la narration de résultat d'un joueur implique une révélation sur des éléments que contrôle le MJ, c'est le MJ qui devra faire la révélation.

Quand plusieurs joueurs alliés gagnent un Conflit, ils se partagent la narration de résultat.

RETOMBÉES

Le joueur qui a joué les dés dont la valeur individuelle est la plus forte inflige des retombées à l'autre. Les retombées sont donc indépendantes de la victoire ou de l'échec.

Action physique violente : quand une action produit une blessure, celui qui la subit doit cocher une des trois Caractéristiques suivantes en fonction du type de blessure infligée : Corps, Perception ou Expression.

Action physique non violente : concerne les soins, une course-poursuite, une immobilisation ou toute autre action qui ne produit pas de blessure : pas de conséquence supplémentaire.

Action psychologique violente : il s'agit généralement d'Influence psychométrique ou bien de torture, de meurtre d'un proche etc. Celui qui la subit doit cocher une des trois Caractéristiques suivantes : Intellect, Expression ou Perception ; et modifier (ou créer) un Trait de l'adversaire d'un nombre de points dépendant du jet de retombées.

Action psychologique non violente : qu'il s'agisse d'une discussion argumentée, d'une dispute, d'une illusion sans violence etc. Celui qui l'inflige doit modifier ou créer un Trait de l'adversaire d'un nombre de points dépendant du jet de retombées.

En cas d'égalité de valeurs, c'est le joueur qui joue ses dés en dernier qui choisit si chaque adversaire perçoit des retombées ou si elles s'annulent.

Jet de retombées : le joueur percevant des retombées lance les dés de la combinaison que son adversaire a jouée à l'issue du Conflit. S'il obtient au moins un résultat pair, il gagne un point d'expérience. Le montant des points de Trait infligés en guise de retombées est équivalent au nombre de dés ayant obtenu un score impair +1.

Quand vous avez joué plusieurs tours de Conflits, séparez chaque lot de dés de retombées perçus et lancez-les séparément, chacun infligera une retombée différente ou pourra venir consolider en une. Quand un joueur inflige des retombées à plusieurs personnages, il doit partager les dés de retombée entre eux.

Défaussez les dés de retombées après les avoir lancés.

Définir les retombées : le rôle du MJ est d'annoncer par les actions de ses PNJ les retombées que vont risquer les joueurs qui l'affrontent. Concernant les retombées psychologiques, utilisez les arguments que vous avez utilisé pendant le Conflit pour créer un nouveau Trait à votre adversaire.

Par exemple : « les Hommes sont fait pour suivre un être supérieurs » pouvant être un argument prononcé par le PNJ Circé pendant le Conflit, il pourrait être noté tel quel sur la fiche du joueur en tant que Trait.

Le MJ doit prendre en compte les changements psychologiques chez les PNJ comme des modifications de leurs objectifs directement, ou par leurs motivations (le pourquoi en somme), voire par la manière dont ils voudraient l'atteindre. On peut estimer qu'à 5 points de retombées perçus, n'importe quel PNJ abandonnerait son objectif.

Par exemple : un PNJ tel que Friedrich Bänder, le Demiurge recevant une retombée impliquant qu'en absorbant l'esprit d'un autre il ne serait plus lui-même

pourrait l'amener à revoir son objectif ou à y réfléchir selon le montant de la retombée.

Concernant les retombées physiques, si vous précisez l'effet que vous souhaitez obtenir avant de lancer les dés, vos souhaits se réaliseront si votre adversaire ne bloque pas vos retombées. Autrement, si vous êtes restés vague dans votre description, le nombre de points de retombées détermineront le type de blessure physique endurée par votre adversaire (voir « l'échelle des blessures physiques » plus bas).

Exemples : « Les soldats déchargent leurs fusils d'assaut sur vous » ; « L'ennemi prend en otage Milla, la femme de Graham Clarke et place son épée sur sa gorge »...

Les retombées violentes à l'encontre des PNJ (physiques ou psychologiques) modifient la manière dont les PNJ agiront lors des prochains Conflits : une blessure physique tendra à faire éviter d'attaquer physiquement, sauf si le PNJ peut aisément la réparer.

Échelle des blessures physiques

1. **Régénérant, mais peu handicapant :** plaie, contusion, perte de sang, une portion de foie...
2. **Non-régénérant et peu handicapant :** un rein, une oreille, une dent, un doigt...
3. **Handicapant :** une main, un pied, un œil, la langue, un poumon...
4. **Lourdement handicapant :** une jambe, un bras, les deux yeux...
5. **Vital :** le cœur, le cerveau, les deux poumons...

Cocher une Caractéristique : les Caractéristiques cochées deviennent inutilisables : le joueur estime dans ses narrations l'effet du handicap décrit, il ne pourra plus utiliser le bonus de dés de la caractéristique atteinte lors des Conflits. S'il effectue une action se rapportant à sa Caractéristique cochée, il ne piochera aucun dé de Caractéristique.

Les retombées ne peuvent pas aller à l'encontre de l'enjeu, mais elles peuvent le pondérer.

Soins

Seul un soin adapté effectué par un praticien (le personnage lui-même s'il est qualifié) peut guérir le handicap et la blessure produits. Dès lors qu'une caractéristique est cochée ou que l'on veut modifier un Trait, il faut effectuer un Conflit ;

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

le niveau de difficulté est égal à celui de la blessure. Dans le cas d'une blessure physique, reportez-vous à « l'échelle des blessures physiques ». Dans le cas d'une blessure psychologique, reportez-vous au Trait qui en a résulté. Le score étant fixe, le soignant doit obtenir une combinaison strictement supérieure à la difficulté.

BLESSURES PHYSIQUES - RÉUSSITE

Sans pouvoirs : un soin médical permet d'éviter que l'état du blessé n'empire. Le diagnostic vital n'est plus en jeu si la blessure est de niveau 4 ou 5. Certaines blessures ne peuvent pas être compensées : la perte d'un membre entier, par exemple ne pourra bénéficier au mieux que d'une prothèse ne compensant pas le handicap. Dans pareil cas, la Caractéristique atteinte demeure cochée.

Avec pouvoirs : les flammes peuvent cautériser une plaie, l'alchimie peut refermer une blessure, mais aussi la réparer, par exemple, un membre coupé peut-être replacé et fonctionner comme avant. Il faudra toujours un matériau de chair pour recréer un membre perdu. Il est également possible de recréer des membres artificiels, prothèses technologiques, voire, par un sacrifice, créer un membre « golem », qui répond à la volonté du corps sans devoir créer de connexion nerveuses (voir la section « Révélations primordiales »). Ces prothèses compensant le handicap, la coche de la Caractéristique atteinte est supprimée.

BLESSURES PHYSIQUES - ÉCHEC

Le soin ne modifie en rien la blessure du personnage. Si la difficulté est de niveau 4 ou 5, un échec produit des retombées équivalent à la

plus forte combinaison que possède le soignant dans sa ligne de dés. Le MJ détermine la nature des retombées.

BLESSURES PSYCHOLOGIQUES - RÉUSSITE

Le Trait : le Trait constitue le niveau de difficulté de l'épreuve. Quand l'épreuve de soins est réussie, les retombées de l'épreuve peuvent modifier ou supprimer le Trait. Quand le score du Trait a diminué, la difficulté diminue aussi pour les futurs soins. Le Trait peut être également affecté dans les Conflits qui n'ont pas vocation de soigner. Auquel cas, chaque retombée perçue modifie également la difficulté d'un potentiel soin futur. Enfin, les pouvoirs qui affectent l'esprit peuvent modifier radicalement un Trait. La difficulté sera égale au score du Trait.

La Caractéristique : un soin réussit supprime la coche de la Caractéristique.

BLESSURES PSYCHOLOGIQUES - ÉCHEC

Le soin ne modifie en rien la blessure du personnage. Si le Trait est de niveau 4 ou 5, un échec produit des retombées équivalent à la plus forte combinaison que possède le soignant dans sa ligne de dés. Le MJ détermine la nature des retombées.

Mort

Un PNJ meurt si un joueur lui inflige des retombées de niveau 5, ou de niveau 4 et qu'aucun soin ne lui est apporté immédiatement après le Conflit. Si l'enjeu d'un Conflit est de tuer un personnage, un joueur peut le tuer au cours de sa narration de résultat.

Un PJ ne meurt que si son joueur le décide par un sacrifice ou en conséquence de retombées violentes de niveau 5, ou de niveau 4 si aucun soin ne lui est apporté rapidement après le Conflit (durant la scène suivant). Il gagne le droit de décrire sa mort.

Mais pour les MJ, pensez qu'il y a toujours pire à faire subir que la mort.

Options de jeu

UTILISATION DE SON MÉDIUM

Un joueur peut utiliser son médium à toutes fins pendant un conflit : blesser avec la lumière ou la psychométrie, effrayer, convaincre, empêcher quelqu'un d'appuyer sur la détente, se protéger... Une victoire signifie que le démiurge a obtenu l'effet désiré sans effets indésirables ni dommages collatéraux. Les limites indiquées dans la présentation des arcanes sont les performances maximum que peut accomplir le démiurge durant une narration de Conflit.

L'utilisation d'un Médium pourvoit un bonus en nombre de dés équivalent à la puissance de son plus haut arcane parmi ceux qu'il utilise. Attention, les arcanes Hermétisme, Assimilation et Lecture ne comptent pas de bonus.

ENTRAIDE

Lorsqu'un joueur en aide un autre, le personnage aidé lance tout d'abord ses dés et choisit sa combinaison normalement. Les autres joueurs effectuent leurs narrations impliquant l'aide fournie et lancent leurs dés à leur tour. Ils peuvent augmenter la combinaison du joueur aidé si certains de leurs dés obtiennent les mêmes chiffres.

Un PJ qui a apporté de l'aide pendant un Conflit (ou ne serait-ce qu'essayé) peut recevoir des retombées. Le MJ peut aider un joueur via des PNJ en diminuant le nombre de dés que lancent ses adversaires.

TRANSGRESSION

Un joueur peut effectuer un pouvoir d'un niveau qu'il ne maîtrise pas sans faire de sacrifice : il doit tout d'abord annoncer le niveau d'arcane qu'il vise. Le niveau d'arcane constitue le niveau de difficulté fixe à dépasser strictement (une égalité est un échec dans ces conditions).

Il ne doit lancer en premier lieu que ses dés de Caractéristique et de Traits. S'il obtient au moins une combinaison d'un nombre de dés supérieur au niveau du pouvoir visé, il peut lancer en plus les dés du pouvoir qu'il a réussi à ajouter à sa ligne de dés, pour constituer sa combinaison. En cas d'échec, l'adversaire a le

droit d'ajouter des effets catastrophiques au pouvoir raté, en conséquence directe des arcanes utilisés, en plus de la narration de résultat du Conflit. Les dés du pouvoir deviennent des dés de retombées et s'ajoutent à ceux déjà perçus s'il y en a.

Au cours d'un Conflit, la combinaison la plus élevée de la ligne de dés du joueur indique s'il a réussi son jet de dés, indépendamment de la combinaison de dés jouée par son adversaire.

Une transgression réussie fait progresser l'arcane utilisé par le PJ d'un niveau.

Sacrifice

À tout moment de la confrontation précédant la narration de résultat, même après un échec aux dés, un joueur peut faire un sacrifice pour effectuer un pouvoir inespéré lui offrant un bonus providentiel gonflant sa combinaison d'autant de dés que la valeur du sacrifice effectué. Le bonus correspond à la valeur du Trait qu'il sacrifie. Il ne peut sacrifier les points que d'un seul trait à la fois et il doit sacrifier intégralement son Trait. Les points sacrifiés sont perdus.

Il est interdit de sacrifier un Trait au cours de la scène durant laquelle il a été créé, il faut attendre qu'elle se termine après quoi, vous serez autorisé à le sacrifier.

Un seul sacrifice peut être fait pendant toute la durée d'un Conflit et met fin au Conflit, si l'adversaire obtient une égalité il perd quand même. Quand un sacrifice est de niveau 5, il se transforme en victoire automatique pour le joueur, y compris si son bonus n'est pas censé suffire pour gagner.

RETOMBÉES

Un sacrifice permet d'infliger des retombées si la valeur préalable de chacun des dés de la combinaison le permet. Le sacrifice permet de se prémunir des retombées de l'adversaire.

La quantité de dés de retombées dépend du nombre total de dés joués (combinaison jouée + dés bonus du sacrifice).

POUVOIR

Un sacrifice peut permettre exceptionnellement de réussir un pouvoir que le PJ ne maîtrise pas sans transgression (voir le chapitre « Transgression ») : il narre le résultat en justifiant les raisons du sacrifice. Le niveau du pouvoir obtenu équivaut au nombre total de dés joués (combinaison jouée + dés bonus du sacrifice).

SACRIFICES CORPORELS

Un sacrifice corporel est également possible. Le membre ou l'organe se désintègre dans l'utilisation du pouvoir. Le niveau du pouvoir dépend du niveau de gravité de la blessure :

Échelle des blessures physiques

1. **Régénérant, mais peu handicapant** : plaie, contusion, perte de sang, une portion de foie...
2. **Non-régénérant et peu handicapant** : un rein, une oreille, une dent, un doigt...
3. **Handicapant** : une main, un pied, un œil, la langue, un poumon...
4. **Lourdement handicapant** : une jambe, un bras, les deux yeux...
5. **Vital** : le cœur, le cerveau, les deux poumons...

Le personnage n'a pas toujours conscience du sacrifice qu'il produit qui peut alors sembler providentiel. Quoi qu'il en soit, le joueur doit toujours justifier dans la fiction son sacrifice.

Expérience

Lors de jets de retombée, un joueur ayant obtenu un score pair sur au moins un de ses dés note un point dans le cercle d'expérience (Xp) de sa fiche de joueur. Que ce soit à la fin du Conflit, durant une pause, entre deux scènes ou à la fin de la partie, il peut transformer ses points d'expérience :

TRAITS

Il peut dépenser ses points pour créer un nouveau Trait ou monter ou baisser le score d'un Trait existant avec possibilité de modifier le contenu si cela se justifie par les événements

vécus et tant que le Trait modifié traite du même sujet, bien entendu. Toute modification de Trait doit être justifiée par les événements vécus par le PJ. Un point d'expérience vaut un point de Trait. Un Trait ne peut pas dépasser le seuil maximal de 5 points.

Les règles de création de PJ et de création de spécificités à la volée interdisent de créer plus de deux métiers, mais les points d'expérience, vous permettent d'en créer autant que vous voulez, à condition que cela reflète ce qu'il s'est passé dans la fiction.

Quand les événements au cours d'une partie, (plus particulièrement au cours des Conflits) modifient substantiellement un Trait, il faut le reporter sur la fiche de joueur : si un PNJ en Lien meurt, il faut modifier le Trait en conséquence.

CARACTÉRISTIQUES

Les Caractéristiques ne peuvent pas évoluer, mais lors de la répartition de l'xp, un joueur peut transférer un point d'une Caractéristique vers une autre. Il ne pourra pas dépasser le total de 5 points.

Une Caractéristique cochée peut participer au transfert de points mais demeure cochée.

En revanche une Caractéristique modifiée par un pouvoir démiurgique ne peut plus participer au transfert de points.

Seules les Caractéristiques qui ont été utilisées peuvent gagner des points.

MÉDIUMS

Grâce aux points d'expérience, un joueur peut également acheter de nouveaux arcanes et niveaux d'arcanes de son Médium.

Il devra alors raconter la scène au cours de laquelle il a acquis son nouveau pouvoir. Il peut s'agir d'un nouvel apprentissage, via un livre hermétique ou un maître, ou bien d'un entraînement...

Chaque niveau d'arcane acheté coûte son score en nombre de points d'expérience.

Modifier ses Caractéristiques

Un demiurge peut améliorer ses capacités physiques par alchimie ou mentales par psychométrie (ou celles de quelqu'un d'autre si celui-ci est d'accord) ou encore par arithmancie. Il est important qu'il pratique une discipline lui offrant des connaissances en anatomie ou en psychologie. Un pouvoir ne peut améliorer une Caractéristique que pour un score égal à son niveau x2 au maximum.

Il faut procéder à un jet de dés, dès lors que l'enjeu est de **modifier une caractéristique**, de **soigner une blessure** ou de commettre une **Transgression**. Il faut dépasser (strictement) une difficulté égale à la différence entre le score initial de la Caractéristique et le score visé. (Notez le score initial à côté de la Caractéristique, il ne pourra plus évoluer.)

Autrement, une modification corporelle ou psychique réussit automatiquement dès lors qu'elle demeure réalisable par les niveaux arcanes maîtrisés par le demiurge (sauf si elle vise un Trait né d'une blessure).

En ce qui concerne l'alchimie, il lui faudra un matériau à transmuter à son corps.

Les pouvoirs portant sur l'esprit peuvent chambouler une fiche de personnage. Si vous avez besoin de connaître les Traits d'un PNJ, utilisez les informations que vous jugez les plus importantes listées dans sa description écrite (ou introduites pendant la partie) pour en faire des Traits. S'il n'a pas de description, faites-en une rapidement ou faites les modifications au jugé sur la fiche du joueur.

Révélation primordiales

Les pouvoirs interdits

Les pouvoirs démiurgiques possèdent des arcanes secrets. Certains démiurges pourront les leur enseigner ou les utiliser face aux PJ, leur dévoilant ainsi leur existence. Autrement, dès qu'un joueur place des points d'Xp dans un de ces arcanes, le MJ est tenu de lui expliquer à quoi chaque niveau correspond.

Quand les joueurs à la table connaissent déjà certains de ces secrets, ils peuvent les exploiter dès la création de leur PJ.

Les secrets alchimiques

L'arcanes Hermétisme possède trois pouvoirs ; chaque pouvoir coûte un nombre de points d'Xp égal à son niveau :

GOLEM

(Niveau 3) : par un sacrifice, un individu peut placer une part de lui (égale à la puissance du sacrifice) dans un golem : il peut alors contrôler un corps inerte en l'animant par la pensée. Il peut percevoir par ce corps, agir, s'exprimer et se déplacer, à condition d'effectuer un sacrifice.

Les agressions psychologiques portées sur le vaisseau affectent l'esprit du pilote. Le corps devra être composé d'une matière que l'alchimiste contrôle. Le pilote peut-être l'alchimiste lui-même ou n'importe qui d'autre qui aura procédé au sacrifice, démiurge ou non. Chaque point de sacrifice permet de renforcer le lien entre le vaisseau et son pilote : 1 point de sacrifice offre le contrôle des mouvements et chaque point supplémentaire offre le contrôle sur un sens du vaisseau.

Si le joueur veut tout de même contrôler un sens sans sacrifice supplémentaire, il le peut, mais son corps d'origine perd le sens en ques-

tion le temps du pilotage du golem. Le pilote peut quitter et reprendre le contrôle de son vaisseau dès qu'il en aura envie.

La Caractéristique Corps du Golem dépendra de la puissance de la transmutation x2.

CHIMÈRE

(Niveau 4) : l'esprit de plusieurs êtres vivants peuvent être fusionnés en un ou plusieurs corps en discriminant à volonté les traits de caractère et les connaissances et instincts de chacun d'entre-eux.

Quand vous voulez fusionner l'esprit d'un PJ avec celui d'un PNJ, utilisez ses descriptions et déduisez-en 3 à 6 Traits principaux. Les anciens esprits sont utilisés comme sacrifices et n'existent plus ailleurs que dans le nouveau.

HOMUNCULE

(Niveau 5) : l'alchimiste peut créer un esprit artificiel moyennant un sacrifice de niveau 5. Celui-ci sera vierge d'existence, il découvrira ses émotions comme un nouveau né et possèdera un Trait obsessionnel à 5 points.

À chaque fois que l'homuncule subira des retombées, le MJ pourra transférer un point d'obsession dans un nouvel autre Trait en plus de la retombée subie, qu'elle soit physique ou psychique, ou augmenter un Trait existant d'un point, jusqu'à ce que l'obsession arrive à 0 et ce, indépendamment de l'expérience perçue pendant les Conflits. *A contrario*, quand elle est renforcée, l'obsession peut augmenter.

Sa personnalité se construira au fil des événements vécus. Il peut savoir parler dès sa création ou apprendre très vite. Le corps de l'homuncule dépendra de ce que désire son créa-

teur, mais son esprit artificiel s'accompagne d'une particularité : l'homuncule est immortel, ne vieillit pas et se régénère rapidement de ses blessures physiques.

Il possède un bonus de dés équivalent à son Trait obsessionnel qu'il ajoute à sa combinaison de dés joués lors des Conflits. Quand le Trait obsessionnel diminue, le bonus diminue également.

Les phylactères

La technique secrète du phylactère permet d'obtenir des résultats particuliers pour l'arithmancie et la psychométrie :

ARITHMANCIE

Un arithmancien peut enfermer un de ses pouvoirs dans un objet et lui permettre de s'effectuer indépendamment de son créateur, par exemple : il est possible d'intégrer un pouvoir de lumière dans un bâton pour que celui-ci émette une lumière permanente, sans son concours et sans sa présence. Il peut décider de soumettre l'activation de son phylactère à condition : seul son propriétaire peut l'utiliser, tout arithmancien possédant l'arcane peut l'utiliser, tout arithmancien, tout démiurge ou encore tout individu...

PSYCHOMÉTRIE

Un psychomètre peut rendre une Influence permanente par un sacrifice. Un autre psychomètre peut le découvrir par Lecture d'un niveau supérieur à l'Influence, mais pour la personne subissant le phylactère, l'Influence subie devient une nouvelle vérité.

UNIVERS MENTAL

En créant un phylactère, un psychomètre peut happer la conscience d'un individu dans un univers virtuel. L'univers peut s'avérer fantasque ou proche de la réalité, contenir de véritables souvenirs ou une fiction. Le temps s'écoule différemment dans un univers mental : une heure dans un univers mental s'écoule en une minute dans le monde réel. De la même façon que pour un phylactère arithmancien, le créateur de l'univers mental peut limiter l'accès : il immerge toute personne en contact avec l'objet

ou la personne porteuse de l'univers mental ou il n'absorbe que des démiurges, il faut le vouloir pour y entrer... Un univers mental ne constitue jamais un obstacle insurmontable, un joueur peut toujours en faire sortir son personnage. Si quelque chose l'en empêche, un Conflit devrait suffire à le faire sortir.

Révélez aux joueurs ces propriétés lors de sacrifices.

Contrôler plusieurs médiums

Un démiurge peut contrôler plusieurs médiums s'il sacrifie la chose qui lui est la plus importante. Le joueur choisit l'élément le plus important pour son personnage, que ce soit en valeur de Trait, ou de manière subjective, l'importance qu'il a eue pour le personnage au cours des parties jouées. Les autres joueurs (MJ compris) sont juges. Le Trait qui s'y rapporte sera supprimé.

Les pouvoirs combinés offrent de nouvelles perspectives, un des PNJ créés par le MJ doit savoir utiliser plusieurs médiums pour faire découvrir aux joueurs que c'est possible et éventuellement le leur apprendre :

ALCHIMIE + ARITHMANCIE

Les transmutations peuvent être réalisées à distance et en mouvement grâce aux pouvoirs arithmanciens (d'une portée égale aux niveaux des arcanes alchimiques transposés aux portées arithmanciennes). Les éléments arithmanciens peuvent être transmutés et modifiés d'un arcane arithmancien vers l'autre (Ondes en Lumière, Lumière en Feu etc.).

ALCHIMIE + PSYCHOMÉTRIE

Les objets peuvent réagir aux comportements humains (et de tout autre paramètre environnemental, par exemple). Les pouvoirs Hermétiques peuvent être complétés par l'Influence psychométrique.

ARITHMANCIE + PSYCHOMÉTRIE

La Lecture et l'Influence peuvent être exercés à distance, les influences peuvent être appuyées par les pouvoirs arithmanciens.

Sacrifices humains

Un sacrifice fonctionne également si l'on prend la vie d'autres personnes, mais ce sacrifice fonctionne à retardement : pour sacrifier une personne ou plusieurs personnes, il faut généralement faire un Conflit. Comme on ne peut jouer qu'un Conflit par scène, il faudra attendre une prochaine scène pour pouvoir bénéficier du bonus du sacrifice.

Sauf si la personne est dans l'incapacité de se défendre ou si elle n'oppose pas de résistance.

Un sacrifice ne peut pas être déclaré rétrospectivement : un joueur ne peut pas dire : « j'ajoute un bonus puisque j'ai tué un personnage à la scène précédente » ; il doit noter sur sa fiche une petite croix indiquant que la personne tuée l'a été à destination de produire un pouvoir plus tard. Quand les personnes sacrifiées ont été utilisées une fois, elle ne peuvent pas l'être à nouveau, il faut effacer les croix.

Lorsqu'il sacrifie des humains en vue de produire un pouvoir, le joueur ou le PNJ ajoute à sa combinaison un nombre de dés variant en fonction du nombre de victimes tuées en une seule fois (un seul Conflit ou un seul pouvoir) et à dessein ; le sacrifice doit être l'enjeu annoncé du Conflit ou de l'acte :

Nombre d'êtres humains sacrifiés	Dés à ajouter à la combinaison jouée
1 personnage	+1 dé
2 à 5 personnage	+2 dés
+6 à 10 personnage	+3 dés
+de 10 personnage	4+ dés (+1 dé par dizaine supplémentaire)

Le pouvoir n'a pas besoin d'être effectué rapidement après, ni d'être défini à l'avance, mais les sacrifices humains ne peuvent pas être additionnés en plusieurs fois.

Objectifs démiurgiques

Quelles sont les limites au dépassement des limites et à la transcendance ? Voici un tour d'horizon des techniques permettant d'approcher ces rêves d'absolu et leurs contraintes. Exploitez-les pour vos Rencontres, mais vous ne devrez pas considérer ce informations comme des vérités, il s'agit seulement d'extrapolations des médiums.

La cure de jouvence alchimique

Lorsqu'un personnage veut utiliser l'alchimie pour rajeunir l'intégralité ou une partie de son corps, voire enrayer le processus de vieillissement, il doit procéder à un Conflit de la même manière que pour un soin. La difficulté varie en fonction de la quantité du corps et de l'importance de l'organe que l'on veut faire bénéficier de la cure de jouvence. Ce n'est donc pas sans risques.

L'immortalité

UN CORPS RÉGÉNÉRANT

Il s'agit d'utiliser l'alchimie et la psychométrie de façon à programmer son corps pour se reconstituer à la moindre altération, comme celui d'un homuncule. Limite : une seule destruction complète du corps entraîne la mort (dissolution, explosion etc.).

DE CORPS EN CORPS

Utiliser le transfert alchimique pour transférer son âme dans un nouveau corps avant que le vieillissement ne le condamne. Limite : il faut devancer toute mort mécanique ou biologique (maladie, accident, blessure, arrêt cardiaque...). Demande le sacrifice d'un autre être humain.

L'ULTIME GOLEM

Devenir un cyborg en transférant son âme dans un corps cybernétique, une statue ou une armure par alchimie. Limite : la destruction du corps, aussi solide soit-il entraîne la mort. Il faut accepter psychologiquement ce nouveau corps.

DE CORPS EN CORPS + CORPS RÉGÉNÉRANT

Résout le problème du risque de mort mécanique ou biologique, demande le sacrifice d'un être humain et de s'adapter psychologiquement à son nouveau corps.

LE CORPS IMMORTEL

Transférer son âme dans le corps d'un homuncule. Le risque est que la volonté de l'homuncule soit plus forte et prenne le dessus. Il faut accepter psychologiquement ce nouveau corps.

LA PIERRE PHILOSOPHALE

Atteindre l'accomplissement et devenir le nouveau Demiurge permet d'accomplir n'importe quel objectif, mais opère un changement de condition, il devient impossible de garder son individualité puisqu'on devient MJ. Limite : être en concurrence avec les autres PJ.

Devenir Demiurge

Trois moyens permettent à un humain sans pouvoirs de devenir demiurge :

LA VOIE NATURELLE

Sacrifier ce qu'il possède de plus cher : lui permet d'acquérir le médium de son choix, sans toutefois la maîtrise suffisante pour être un initié. Il va falloir acquérir de l'expérience (Xp) pour développer ses arcanes.

LA VOIE ALCHIMIQUE

Fusionner son esprit avec celui d'un demiurge par alchimie : Ou du moins, la partie de l'esprit du demiurge capable de réaliser ces prodiges. Problème : il y a peu de chances que sa personnalité reste la même.

LA VOIE PSYCHOMÉTRIQUE

Copier dans son esprit par psychométrie la partie de l'esprit d'un demiurge capable de réaliser ces prodiges : problèmes : il lui faudra également copier le drame et le sacrifice qui ont permis au demiurge de développer son médium, ce qui altèrera la personnalité de l'humain et sacrifiera l'intégrité du demiurge.

Devenir un homuncule

Il faut simplement effacer l'ensemble de ses souvenirs par psychométrie ou alchimie, tout en conservant sa capacité à apprendre et à comprendre.

Changer le monde

Le meilleur moyen de changer le monde est d'atteindre son Grand Œuvre, car il permet au joueur de devenir MJ et donc d'avoir un grand contrôle sur le monde.

Il est également possible de prendre le pouvoir et d'obtenir un contrôle sur la plus grande partie possible du monde, mais cette situation est généralement éphémère, car il existera toujours des personnages pour s'opposer à vous.

Les arcanes à leur niveau maximum ont un effet illimité, il est donc possible d'utiliser cette influence pour changer le monde.

Transcendance psychique

Atteindre un statut divin semble possible si le personnage parvient à lier ou à connecter son âme à celles d'autres personnages. En cumulant de nombreuses vies, il finira peut-être par obtenir une vision du monde plus objective.

Se rapprocher de l'omniscience peut-être un excellent moyen, il faut pouvoir tout voir, tout entendre et l'arithmancie est un bon moyen pour cela, notamment cumulée à la psychométrie.

Également, transférer son âme dans un réseau informatique peut-être un excellent moyen d'approcher un état de conscience divin.

Les schismes

Chaque démiurge ayant atteint son Grand Œuvre devient Démiurge. Cela signifie que le joueur qui y parvient devient MJ et prend le contrôle du monde, il peut conserver le même et poursuivre après son Accomplissement ou en changer la géographie, la société, les lois... Il peut même faire un nouveau monde.

Il crée alors un schisme avec son monde d'origine et de nouveaux démiurges viendront à leur tour le détrôner. Le Grand Œuvre est une œuvre d'art, un roman, une composition ou une équation mathématique, ou quoi que ce soit, qui sera la racine du nouveau monde. Toute l'Histoire du monde peut n'être qu'une fiction comme elle peut retracer avec plus ou moins de fidélité l'existence des mondes qui l'ont précédée.

Le nouveau MJ devra décider si ses joueurs pourront garder leurs PJ ou s'ils devront en créer de nouveaux. S'ils conservent les mêmes, le score d'accomplissement nécessaire pour atteindre le prochain Grand Œuvre sera de 10 points de plus que celui qui possède le score le plus élevé parmi les joueurs.

Seuls les PJ peuvent atteindre le Grand Œuvre et devenir le Démiurge.

LA PASSATION

Les joueurs débutent leurs quêtes avec zéro points de fragments. Au fil de la partie, ce score va monter à chaque fois qu'un joueur *jouera* un

conflit directement lié à son objectif. Dès que l'un des joueurs atteint un score de 10 points de fragments, il devient le nouveau Démiurge, un schisme se produit, il doit créer un nouveau monde selon la méthode présentée dans le chapitre « Préparation du monde ». Donnez-lui le livre du jeu après lui avoir lu cette phrase :

« Ainsi tu as transcendé ta condition. En me détrônant, tu as acquis les pleins pouvoirs pour faire de ton rêve une réalité, je te fais la passation des lois universelles. Je salue notre nouveau guide. »

Si plusieurs joueurs atteignent le score de 10 en même temps, ils doivent se départager par un Conflit, un seul démiurge peut devenir le Démiurge, un seul joueur peut devenir MJ.

Le MJ peut modifier ce score en accord avec les joueurs pour changer la durée des quêtes des PJ.

LES RAISONS

Ne donnez jamais de raisons de l'existence des démiurges et des schismes, les joueurs et les PNJ peuvent donner leurs propres théories, mais aucune ne doit avoir valeur de vérité absolue. Laissez les joueurs interpréter les faits et y aller de leurs petites interprétations, ils pourront en tirer parti lorsqu'ils deviendront MJ.

Résumé des règles de DÉMIURGES

Jouer la partie

PRÉPARER

Avant de créer les PJ, le MJ décrit brièvement l'univers aux joueurs en utilisant le résumé.

Pour la création des PJ, référez-vous au chapitre « Créer un personnage joueur ».

Les joueurs choisissent ensemble un objectif commun pour leurs PJ.

DÉROULEMENT

Chaque joueur commence la partie en narrant une scène du quotidien de son PJ qui doit finir sur une action en direction de son objectif ;

Après quoi, chaque joueur joue une scène à tour de rôle centrée sur son PJ ;

C'est le joueur qui initie une scène qui la clôt.

BUT

Les joueurs donnent un but avant chaque scène ;

le but est ce que le personnage va chercher à atteindre et ce que le joueur veut explorer ;

l'objectif commun et les Traits sont une bonne inspiration pour inventer un but ;

il est interdit de dire comment le but va être atteint ;

il est interdit d'établir que le PJ va « chercher quelque chose », il peut rencontrer quelqu'un ou trouver quelque chose.

LA CRÉDIBILITÉ EST LA RÈGLE D'OR

Quand un joueur est flou ou incohérent dans sa narration, demandez-lui de développer ;

posez-lui des questions ;

Si une narration est en rupture totale avec la crédibilité de la fiction, n'importe qui peut la dénoncer et le MJ pourra y mettre un veto.

RESPONSABILITÉS

Le joueur invente tout ce qui concerne son PJ :

ce qu'il fait ;

ce qui lui appartient ;

ce qu'il crée ;

vous pouvez combler les manques de la fiche de joueur (en dehors des métiers).

le joueur ne doit pas poser de questions au MJ quant à la faisabilité de ses actions ;

un joueur doit toujours rendre explicite le but des actions de son PJ.

Un joueur peut intégrer son PJ dans n'importe quelle scène en justifiant si besoin les raisons de sa présence.

Un joueur peut décider que son personnage a eu vent d'une information déjà donnée dans la partie, à condition qu'elle n'ait pas été explicitement dissimulée.

FLASHBACKS

Chaque joueur peut créer un nouveau Trait à son personnage par scène auxquelles il participe ;

pour cela, il doit faire une narration de flashback pour inscrire le nouveau Trait dans l'histoire de son PJ.

POUVOIRS HORS CONFLIT

Tout pouvoir maîtrisé effectué hors Conflit réussit automatiquement ;

il ne doit pas être dirigé contre un autre personnage, PJ ou PNJ ;

réussir un pouvoir non maîtrisé demande un Conflit avec « Transgression » (cf. chapitre Conflit).

RÉSOLUTION D'OBJECTIFS

La résolution d'un objectif est symbolisée par un dé placé dans la marge de la boussole idéologique ;

son score indique la difficulté de sa résolution :

- 3 points : objectif réalisable sans pouvoirs ;

- 5 points : objectif réalisable par un démiurge ;

les objectifs irréalisables n'ont pas de score.

À chaque fois qu'un joueur *joue* un Conflit permettant d'avancer vers la résolution d'un objectif, on diminue la valeur de son dé d'1 point ;

il gagne aussi 1 point d'accomplissement ;

arrivé à 10 points d'accomplissement, le PJ atteint la pierre philosophale.

Le rôle du MJ

RESPONSABILITÉS

Le MJ invente tout ce qui concerne les PNJ ;

ce qu'ils font ;

les lieux des PNJ ;

leur contenu ;

ce qu'ils ont créé.

CRÉDIBILITÉ

Il participe aux règles de crédibilité comme n'importe quel autre joueur ;

Il peut mettre un veto si un joueur dénonce une rupture de la crédibilité de la fiction.

GUIDER

Il explique et rappelle les règles au besoin.

Il propose aux joueurs de créer des Traits pour donner l'exemple.

Il doit accepter tout ce que veulent faire les joueurs ;

Il peut marquer une opposition avec des PNJ.

Il joue l'adversité et plante les problèmes.

Il révèle les éléments d'intrigue.

Il doit donner aux PJ la possibilité de tenter de réaliser les buts de leurs scènes.

Il peut suggérer aux joueurs de clore leurs scènes.

Il doit laisser les joueurs conduire l'histoire et ne jamais lui imposer de direction.

Le MJ n'a pas de secrets envers les joueurs ;

il doit toujours révéler les secrets aux joueurs ;

si un PNJ ment, le MJ doit trahir son mensonge.

PROBLÈMES

Le MJ doit amener sans précipitation des situations ambiguës ;

aucun choix ne doit être meilleur qu'un autre.

Le MJ ne peut poser de problèmes aux PJ qu'en conséquence des prises de risques des joueurs :

- seulement quand une action mérite une résistance ou une opposition ;

- la réponse des PNJ doit toujours être proportionnée ;

- n'hésitez pas à différer les représailles ;

- n'imposez pas vous-mêmes un problème, attendez que les joueurs les attirent.

Seuls les joueurs peuvent décider de lancer les dés ;

Jouez vos PNJ insistants et obtus voire agressifs.

Variez les problèmes :

- visez les PJ eux-mêmes ;
- leurs Traits ;
- opposez les PNJ aux projets des PJ ;
- faites-leur du chantage, posez-leur des dilemmes ;
- Divisez-les avec des compromis pour certains PJ et pas pour les autres.

Les Conflits

À QUOI ÇA SERT ?

Ils servent à forcer un personnage à nous donner ce que l'on veut ;

ou à s'opposer à ses actions ;

les Conflits sont déclenchés *uniquement* par les joueurs ;

ils permettent de départager deux personnages ou plus qui se disputent un enjeu ;

ils permettent indépendamment d'évaluer les dommages collatéraux.

Quand un joueur *joue* un Conflit lui permettant de progresser vers ses objectifs, il gagne un point de résolution de son objectif et un point d'accomplissement, qu'il gagne ou perde le Conflit.

Un seul Conflit peut être joué par scène.

COMMENT ÇA MARCHE ?

Voici les étapes du déroulement d'un Conflit :

1. enjeu ;
2. action ;
3. résolution
4. conséquences

1. ENJEUX

Le joueur qui engage le Conflit annonce l'enjeu ;

un enjeu doit être bref ;

il ne doit pas dire comment l'enjeu doit être atteint ;

il ne doit pas décrire une simple action, mais un changement de la situation.

2. ACTION

Narration : les joueurs narrent ce que font leurs personnages ;

tout le monde doit se taire et écouter ;

cette narration va permettre de définir les ressources utilisables pour gagner l'enjeu :

- **Caractéristique** : le joueur doit choisir la Caractéristique se rapportant à la première action sur laquelle se porte l'incertitude de son succès ;
- **Traits** : il peut intégrer un de ses Traits à la narration ;
- **Pouvoir** : il peut utiliser ses pouvoirs.

Il peut utiliser une seule Caractéristique, un seul Trait et ses pouvoirs (il peut les combiner) ;

il pioche autant de dés que le score additionné de chacune des ressources qu'il emploie ;

Opposition : l'adversaire fait de même.

Le MJ pioche un nombre de dés fixe en fonction de la puissance estimée de l'adversité :

Niveau de difficulté	Désavantagé	Avantagé
humain sans pouvoirs	6 à 9 dés	9 à 12 dés
démiurge	9 à 12 dés	12 à 15 dés
Archonte	15 à 18 dés	18 à 20 dés
Démiurge		30 dés

Un groupe d'adversaires ajoute un bonus à sa combinaison de dés en fonction de leur nombre.

3. RÉSOLUTION

Le joueur lance les dés qu'il a piochés ;

il les organise dans l'ordre décroissant de leurs valeurs ;

puis il joue un dé ou une combinaison de dés de même valeur (un dé, une paire, un brellan, un carré, une quinte etc.) ;

le MJ joue toujours sa combinaison en premier ;

le joueur qui a lancé le Conflit joue toujours en dernier ;

défaussez les autres dés.

Gagner/perdre l'enjeu : le joueur qui a joué la combinaison comptant le plus de dés gagne l'enjeu ;

Infliger des retombées : le joueur dont la valeur de chacun des dés de sa combinaison est supérieure à celle de son adversaire lui inflige des retombées (voir « Conséquences ») ;

il donne les dés qui causent les retombées à son adversaire.

Égalités : s'il y a égalité au nombre de dés, il faut rejouer un nouveau tour de la même façon ;

les dés de retombées sont comptabilisés ;

l'enjeu reste en jeu ;

s'il y a égalité de valeur des dés, le dernier à avoir joué sa combinaison décide si chacun reçoit des retombées ou si elles s'annulent.

4. CONSÉQUENCES

Résultat : le joueur qui a gagné l'enjeu narre le résultat du Conflit ;

il peut prendre exceptionnellement le contrôle des autres personnages et du décor ;

il doit se limiter aux actions entreprises et à l'enjeu.

Retombées : après la narration de résultat, les joueurs qui ont reçu des dés de retombées les lancent ;

on compte un point de retombée par score impair obtenu +1 ;

si le joueur possède au moins un score pair, il gagne 1 point d'Xp ;

défaussez les dés de retombées et les dés qui restent.

En fonction du type d'action initiée, les retombées provoquent les blessures suivantes :

- action physique violente : cocher une caractéristique : Corps/Perception/Expression ;
- action physique non violente : pas de conséquence en plus ;
- action psychologique violente : cocher une caractéristique : Intellect/Expression/Perception + modifier ou créer un Trait ;
- Action psychologique non violente : modifier ou créer un Trait.

Les dés de retombées peuvent être répartis entre plusieurs adversaires.

Quand plusieurs tours ont été joués, chaque combinaison de dés perçue est lancée séparément.

Défaussez les dés de retombées après les avoir lancés et avoir comptabilisé les points de retombées.

Le rôle du MJ : le rôle du MJ pendant le Conflit est de décrire les actions des adversaires de manière à annoncer les retombées probables.

Utilisez les argumentaires des PNJ comme Traits à infliger aux PJ.

Les retombées sur les PNJ fonctionnent comme suit :

- les retombées psychologiques affectent les objectifs des PNJ ;
- à 5 points de retombées, un PNJ abandonne son objectif ;
- Les retombées violentes empêchent l'utilisation des actions qui s'y rapportent pendant un Conflit ;

Blessures physiques : si les blessures visées sont annoncées clairement avant de lancer les dés, elles opèrent inmanquablement si le joueur ou le MJ inflige des retombées ;

Autrement, le nombre de points de retombées indique la gravité de la blessure :

1. régénérant : du sang ;
2. non régénérant : un doigt ;
3. handicapant : une main ;
4. lourdement handicapant : les deux yeux ;
5. vital : le cœur.

Cocher une Caractéristique : les Caractéristiques cochées rendent impossible leur utilisation en tant que ressource durant les Conflits.

SOINS

Un soin permet de guérir les blessures ;

et de supprimer la coche d'une Caractéristique :

Seulement si elle est réparable par les moyens employés : les pouvoirs démiurgiques permettent de tout soigner si le soigneur est suffisamment puissant ;

le niveau de difficulté correspond à la gravité de la blessure pour les blessures physiques ;

et au niveau du Trait pour les blessures psychologiques.

Mort : une blessure de niveau 4 ou 5 non soignée est mortelle ; un échec de soins ajoute des retombées ; un PNJ meurt si c'était l'enjeu du Conflit ou s'il reçoit une blessure de niveau 4 ou 5.

OPTIONS DE JEU

Pouvoir : l'utilisation d'un pouvoir pourvoit un nombre de dés égal au plus haut arcane utilisé.

Entraide : lorsque des joueurs en soutiennent un autre, ils attendent que celui-ci ait joué sa combinaison ; après cela, ils peuvent faire leurs narrations et lancer leurs dés ;

les dés dont la valeur est identique à celle des dés joués par le joueur aidé, peuvent être ajoutés à sa combinaison ; les joueurs aidant peuvent recevoir des retombées.

Transgression : les PJ peuvent obtenir des pouvoirs supérieurs à leurs arcanes ;

il faut lancer un Conflit si ce n'est pas déjà le cas ;

opposer une difficulté fixe équivalente à l'arcane le plus haut visé pour obtenir le pouvoir transgressif ;

le joueur doit dépasser (strictement) la difficulté fixée sans utiliser son pouvoir comme ressource ;

on observe la plus haute combinaison contenue dans sa ligne sans la jouer pour vérifier le résultat ;

si le jet est réussi, le joueur peut ajouter autant de dés que le niveau de difficulté à sa ligne de dés avant de jouer sa combinaison ;

dans un Conflit, la combinaison jouée par l'adversité doit être prise en compte après le niveau de difficulté de la transgression ; le joueur pourra bénéficier des dés supplémentaires en cas de réussite et de la puissance du pouvoir entrepris.

Une transgression réussie fait progresser l'arcane utilisé d'un niveau.

En cas d'échec, l'adversaire peut faire dérailler son pouvoir dans la narration de résultat ;

le niveau de difficulté de la transgression s'ajoute aux dés de retombée du PJ en cas d'échec ;

Sacrifice

Un sacrifice permet d'ajouter des dés providentiels à la combinaison jouée pour créer un pouvoir exceptionnel, quelle que soit l'étape du Conflit précédant la narration de résultat ;

pour cela, il faut sacrifier un Trait ou une partie de son corps ;

un Trait sacrifié offre un nombre de dés équivalent au score du Trait, venant s'ajouter directement à la combinaison jouée ;

un sacrifice met fin au Conflit, il ne peut en être fait qu'un seul durant une scène.

Un Trait créé pendant la scène ne peut pas être sacrifié.

Un sacrifice corporel compte autant de dés providentiels que le niveau de gravité de la blessure occasionnée.

Expérience

Lors de Conflits, un joueur peut recevoir des retombées ; un point d'expérience est reçu si le joueur obtient au moins un score pair lors de son jet de retombées ;

chaque point d'expérience gagné peut :

- augmenter le score d'un Trait (et en modifier le contenu pour refléter son évolution) ;
- augmenter le score d'un arcane ;
- créer un nouveau Trait ;
- apprendre un nouvel arcane (le joueur peut raconter comment).

Un point de Caractéristique peut être interverti entre deux Caractéristiques.

Le joueur doit refléter les événements vécus.

Modifier ses Caractéristiques

Un pouvoir peut augmenter la puissance d'une Caractéristique ;

le score maximal est le niveau d'arcane utilisé x2 ;

il faut procéder à un jet de dés ;

il faut dépasser (strictement) une difficulté égale à la différence entre le score initial de la Caractéristique et le score visé.

Autrement, une modification corporelle ou psychique sur un personnage consentant réussit automatiquement dès lors qu'elle ne cherche pas à modifier les Caractéristiques du personnage ou qu'elle ne procède pas à une transgression.

Alchimie

L'alchimie est l'art de la transmutation : un alchimiste est capable de transformer instantanément un corps ou un objet en un autre, rien qu'en le touchant.

PRINCIPES PRIMORDIAUX

1. L'alchimiste ne peut transmuter d'objets au delà de sa limite taille-poids-puissance ;
2. L'alchimie ne fonctionne qu'en contact avec les objets à transmuter ;
3. Principe d'équivalence : l'objet à transmuter doit être de poids et de volume équivalent au matériau transmuté ;
4. Il est possible de rétrograder la matière, c'est à dire de transmuter des objets complexes en objets plus simples, par exemple : de la chair en minéral. Mais l'inverse n'est possible que si la composition exacte du corps complexe que l'on veut transmuter est réunie en matériaux plus simples.

ARCANES

- Minéraux ;
- Végétaux ;
- Corps ;
- Technologie ;
- Hermétisme.

NIVEAUX

La table suivante vous donne les références utiles pour l'utilisation des pouvoirs alchimiques. Les pouvoirs de chaque arcane possèdent les mêmes limites à chaque niveau, hormis les trois pouvoirs Hermétiques qui possèdent leurs propres potentiels.

Niveau/Coût	Poids/Taille	Référent	Puissance
1	- de 25kg/50cm	- d'¼ humain	+1
2	50kg/1m	½ humain	+2
3	100kg/2m	Humain moyen	+3
4	200kg/4m	2 humains	+4
5	∞	∞	5+

RÈGLES DE L'ALCHIMIE

Niveau : la puissance des arcanes s'échelonne de 1 à 5. Tous les arcanes hormis l'Hermétisme sont soumis aux variations relatives à chaque niveau. Quand vous combinez plusieurs arcanes, vous comptez toujours l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de transgression.

Poids/Taille : ces indications sont les limites physiques des transmutations que vous pouvez opérer. Ces limites sont strictes et ne peuvent pas être dépassées, par exemple : un objet de 3kg/1m50 nécessitera un pouvoir de niveau 3 pour être transmuté, de même qu'un objet de 60kg/20cm.

Minéraux : cet arcane vous offre la capacité de transmuter tout minéral en un autre, par exemple du granit en fer, du plomb en mercure... L'eau fait partie de cet arcane, mais l'air ne peut pas être utilisé comme matériau de transmutation. Vous pouvez modeler les objets de vos transmutations à votre guise pour leur donner la forme ou la fonction de votre choix, mais la puissance technologique dépend de l'arcane « Technologie ».

Végétaux : cet arcane vous permet de transmuter des végétaux en d'autres, ou de créer un végétal à partir de ses composants chimiques. Plante, arbre, mais aussi fruit, papier, bois, ou encore vin sont de nature végétale.

Corps : cet arcane vous permet de transmuter des éléments de corps animal et par conséquent humain. Vous pouvez soigner des blessures, ou en créer, voire modifier la structure d'un corps pour « l'améliorer » ou dans tout autre but.

Technologie : cet arcane détermine la puissance des objets technologiques que vous transmutez. Si vous créez un mécanisme sans cet arcane, il ne pourvoira aucun bonus lors de son utilisation. En revanche, si vous utilisez cet arcane, le bonus de puissance correspondra au niveau d'arcane utilisé. Cet arcane ne fonctionne que s'il est couplé avec un autre.

Hermétisme : rares sont les initiés qui ont percé le secret de ce mystérieux arcane. Vous pourrez découvrir ce que cet arcane cache par des recherches ou en y dépensant des points d'expérience. Il existe 3 niveaux d'Hermétisme, qui se comportent comme n'importe quel arcane mis à part qu'il faut les considérer comme des arcanes de niveau 3, 4 et 5.

Référent : les chiffres n'étant pas un référent efficace pour tout le monde, cette colonne du tableau vous aide à imaginer des correspondances pour vos transmutations à partir de la taille et du poids d'un humain.

Puissance : chaque niveau d'arcane offre un nombre de dés bonus au joueur lorsqu'il utilise son Médium au cours d'un Conflit. Ce bonus est toujours égal au niveau de l'arcane utilisé le plus haut. Notez qu'au niveau 5, la puissance d'un pouvoir pourra dépasser 5 si le joueur obtient plus d'une quinte aux dés (voir le chapitre des Conflits).

Évolution : Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'expérience égal au niveau lui-même. Ainsi pour acheter le troisième niveau d'un arcane, il faut dépenser trois points d'expérience. Seuls les niveaux de l'arcane Hermétisme peuvent être achetés dans n'importe quel ordre.

Arithmancie

L'arithmancie est le contrôle des énergies élémentaires. Elle permet de les générer, de contrôler leur mouvement et de modifier leurs propriétés dans une distance dépendant du niveau d'arcanes du démiurge.

PRINCIPE PRIMORDIAL

L'arithmancien ne peut rien générer ni contrôler au delà de sa limite volume/distance/puissance.

ARCANES

- Kinésie ;
- Température ;
- Foudre ;
- Ondes ;
- Lumière.

Kinésie : la Kinésie est le contrôle des flux et courants de matière. Cet arcane permet de générer, contrôler, dévier ou stopper le vent, ainsi que les courants aquatiques. L'arithmancien devient capable de télékinésie, soit de mouvoir les objets à distance, de modeler les masses meubles, comme le sable, par exemple.

Température : cet arcane permet à l'arithmancien de modifier la température d'un lieu, d'un corps ou d'un objet à volonté, provoquant ainsi effets de gel ou combustions. L'arithmancien peut par conséquent générer des flammes et faire fondre le métal, voire affecter les émotions des êtres vivants par effet physio-psychologique.

Foudre : l'arithmancien devient capable de générer et contrôler l'électricité brute, mais également les impulsions des objets électroniques et informatiques pour exercer un contrôle sur eux, et par extension les influx nerveux chez les êtres vivants.

Ondes : cet arcane permet de générer et contrôler des ondes sonores, mais aussi des ondes sismiques et électromagnétiques. L'arithmancien peut moduler sa voix pour en renforcer l'émotion, la force de persuasion, voire pour tromper, donner l'impression qu'elle vient d'ailleurs ou qu'elle appartient à quelqu'un d'autre. Il peut également attirer les corps métalliques, provoquer un séisme etc.

Lumière : l'arithmancien peut générer de la lumière, la résorber, mais aussi modifier ses rayons et leurs propriétés, pour créer des illusions, modifier les propriétés optiques pour générer toutes sortes d'effets de diffraction, réflexion etc. comme un jeu de lentilles et de miroirs invisibles.

NIVEAUX

Cette table vous donne les références utiles pour l'utilisation des pouvoirs arithmanciens. Les pouvoirs de chaque arcane possèdent les mêmes limites à chaque niveau.

Niveau/Coût	Poids	Référent	Distance d'effet	Puissance
1	- de 25kg	- d'¼ humain	- de 5m	+1
2	50kg	½ humain	10m	+2
3	100kg	Humain moyen	20m	+3
4	200kg	2 humains	40m	+4
5	∞	∞	∞	5+

RÈGLES DE L'ARITHMANCIE

Niveau : la puissance des arcanes s'échelonne de 1 à 5. Tous les arcanes sont soumis aux variations relatives à chaque niveau. Quand vous combinez plusieurs arcanes pour un pouvoir, vous comptez toujours l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de transgression.

Poids : le poids indique la limite de matière sur laquelle le phénomène arithmancien peut exercer son influence quand il y a opposition de forces (par exemple, quantité de matière à soulever par Kinésie). Quand vous utilisez plusieurs arcanes pour un pouvoir, vous comptez toujours l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de transgression.

Référent : les chiffres n'étant pas un référent efficace pour tout le monde, cette colonne du tableau vous aide à imaginer des correspondances de l'arcane poids en rapport à celui d'un humain.

Distance d'effet : cette colonne vous donne la distance d'effet de vos arcanes. Cette limite est incompressible : une illusion de niveau 3 pourra fonctionner sur 20m, mais les personnes hors de cette aire ne la verront pas (de manière comparable à l'effet d'optique d'un arc-en-ciel qui peut être visible à distance, mais pas à son emplacement géographique supposé) ou verront des aberrations trahissant la supercherie.

Puissance : chaque niveau d'arcane offre un nombre de dés bonus au joueur lorsqu'il utilise son Médium au cours d'un Conflit. Ce bonus est toujours égal au niveau de l'arcane utilisé le plus haut. Notez qu'au niveau 5, la puissance d'un pouvoir pourra dépasser 5 si le joueur obtient plus d'une quinte aux dés (voir le chapitre des Conflits).

Évolution : Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'expérience égal au niveau lui-même. Ainsi pour acheter le troisième niveau d'un arcane, il faut dépenser trois points d'expérience.

Psychométrie

La psychométrie permet de lire la mémoire des objets ainsi que l'esprit des êtres vivants et de modifier temporairement les émotions, les perceptions et les souvenirs.

PRINCIPES PRIMORDIAUX

1. un psychomètre doit toucher les objets ou les personnes sur lesquels il veut exercer sa psychométrie ;

ARCANES

- Lecture ;
- Temporalité ;
- Assimilation ;
- Influence.

Cette table vous donne les références utiles pour l'utilisation des pouvoirs psychométriques.

Lecture :	Temporalité :	Assimilation :	Influence :
Émotions	1. un jour	1. 4	1. une heure
Sons	2. un mois	2. 8	2. un jour
Images	3. un an	3. 12	3. un mois
	4. un siècle	4. 16	4. un an
	5. ∞	5. ∞	5. ∞

Au minimum un pouvoir de l'arcane Lecture et un niveau de l'arcane Temporalité sont obligatoires pour pouvoir pratiquer la psychométrie.

Lecture : cet arcane détermine les sens que le psychomètre est capable d'employer via son Médium. La Lecture consiste à observer des éléments du passé à partir d'un objet chargé d'imprégnation. Il s'agit également de lire les pensées ou la mémoire d'un être vivant et de déterminer la façon dont on peut influencer un individu.

Temporalité : la Temporalité détermine l'époque à laquelle on peut remonter à partir d'une Lecture faite à un instant T. Cet arcane détermine également la plage de souvenirs que l'on peut influencer.

Assimilation : cet arcane permet au psychomètre de s'approprier les savoirs et savoirs-faire imprégnés dans un objet. Le bonus chiffré indique le nombre de points de Traits que le joueur peut placer dans l'ensemble des objets qu'il assimile. Chaque objet assimilé en possession du PJ constitue un nouveau Trait indiquant l'objet et le savoir ou savoir-faire qu'il contient. Le joueur choisit l'objet qu'il veut assimiler, le MJ décide de son histoire et donc des savoirs ou savoirs-faire qu'il contient. Le joueur peut remplacer un objet par un autre, il mettra l'ancien entre parenthèses pour signifier qu'il ne l'utilise plus et transférera son score de Trait dans le nouvel objet assimilé.

Influence : le psychomètre peut modifier temporairement les pensées et les émotions d'un esprit ainsi que sa mémoire et ses perceptions. Les indications temporelles

2. la Lecture ne fonctionne que sur les objets ayant une empreinte émotionnelle (ayant un lien avec les personnes dont on cherche à obtenir des informations) ;
3. il ne peut rien lire ou influencer au delà de sa limite temps/sens/puissance (indiquée sur sa fiche de joueur) ;
4. un être vivant peut toujours tenter de résister aux pouvoirs de la psychométrie.
- 5.

déterminent la durée pendant laquelle la modification est effective, la plage de souvenirs que l'on peut influencer dépend de l'arcane Temporalité.

RÈGLES DE LA PSYCHOMÉTRIE

Niveau : les niveaux de l'arcane Lecture peuvent être achetés dans l'ordre désiré et comptent chacun pour un niveau d'arcane. À chaque fois que vous utiliserez plusieurs arcanes pour un pouvoir, vous devrez compter l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de transgression, sauf les arcanes Lecture et Assimilation.

Puissance : chaque niveau d'arcane offre un nombre de dés bonus au joueur lorsqu'il utilise son Médium au cours d'un Conflit. Ce bonus est toujours égal au niveau de l'arcane utilisé le plus haut, hormis les arcanes Lecture et Assimilation qui ne doivent jamais être comptés. Notez qu'au niveau 5, la puissance d'un pouvoir pourra dépasser 5 si le joueur obtient plus d'une quinte aux dés (voir le chapitre des Conflits).

Évolution : Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'expérience égal au niveau lui-même. Ainsi pour acheter le troisième niveau d'un arcane, il faut dépenser trois points d'expérience. Chaque nouveau niveau de l'arcane Lecture coûte un point de plus que le précédent.

DÉMIURGES

Joueur :

Nom :

Xp :

TRAITS

Liens

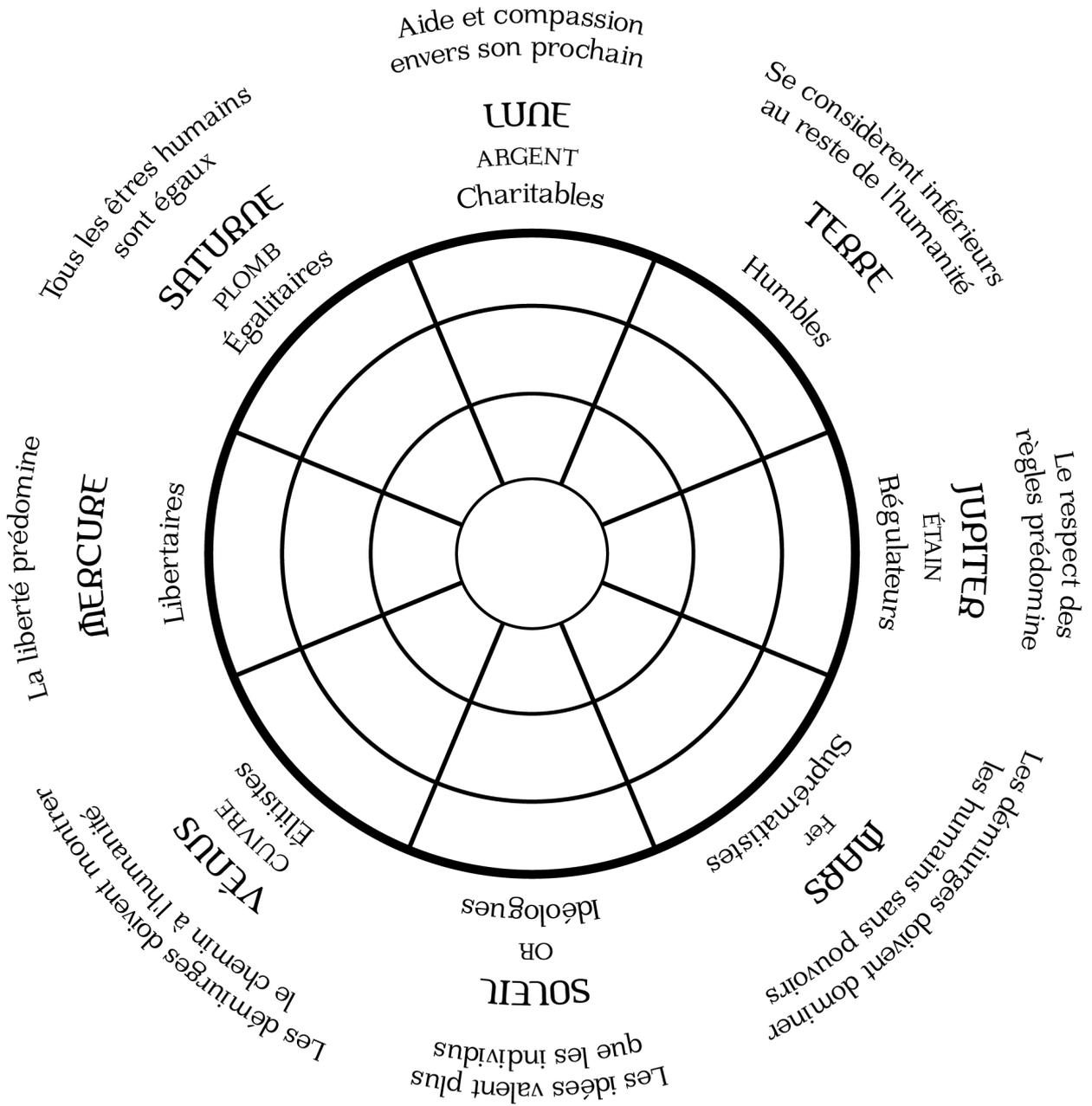


Spécificités



Vous pouvez créer un nouveau Trait par scène

MÉDIUM



Questions à résoudre

Voici l'ensemble des questions qui demeurent en suspens et auxquelles nous devons répondre pour finaliser *Démiurges*:

RÈGLES GÉNÉRALES

- 4 JOUEURS : Tester le jeu avec 4 joueurs, est-ce fluide ou cela ralentit-il la partie de façon excessive ? Et quand les PJ sont séparés ?

PRÉPARATION MONDE

- SECRETS DU MONDE : Faut-il supprimer les secrets du monde ? Transgressent-ils la démarche orientée vers l'action en une quête de compréhension du monde ?

PRÉPARATION PJ

- MÉDIUMS DIFFÉRENTS : Faut-il forcément que les PJ aient des Médiiums différents ? Se marcheraient-ils dessus ? Cela limiterait-il la diversité entre les PJ ? >>> ajouter règle : les joueurs qui choisissent des médiums similaires doivent varier arcanes métier et le reste.
- POINTS D'ARCANES : le problème de répartition potentiellement mauvaise est-il réglé ?
- TEMPS DE CRÉATION : est-il toujours trop long ?

PRÉPARATION RENCONTRES

- EXEMPLES : 19 exemples de Rencontres, est-ce trop ?

DURANT LA PARTIE

CONFLITS

- NOMBRE D'ADVERSAIRES : Ajuster les bonus en fonction des probas. >>> Est-ce utile ?
- ÉGALITÉ : faut-il rejouer un Conflit en cas d'égalité ? Autres possibilités : interruption ou en cas d'égalité le MJ a l'avantage. >>> Rejouer c'est pas mal, c'est souvent un choix fait par le joueur et ça augmente et diversifie les retombées.
- ÉGALITÉ OU INFÉRIORITÉ MALGRÉ SACRIFICE : que faire dans ces conditions ? >>> Réussite ou échec ? Le but est plutôt d'encourager au sacrifice, pas de décourager.
- NARRATIONS : Les Conflits peuvent s'écouler sur plusieurs heures voire jours ? Oui, mais seulement lors de la narration de résultat.
- XP TRANSGRESSION : gagner un niveau d'arcane pour une Transgression réussie n'est pas trop d'un coup ? Quelques points d'Xp ne suffiraient-ils pas ?

ACCOMPLISSEMENT

- OBJECTIFS COMMUNS : Doivent-ils à chaque fois choisir un objectif commun ou non ? >>> S'ils choisissent un objectif irréalisable, le but final reste le même. Mais en accomplissant un objectif, la question se pose toujours.
- CONFLIT PHILOSOPHAL : à la fin de la « campagne », faut-il imposer un Conflit ? Si le joueur n'a pas encore accompli son objectif : le MJ place l'objectif du PJ comme enjeu de résolution. Le MJ et les joueurs l'opposent à d'autres enjeux : relationnel, croyance/devoir. Le joueur lance Nombre d'Enjeux x2 dés. Chaque score pair est conservé. Il doit attribuer des dés à chaque enjeu. 2 dés sur un enjeu, il est résolu et le joueur raconte comment. 1 dé : l'enjeu est résolu et un autre narre le résultat et les conséquences librement. 0 dés : l'enjeu n'est pas résolu. >>> Plutôt contre : si la fin remet tout sur le tapis, à quoi bon les avoir déjà affrontés >>> Prévoir un bon gros Conflit pour le passage du point 9 au point 10 d'Accomplissement.
 - Si les joueurs peuvent résoudre plusieurs objectifs : un Conflit normal du PJ contre lui-même. Le MJ et les joueurs ont le droit de contribuer aux narrations.
 - Autrement, trouver un autre moyen pour construire le drame du Démiurge.

SECRETS

- POUVOIRS INTERDITS : Faut-il des arcanes interdits pour chaque ? Lesquels ?
- OBJECTIFS IRRÉALISABLES : expliquer les possibilités pour d'autres types d'objectifs ? Lesquels ?
- SCHISMES : Faut-il permettre au MJ au nouveau MJ d'obliger les joueurs à changer de PJ ? Si ce n'est pas le cas, il est possible de conserver leurs Traits mais de les faire changer de corps ?