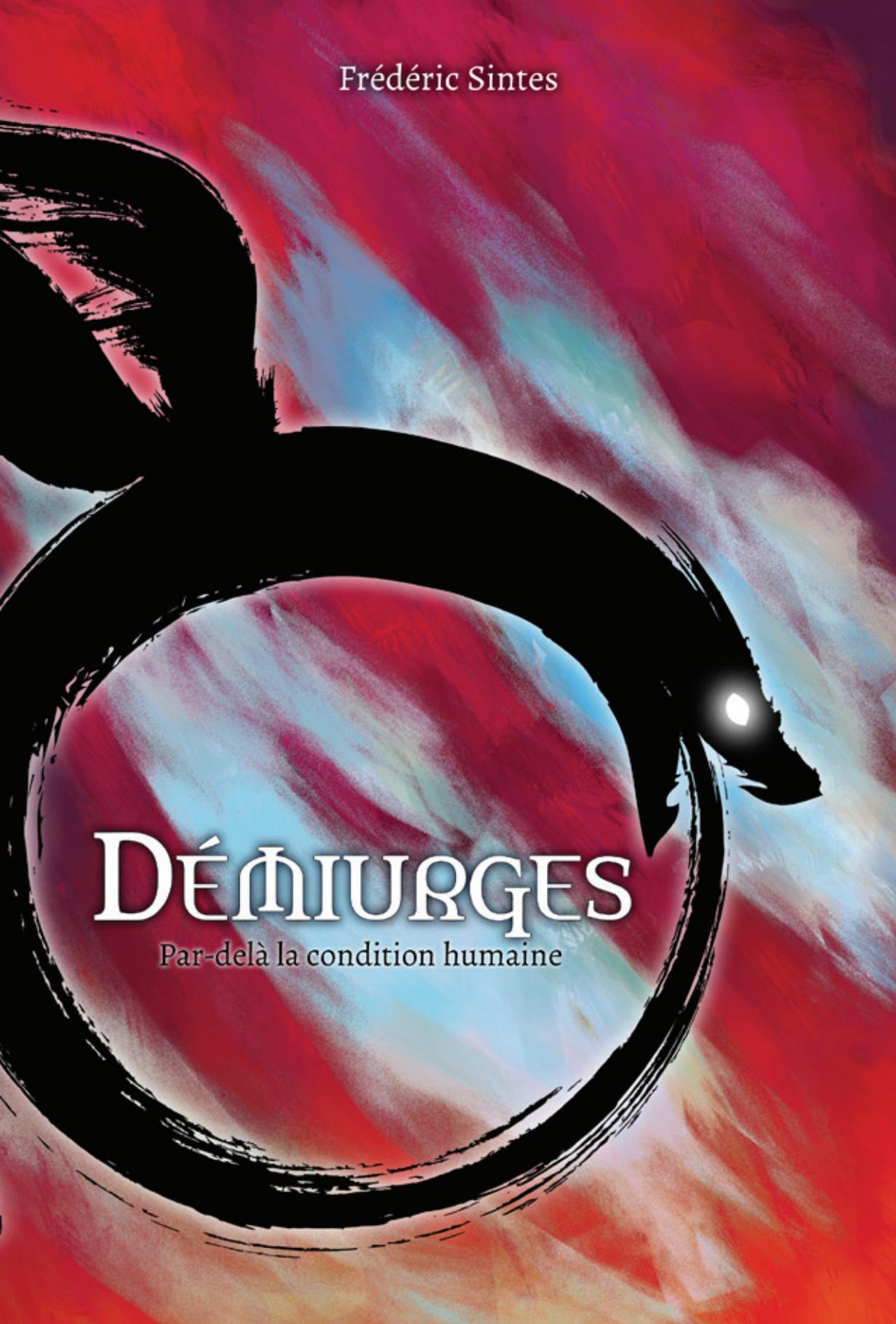


Frédéric Sintès



# DÉMIURGES

Par-delà la condition humaine

© Frédéric Sintès. Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-9541204-1-6

Éditeur : Frédéric Sintès, 69210 L'Arbresle

Imprimeur : Lulu.com

Imprimé en France

Dépôt légal : Septembre 2017

Frédéric Sintès



# DÉMIURGES

Par-delà la condition humaine

Limbic  
  
Systems



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION</b>	<b>7</b>	<b>LES CARACTÉRISTIQUES</b>	<b>36</b>
<b>COMMENT ÇA MARCHE ?</b>	<b>7</b>	<b>DESCRIPTION GÉNÉRALE</b>	<b>36</b>
Les différents rôles	8	Exemples de noms	37
<b>NOTE D'INTENTION</b>	<b>8</b>	<b>LES TRAITS</b>	<b>41</b>
Une allégorie de la pierre philosophale	8	Spécificités	41
Des pouvoirs à double tranchant	9	Liens	42
Les joueurs conduisent l'histoire	9	Points de Traits supplémentaires	44
Jeu en série	10	Exemples de PJ	44
Des règles qui propulsent l'histoire	10		
Le but du jeu	10		
<b>LES SECTIONS DE CE LIVRE</b>	<b>10</b>	<b>CONFRONTATIONS</b>	<b>51</b>
<b>POUR JOUER</b>	<b>11</b>	<b>RÈGLES FONDAMENTALES</b>	<b>51</b>
		<b>STRUCTURE</b>	<b>51</b>
<b>LE CONTEXTE</b>	<b>13</b>	<b>QUAND JOUER UNE CONFRONTATION ?</b>	<b>53</b>
<b>LES DÉMIURGES</b>	<b>13</b>	Discussions	54
Leurs pouvoirs	14	<b>L'ENJEU</b>	<b>55</b>
L'origine des médiums	18	Alliances	55
Mentorat	18	<b>NARRATION D'ACTION</b>	<b>56</b>
<b>ORGANISATIONS CONNUES</b>	<b>19</b>	<b>ADVERSITÉ</b>	<b>57</b>
L'Agora	19	Traits des PNJ	58
Les autorités	20	<b>RESSOURCES</b>	<b>59</b>
La pègre	20	Caractéristiques	59
Saturne	20	Traits	60
		Pouvoirs	60
<b>LIEUX REMARQUABLES</b>	<b>21</b>	Équipement	63
<b>LA RELIGION</b>	<b>22</b>	Ressources des alliés	63
		<b>LANCER LES DÉS</b>	<b>64</b>
<b>CRÉATION DES PJ</b>	<b>23</b>	Avancer sa combinaison de dés	65
<b>LE PASSÉ COMMUN</b>	<b>23</b>	Opposition	66
La relation entre les PJ	24	Égalités	67
Le drame des PJ	24	Cas particuliers	67
Le But commun	27	<b>RÉSULTAT</b>	<b>68</b>
<b>LES MÉDIUMS</b>	<b>28</b>	a) Le résultat des Retombées	68
<b>ALCHIMIE</b>	<b>29</b>	b) Gagner ou céder l'Enjeu	69
Principes	29	Exceptions	70
Les arcanes	30	<b>RETOMBÉES</b>	<b>71</b>
<b>ARITHMANCIE</b>	<b>32</b>	Joueur	71
Principes	32	MJ	72
Les arcanes	33	Blessures physiques	73
Créer un phylactère	33	Retombées physiques non violentes	77
<b>PSYCHOMÉTRIE</b>	<b>34</b>	Blessures psychologiques	77
Principes	34	Retombées psychologiques non violentes	79
Les arcanes	34	Retombées groupées	81
Influence psychométrique et sacrifice	35		

<b>SACRIFICE</b>	<b>81</b>	Ce que les PNJ veulent des PJ	153
Sacrifice de Trait	82	Les Liens des PJ	153
Sacrifice corporel	84	Situation initiale	154
Créer un golem par alchimie	85	Recycle les parties précédentes	155
Phylactère d'arithmancie	85	Approfondis le passé des PJ	155
Influence psychométrique par sacrifice	85	Ignorer l'initiation	156
<b>RÈGLES COMPLÉMENTAIRES</b>	<b>86</b>	L'accomplissement	156
<b>EXPÉRIENCE</b>	<b>86</b>	<b>PARTIE UNIQUE</b>	<b>157</b>
Créer ou augmenter un Trait	86	<b>DOUBLE ET TRIPLE CANEVAS</b>	<b>158</b>
Évolution du médium	87	<b>EXEMPLE #1 : REQUIEM</b>	<b>161</b>
Évolution des Caractéristiques	88	<b>EXEMPLE #2 : DEADLINE</b>	<b>164</b>
<b>SOINS</b>	<b>88</b>	<b>EXEMPLE #3 : HÉCATONCHIRES</b>	<b>167</b>
Soin physique	91	<b>EXEMPLE #4 : ELIOTT</b>	<b>172</b>
Soin psychologique	92	<b>EXEMPLE #5 : CONVERGENCES</b>	<b>175</b>
<b>AMÉLIORATION</b>	<b>93</b>	<b>EXEMPLES DE PNJ</b>	<b>186</b>
<b>AGIR AVEC DISCRÉTION</b>	<b>94</b>	<b>EXEMPLES DE LIEUX</b>	<b>194</b>
<b>TOUTES LES RÈGLES D'ALLIANCE</b>	<b>98</b>	<b>TIRER LA QUINTESSENCE</b>	<b>201</b>
Confrontations de groupe	99	<b>RÈGLES FORMELLES</b>	<b>201</b>
<b>FIN DE CONFRONTATION</b>	<b>101</b>	Créer de nouveaux Traits	201
<b>MÉDIUMS : FONCTIONNEMENT</b>	<b>102</b>	Crédibilité	202
Alchimie	102	Révéler le Canevas	202
Arithmancie	110	Structure d'une partie	205
Psychométrie	114	Séparer et réunir les PJ	205
Combinaison de médiums	122	Fin de partie	207
<b>CANEVAS</b>	<b>125</b>	<b>RÈGLES INFORMELLES</b>	<b>207</b>
<b>DIFFÉRENTS TYPES DE CANEVAS</b>	<b>125</b>	Bien jouer les PJ	207
<b>CANEVAS D'INITIATION</b>	<b>127</b>	Exprimez-vous	208
Le thème	127	Les règles de courtoisie du MJ	209
Enrichir le contexte	129	Bien jouer le rôle du MJ	211
Schéma d'opposition en quatre points	130	Fin d'un PJ	212
Ce que les PNJ veulent des PJ	131	Tu ne maîtrises pas encore tout...	213
Liens des PJ	132	<b>CRÉATION DES PJ : RÉSUMÉ</b>	<b>214</b>
Développement des PNJ	133	<b>CONFRONTATIONS : RÉSUMÉ</b>	<b>215</b>
Situation initiale	139	<b>CANEVAS : RÉSUMÉ</b>	<b>218</b>
Finaliser le Canevas	145	<b>GLOSSAIRE</b>	<b>221</b>
<b>JOUER EN SÉRIE</b>	<b>149</b>	<b>CRÉDITS</b>	<b>229</b>
Épilogue	149	<b>INSPIRATIONS ET INFLUENCES</b>	<b>230</b>
Thème et But commun	150		
L'adversité en série	152		

# INTRODUCTION

QUEL EST LE PRIX DE NOS RÊVES, DE NOS CONVICTIONS, DE NOS LIENS ET DE NOS VIES ?

Des adolescents capables de modeler la matière, de contrôler les flux d'énergie ou de lire et modifier les pensées. Un monde où ceux qui possèdent de tels pouvoirs sont craints, haïs ou admirés. Des autorités qui cherchent à profiter de leur puissance, jouant secrètement avec le feu. Des rêves à portée de main, dans une existence si fragile, au cœur de toutes les convoitises.

Vous incarnez ces adolescents poursuivant leur rêve. Ils rencontreront, parmi leurs semblables, des individus à la frontière de la folie et de la monstruosité, des érudits en quête d'absolu et des apprentis-sorciers. Pour accomplir vos desseins, il vous faudra dépasser les notions de bien et de mal.

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Jouer à DÉMIURGES c'est se réunir avec un, deux ou trois amis, s'installer confortablement autour d'une table et discuter. Tout au long de votre conversation, vous créez une histoire ensemble et vous décidez de ce que font les personnages dans des situations fictives variées. À la différence d'un conte, chaque joueur est responsable d'un personnage. Cela signifie qu'il le décrit, qu'il raconte ses actes, qu'il défend sa cause et qu'il tente de lui faire atteindre ses objectifs contre ses adversaires.

L'un des participants a un rôle particulier, celui de *meneur du jeu*. Je l'appellerai *MJ* et je m'adresserai à lui à partir de maintenant. Quand j'utilise la deuxième personne du pluriel, je m'adresse à tous les participants : le *MJ* et les joueurs.

En tant que *MJ*, c'est à toi de transmettre les règles du jeu. Tu as pour tâche de lire ce livre et de préparer la situation initiale de l'histoire que vous allez jouer. Pendant la partie, tu joues tous les personnages qui ne sont pas ceux des joueurs. Certains s'opposent aux personnages des

joueurs, d'autres les aident ou leur demandent de l'aide. Le plaisir du jeu vient en imaginant comment les personnages des joueurs vont se sortir de problèmes épineux et quels choix ils vont faire pour atteindre leurs objectifs, comme dans un film ou un roman.

Les règles du jeu vous indiquent comment préparer et jouer une partie. Elles permettent de départager deux personnages en conflit et d'établir les conséquences de leurs actes.

### LES DIFFÉRENTS RÔLES

- MJ = le meneur du jeu expose les règles, prépare la partie et joue les personnages de second plan.
- Joueur = participant qui interprète l'un des personnages principaux.
- Les participants = le MJ + les joueurs.
- PJ = personnage de joueur ou personnage principal de l'histoire.
- PNJ = personnage non-joueur, cela désigne les personnages secondaires contrôlés par le MJ.
- Personnage = PJ et/ou PNJ indifféremment.

## NOTE D'INTENTION

J'ai pris le parti d'expliquer en détail le fonctionnement du jeu et mes choix de conception pour aider les MJ à comprendre les interactions des règles et leur complémentarité.

### UNE ALLÉGORIE DE LA PIERRE PHILOSOPHALE

Avec **DÉMIURGES**, je vous propose de revisiter le mythe de la quête de la pierre philosophale sous la forme d'une quête existentielle : des adolescents cherchent à accomplir leurs rêves et découvrent que ceux qui repoussent les limites de leurs pouvoirs risquent de sombrer dans la folie et la monstruosité. Les joueurs ont toujours le choix de faire ou de ne pas faire de mal à quelqu'un pour défendre leur cause. Cela nécessite d'en payer le prix et d'assumer les conséquences de leurs actes. Dans ce jeu, la véritable pierre philosophale est ce que vous accomplissez et ce que vous devenez.

## DES POUVOIRS À DOUBLE TRANCHANT

Les pouvoirs vous permettent d'accomplir le meilleur comme le pire. Ils déchaînent les passions humaines en provoquant des effets radicaux et immédiats aussi bien sur l'individu que sur son environnement. Cela favorise la déraison et expose les personnages aux conséquences de leurs actes.

Les personnages possédant des pouvoirs sont appelés démiurges. Ces capacités hors du commun leurs permettent de dépasser trois limites : les limites du corps (obtenir un corps moins fragile, plus puissant, défier la mort, changer de corps ou d'identité), les limites de l'esprit (surmonter la folie, empêcher la mémoire de se déliter, obtenir une conscience de soi et du monde supérieure ou comprendre l'autre parfaitement) et les limites sociales (endiguer guerres et conflits, créer une société utopique ou faire disparaître les inégalités).

Les joueurs peuvent exprimer pleinement leur créativité en utilisant ces pouvoirs librement. Mais ils doivent en assumer les conséquences, car les actes animés des meilleures intentions peuvent provoquer des tragédies.

## LES JOUEURS CONDUISENT L'HISTOIRE

En tant que MJ, tu prépares la situation initiale de chaque partie, ainsi que les principaux PNJ et leurs histoires et objectifs personnels. Mais une fois que la partie a commencé, contente-toi de suivre la direction prise par les joueurs. Joue les PNJ vers leurs propres objectifs, fais-les réagir aux actions des PJ, pose-leur des difficultés et attends de voir comment les joueurs vont réagir. Ne prévois pas comment l'histoire doit se terminer, laisse-toi surprendre par son évolution et par les décisions des joueurs. Si toi et tes amis avez l'habitude que le MJ ne contrôle pas l'histoire et ne s'arrange pas avec les règles du jeu, **DÉMIURGES** ne devrait pas vous dépayser. Si ce n'est pas le cas, n'ayez pas peur de vous jeter à l'eau, quitte à faire des erreurs au départ, c'est un jeu qui demande un apprentissage ; avec le temps les parties devraient dévoiler leur plein potentiel. Pour bien vous familiariser avec les règles et la philosophie du jeu, il pourra être nécessaire de mettre vos habitudes de jeu entre parenthèses.

## JEU EN SÉRIE

DÉMIURGES est adapté pour jouer des parties uniques, mais vous en tirerez le meilleur potentiel en série, c'est-à-dire en jouant une histoire s'étalant sur plusieurs parties. Tout est fait pour que l'histoire s'enrichisse, les personnages évoluent et les intrigues se ramifient.

## DES RÈGLES QUI PROPULSENT L'HISTOIRE

Les règles de résolution du jeu (voir la section Confrontations, page 51) servent à trois choses :

- exploiter tout le potentiel des pouvoirs,
- offrir aux joueurs une prise sur l'évolution des événements,
- et propulser l'histoire en créant de nouveaux rebondissements.

Il ne s'agit ni de simuler les statistiques et les lois de la physique du monde, ni de déterminer ce que sait ou ne sait pas faire un personnage. Lancer les dés est un moyen de pimenter le jeu et de faire évoluer un débat et une situation.

## LE BUT DU JEU

Le but du jeu est de questionner le sens des actes des personnages et d'explorer leurs conséquences. Les joueurs seront confrontés à des choix difficiles pour atteindre leurs rêves. Il ne s'agit donc pas de découvrir et comprendre les mystères du monde légués par d'anciens démiurges, ni de percer des secrets occultes.

# LES SECTIONS DE CE LIVRE

Ce livre se compose de sept sections :

1. La présentation du jeu et du livre que tu es en train de lire.
2. Une présentation générale du contexte dans lequel vous allez jouer.
3. Les règles de création des PJ avant de commencer votre première partie.
4. Les règles de Confrontation pour départager deux personnages en conflit.

5. La méthode d'écriture de Canevas pour préparer la situation initiale de chaque partie.
6. « Tirer la quintessence » pour vous aider, joueurs comme MJ, à tirer le meilleur parti du jeu.
7. Les Crédits : mes influences et inspirations principales pour le jeu ainsi que les remerciements d'usage.

## POUR JOUER

- Réunis jusqu'à trois joueurs, vous pouvez être plus nombreux, mais le rythme de la partie risque de s'en trouver ralenti.
- Imprime autant de *fiches de joueur* que de joueurs, tu peux les télécharger à l'adresse [limbicsystemsldr.com/ressources](http://limbicsystemsldr.com/ressources) avec les résumés des règles.
- Prévois au minimum une trentaine de dés à six faces et place-les dans un récipient accessible à tous. Il s'agit de la pile de dés commune.
- Munissez-vous de crayons à papier et de gommes.
- Installez-vous confortablement autour d'une table avec boisson et nourriture.
- Prévoyez 3 à 6 heures de jeu pour chaque partie, sans compter la création des personnages des joueurs.
- Prends un Canevas, c'est-à-dire une préparation de situation initiale. Tu peux le préparer toi-même ou utiliser un de ceux présents dans ce livre.

MES AUTRES CRÉATIONS SONT SUR [limbicsystemsldr.com](http://limbicsystemsldr.com)



# LE CONTEXTE

2

Sers-toi de cette esquisse de monde pour préparer tes Canevas. Développe les idées qui t'inspirent et ajoute celles de ton cru.

LIS OU RÉSUME CE QUI SUIT AUX JOUEURS.

Les histoires que nous allons jouer se déroulent dans un monde quelque peu semblable à l'Europe de nos jours, mais où la géographie, les noms des lieux et des personnalités sont différents. On n'utilise pas de carte, car des détails tels que la distance entre les lieux sont secondaires. Les besoins de l'histoire prévalent sur la logique du monde : si vous avez besoin d'une cathédrale ou d'un opéra pour votre histoire, il existe et s'avère accessible, dans la mesure où cela vous paraît plausible.

*Je m'appelle Diane Khunrath. Comme vous, je sais faire des choses auxquelles les autres osent à peine rêver. On nous appelle des démiurges. Mon rôle est de vous apprendre à contrôler ces phénomènes. Je serai donc à partir de maintenant votre mentor. Ne prenez pas votre pouvoir à la légère. Il nous suffirait de le vouloir pour que le cœur de ce type qui téléphone dans la rue cesse de battre, pour que votre pire ennemi devienne votre meilleur ami ou pour réduire en cendres le plus grand immeuble de la ville. Enfin, le vouloir c'est une chose, le faire c'en est une autre, n'est-ce pas ?*

## LES DÉMIURGES

Les démiurges sont les rares individus ayant appris à contrôler les arcanes de l'alchimie, l'arithmancie et la psychométrie.

**Si le monde possède de tels individus, comment peut-il être semblable à l'Europe de nos jours ?** Au cours des siècles passés, le nombre des démiurges étant négligeable, ils étaient majoritairement considérés comme des étrangetés, des monstres, des messies, des divinités, des mythes ou des sorcières. Le monde est tel qu'il est parce qu'ils existent. Quantité d'inventions, de chefs-d'œuvre et de progrès scientifiques

sont le fait de démiurges. Dans ce monde, Siddhartha, Jésus, Pierre et Marie Curie, Artémis, Paracelse ou Léonard de Vinci pourraient être des démiurges.

Aujourd'hui, leur nombre a sensiblement augmenté : dans un pays de la taille de la France, les démiurges se comptent par centaines. Une bonne partie de la population a entendu parler d'eux, mais peu en ont vraiment rencontré. Les médias véhiculent une image fantasmée de ces êtres extraordinaires, entre la parodie, la généralisation à l'extrême et la tendance à attiser la peur et la convoitise dans l'esprit de la population. Beaucoup les craignent autant qu'ils les admirent. Les moins favorisés se damneraient pour bénéficier de leurs pouvoirs, les plus fortunés monnaient leurs services. Ceux qui connaissent un démiurge sont souvent amenés à l'appeler à l'aide pour régler leurs problèmes, même ceux qu'ils devraient régler seuls.

Nombre de citoyens voudraient surveiller les démiurges, voire limiter leurs libertés afin de les empêcher de commettre des actes lourds de conséquences, comme l'Histoire en répertorie bon nombre : massacres pendant la guerre, attentats, expériences ayant mal tourné, tueries sanguinaires, etc. Les lois d'un pays s'appliquent à tous et les démiurges ne font pas exception. Par exemple, créer et faire circuler de l'or, des billets ou des matériaux précieux est perçu comme du trafic. Certains partis politiques souhaitent instaurer des lois liberticides à leur encontre.

### LEURS POUVOIRS

Les pouvoirs des démiurges sont appelés *médiums*, on en distingue trois types nommés alchimie, arithmancie et psychométrie. La plupart des démiurges ne savent contrôler qu'un seul médium, mais certains parviennent à en maîtriser plusieurs.

**L'alchimie** consiste à transmuter la matière, permettant de changer quasi instantanément la forme d'un objet ou d'un être vivant. Les médecins alchimistes utilisent leur médium pour soigner des pathologies que la médecine classique est incapable de guérir, d'autres créent des objets d'un niveau technologique remarquable, tels que des automates, des prothèses biomécaniques ou des véhicules aux propriétés surprenantes. D'autres encore l'utilisent comme une arme, font des expériences scientifiques,





*Qu'importe le poids de mes  
remords, la pensée de revoir ma  
mère oblitère toutes ces morts.*

parfois à l'éthique douteuse, commettent des cambriolages spectaculaires en créant des ouvertures dans les parois des coffres-forts des banques. Il en est même qui créent des golems et autres êtres artificiels.

**L'arithmancie** permet d'exercer un contrôle sur les flux et les énergies naturelles telles que la lumière, l'électricité, le son, etc. Leur contrôle est si précis qu'il est possible, grâce à la maîtrise de l'électricité par exemple, de modifier le comportement d'un ordinateur, comme de créer une décharge de grande intensité. Certains utilisent ces pouvoirs à des fins artistiques, améliorant leurs performances en amplifiant leur impact émotionnel ou en réalisant de véritables prouesses techniques. Mais tous ces pouvoirs peuvent également servir à tuer. L'armée et les organisations criminelles les utilisent à cette fin. Le nom donné à ce médium viendrait de son utilisation dans de nombreux travaux de physique et de mathématiques.

**La psychométrie** ouvre l'accès à l'esprit des individus. Le psychomètre peut lire les pensées, les souvenirs et les émotions comme dans un livre, mais aussi les modifier. Les psychomètres sont souvent employés comme journalistes ou inspecteurs de police. La psychologie et la psychiatrie font également partie des domaines de prédilection, leur permettant d'utiliser ce pouvoir pour soigner leurs patients de pathologies réputées incurables. Certains cherchent à améliorer leurs capacités psychiques, à effacer un souvenir douloureux de leur mémoire. D'autres, moins scrupuleux, effectuent des expériences interdites en cherchant à formater les esprits à des fins idéologiques ou encore essaient d'atteindre l'omniscience. Les psychomètres ont aussi la capacité d'assimiler les savoirs et savoir-faire contenus dans l'esprit des personnes.

Quand un individu a utilisé longtemps un objet, il s'imprègne de son savoir-faire et de ses connaissances. Les psychomètres peuvent les lire et les assimiler afin de les réutiliser à leur compte. Les antiquaires et archéologues accumulent des objets anciens pour en exploiter le savoir accumulé par leurs anciens propriétaires. Par exemple, l'art du combat contenu dans une rapière du 17<sup>e</sup> siècle, des connaissances médicales perdues contenues dans un manuscrit illisible ou dans un microscope, etc.

## L'ORIGINE DES MÉDIUMS

Un médium est-il inné ou acquis ? Est-ce un don divin, un contrôle exercé sur la radioactivité du corps, une hérédité ou bien encore de la sorcellerie ? Chacun a son idée sur le sujet, mais on ne saura jamais qui détient la vérité. Comme dans notre monde, certains sujets n'auront jamais de réponse et les croyances et convictions de chacun se heurteront toujours à celles des autres.

Y a-t-il un dieu dans ce monde ? Certains pensent qu'il existe voire qu'il entend leurs prières, d'autres considèrent que c'est une invention pure et simple des êtres humains. Une chose est sûre, on ne saura jamais s'il existe bel et bien. Beaucoup font des rapprochements entre les divinités des cultes polythéistes et les démiurges remarquablement puissants qui ont marqué l'histoire.

Il n'existe pas non plus de phénomènes surnaturels (fantômes, spiritisme, etc.) en dehors des manifestations que les médiums démiurgiques peuvent expliquer.

## MENTORAT

Le mentorat est le temps que passent les jeunes démiurges auprès d'un maître pour apprendre à contrôler leurs médiums. Au départ, ceux qui se découvrent un pouvoir démiurgique ne le maîtrisent pas vraiment. Il leur faut pas loin de cinq années de travail auprès d'un démiurge expérimenté pour parvenir à le contrôler correctement, et durant ce temps, un lien fort se crée entre le mentor et ses disciples.

Les PJ ont tous été disciples du même mentor : un démiurge adulte ayant choisi de prendre en charge l'éducation aux médiums des jeunes générations, quel qu'en soit le motif. Il est dans la majorité des cas supervisé par l'Agora, l'autorité démiurgique, bien que ce ne soit pas systématique.

L'initiation se déroule chez le mentor quand celui-ci peut héberger ses disciples ou dans un institut pouvant accueillir plusieurs dizaines de disciples.

Le mentor n'a pas besoin de maîtriser les mêmes médiums que ses disciples pour pouvoir les initier.

Un disciple commence rarement son initiation avant l'âge de 10 ans et finit en général avant ses 20 ans. Les enseignements scolaires sont parfois prodigués par les mentors eux-mêmes, leurs assistants ou des enseignants. Les mentors qui travaillent pour une organisation reçoivent un salaire pour leur mentorat, les autres sont bien souvent bénévoles. Les disciples y vivent en pension complète, afin de rester sous contrôle. Seuls ceux qui ont atteint leur majorité, à 18 ans, ne sont plus sous la responsabilité du mentor. Les week-end et les périodes de fêtes sont généralement l'occasion de retourner dans leurs familles.

Le mentorat permet de diminuer les accidents dus aux jeunes démiurges ne maîtrisant pas leurs pouvoirs. Certaines organisation s'en servent également pour contrôler et recenser les nouveaux démiurges.

## ORGANISATIONS CONNUES

### L'AGORA

L'Agora réunit de nombreux démiurges influents dans le but de défendre l'image et les intérêts de leurs congénères face à différentes attaques dont ils font régulièrement l'objet.

En tant qu'autorité démiurgique, elle garantit une cohabitation harmonieuse entre démiurges et humains sans pouvoir. Il s'agit du principal réseau de démiurges, constituant fréquemment des assemblées, mais aussi des réunions plus discrètes.

En son sein, une poignée de démiurges parmi les plus puissants ont fondé le Plérôme : un groupe à la tête de l'Agora nourrissant d'obscurs desseins. Ils agissent principalement sur le plan politique et économique en tant que lobby. Ils contrôlent la Salamandre, une police secrète aidant à capturer les criminels trop puissants pour les services de police ordinaires.

Enfin, ils apportent un soutien financier et médiatique lors de procès contre des démiurges.

Située dans un ancien opéra rebâti en un complexe surdimensionné, l'organisation emploie un grand nombre de démiurges à des tâches politiques et administratives diverses.

Des rumeurs rapportent que le but premier de ses dirigeants serait de placer et maintenir des démiurges dans les lieux de pouvoir.

Les prisons de l'Agora sont spécialement conçues pour enfermer efficacement les criminels démiurges. Pour cela, les gardiens utilisent de puissants sédatifs ou des camisoles psychométriques plongeant les détenus dans un rêve dont ils ne peuvent s'échapper d'eux-mêmes.

## LES AUTORITÉS

**L'armée** recrute des démiurges pour les opérations spéciales et pour la recherche et l'ingénierie. Avide de puissance et de tout ce qui pourrait améliorer les performances de ses unités, certaines expériences à l'éthique douteuse auraient vu le jour dans ses laboratoires.

**La police et les services secrets** utilisent les talents de leurs recrues démiurgiques dans leurs enquêtes. Les buts et les méthodes de cette dernière étant parfois discutables, la méfiance reste de mise.

L'armée, la police et les services secrets engagent parfois des démiurges condamnés en liberté conditionnelle, pour pouvoir lutter à armes égales contre de puissants criminels.

## LA PÈGRE

Les organisations criminelles louent régulièrement les talents de démiurges pour mener à bien leurs affaires. Elles peuvent employer des méthodes coercitives voire sales pour obliger un démiurge à faire ce qu'elles veulent. L'évasion, l'assassinat et le règlement de comptes sont des interventions pour lesquelles elles ont recours à leurs capacités.

## SATURNE

Saturne est un parti politique critiquant vivement la *domination démiurgique* et cultivant la peur, la haine et la rancœur que la population nourrit contre ceux qui ont des pouvoirs. Plusieurs groupuscules activistes leur seraient rattachés et commettraient des exactions à l'encontre de démiurges.

## LIEUX REMARQUABLES

Certains bâtiments et monuments sont l'œuvre d'architectes démiurges. Leur bizarrerie, leur capacité à s'affranchir de la gravité ou la finesse et la complexité de leur exécution rend leur origine démiurgique flagrante.

Ces quelques descriptions ont pour but de t'aider, à préparer tes Canevas en imaginant des bâtiments étranges et fantasques dont la construction est possible grâce aux pouvoirs des démiurges.

Dans les pays du Nord, on peut trouver des monuments dignes de la littérature fantastique :

- La colossale basilique des Éons aux ornements extérieurs organiques, entrelacs de granite et de basalte, se nouant en des tours triomphales.
- La cathédrale d'Adamanthe, bâtie de calcaire d'un blanc étincelant, cerclée de contreforts s'érigeant en une couronne de tours et arborant une rosace grandiose représentant les grands personnages de la religion dominante.
- Le Sidh, château entièrement constitué d'un cristal incassable.
- L'Onirium, bâtiment traversé d'escaliers et de passerelles à la géométrie improbable, semblant en équilibre précaire et parcouru de statues jaillissant de bas-reliefs flamboyants.

Dans les pays plus au Sud on peut trouver des monuments semblables à des architectures antiques fantasmées :

- La ziggourat monumentale d'Aria, tour paraissant trouer le ciel, construite en spirale, bordée d'arches et de contreforts massifs et gravée de motifs géométriques.
- Le palais d'Aristophane aux jardins suspendus abritant des espèces florales chimériques que viennent admirer les botanistes du monde entier.
- Le temple de Syrinx aux salles hypostyles grandioses où trônent des statues colossales d'anciennes divinités.
- Les cités troglodytiques d'Aram dont chaque paroi est sculptée à même la roche ocre de la montagne, offrent une façade vertigineuse parsemée de myriades d'alcôves, où se dressent cent statues de griffons altiers.

On parle même de villes souterraines et d'un palais flottant dans le ciel. Toutefois, de tels lieux sont rares et beaucoup sont un patrimoine légué par les architectes démiurges depuis la nuit des temps. Les plus répandus sont confidentiels : des habitations agrémentées, des laboratoires protégés, des sanctuaires, des planques, etc.

## LA RELIGION

La religion la plus répandue est appelée la *Gnose hermétiste*. Pour les gnostiques, le monde matériel a été créé par une divinité imparfaite appelée le Démiurge. Cette entité est parfois considérée comme la créatrice prométhéenne et bienveillante de l'humanité, parfois comme une émanation diabolique, vouant l'existence terrestre à la souffrance physique et psychique dans sa prison matérielle. Le seul moyen d'échapper à cette aliénation consisterait à atteindre une connaissance parfaite de son essence divine.

# CRÉATION DES PJ



Les PJ sont les personnages incarnés par les joueurs : les protagonistes de l'histoire. Ce sont tous des démiurges. Leur création se déroule en cinq parties :

1. Le passé commun et le But commun.
2. Les médiums.
3. Les Caractéristiques.
4. Description générale.
5. Les Traits.

Réunissez-vous pour créer les PJ, ne les créez pas à l'avance individuellement. Il est important que vous discutiez ensemble des choix effectués à chaque étape afin de vous mettre d'accord sur le profil des personnages et sur les relations qu'ils vont entretenir.

## LE PASSÉ COMMUN

La première chose que vous allez déterminer ensemble est le passé commun des PJ. Ils se connaissent déjà avant le début de l'histoire, ils ont un lien fort et ont tous vécu le même drame. C'est pour cela qu'ils poursuivront le même But au long des parties que vous jouerez.

Ton rôle en tant que MJ est d'indiquer la marche à suivre aux joueurs. Discutez ensemble de la relation entre les PJ, leur drame et leur But commun jusqu'à vous mettre d'accord. Participe à la discussion en aidant les joueurs à suivre les règles et en faisant toi aussi des propositions. Chacun déclare ses envies et ses idées aux autres participants afin de construire ensemble le passé commun des PJ. Incite les joueurs à rebondir sur les idées de chacun : imbriquer, fusionner ses idées et essayer d'arrêter des choix qui plaisent à tout le monde. Prenez le temps nécessaire, cette étape déterminera le fil directeur de vos parties.



## EXEMPLES DE RELATIONS

### ENTRE LES PJ :

*Frères et sœurs ; demi-frères et demi-sœurs ; cousins et cousines proches ; meilleurs amis.*

## LA RELATION ENTRE LES PJ

Tous les PJ se connaissent avant le début de votre partie. De plus, ils sont proches et tiennent les uns aux autres. Les personnages ont entre 15 et 20 ans au début de l'histoire (lorsque prend fin leur initiation). Tous les PJ doivent avoir des liens entre eux.

Veille à ce que les relations soient cohérentes entre elles. Tous les personnages doivent avoir des relations aussi fortes que des frères et sœurs. Cela implique que même s'ils ne sont qu'amis, ils doivent partager une affection et une complicité comparables à celles de frères et de sœurs. Ensuite les joueurs peuvent éventuellement définir des rivalités ou des dissensions, mais ce n'est pas obligatoire.

Les PJ ne peuvent pas être en froid ou se détester à cette étape du jeu, ils éprouvent forcément une grande affection les uns pour les autres. Discutez entre vous du type de relations que les PJ entretiennent. Si vous n'avez pas d'idée, soyez alors tous frères et sœurs.

## LE DRAME DES PJ

Le passé commun des PJ est marqué par un **drame**. Chaque PJ est affecté par ce drame, il peut s'agir d'une perte, de la menace d'une perte, d'une culpabilité ou d'un échec.

### EXEMPLES DE DRAMES :

- *Notre mère a commis de terribles choses pendant la guerre.*
- *Nous sommes les sujets d'une expérience scientifique.*
- *L'orphelinat où nous étions pensionnaires a brûlé.*
- *Nos amis ont perdu la vie pour nous permettre de passer la frontière vers un pays en paix.*
- *Notre mère perd progressivement la raison.*
- *Notre famille a été massacrée par des criminels.*
- *Je suis atteinte d'une maladie incurable.*
- *Suite à un accident, j'ai perdu l'usage de mes jambes.*
- *Mon frère a disparu en tentant de ressusciter nos parents.*
- *J'ai été utilisée comme une arme par l'armée.*
- *L'expérience que nous avons menée a fait de nous des monstres.*





*« Dis quelque chose, s'il te plaît. Je sais que tu  
hais ce que je suis, mais je veux croire que mes  
pouvoirs n'altéreront pas notre amitié. »*

Il doit s'agir de quelque chose de très important pour eux.

Les PJ peuvent tous être affectés par le même drame, ou par diverses conséquences dramatiques d'un même événement.

En accord avec le MJ, les joueurs peuvent inventer des événements en relation directe avec leur drame (voir encadré). Ils doivent également préciser les zones de flou de la description de leur drame. Ils n'ont pas besoin d'être exhaustifs, ils peuvent laisser des zones d'ombre, des choses que le personnage ne connaîtrait pas lui-même. Enfin, le drame et le But sont les seules choses que les PJ ne peuvent ni résoudre ni perdre avant l'achèvement de votre série (c'est-à-dire à l'issue de l'histoire entière impliquant sur plusieurs parties les PJ que vous êtes en train de créer).

## LE BUT COMMUN

Le drame est la raison pour laquelle les PJ vont poursuivre leur **But commun**. Tous les joueurs possèdent le même but, c'est ce qui fait leur intérêt mutuel à vivre la même histoire.

En tant que MJ, tu créeras tes futures préparations de parties à partir du But commun pour permettre aux joueurs d'avancer jusqu'à sa résolution. Le But commun doit être un objectif à moyen ou long terme qu'une personne raisonnable voudrait suivre dans les mêmes circonstances que les PJ. Ne choisissez pas de Buts mégalomanes, de savants fous ou inhumains. De plus, il doit s'agir d'une chose que les PJ cherchent à accomplir et non d'un secret à percer.

Le But doit décrire quelque chose à atteindre, mais pas la manière d'y parvenir. En effet, chaque joueur peut avoir une idée différente sur la question et les aléas

## DIFFÉRENTS DRAMES ISSUS D'UN MÊME ÉVÉNEMENT :

*Dans le cas où l'orphelinat des PJ a brûlé, on peut imaginer que pour PJ n°1 « ma seule maison a été réduite en cendres », tandis que pour PJ n°2 « mes meilleurs amis ont péri dans l'incendie » et pour PJ n°3 « j'ai été horriblement défiguré par l'incendie ».*

## EXEMPLES DE BUTS COMMUNS :

- *Nous voulons arrêter la guerre entre démiurges et humains sans pouvoir.*
- *Nous cherchons un moyen pour guérir notre frère.*
- *Nous voulons que le meurtrier de nos parents soit puni.*
- *Nous voulons empêcher les expériences démiurgiques sur les humains.*
- *Nous voulons nous racheter pour le mal que nous avons fait à nos proches.*

de l'histoire vous en feraient certainement dévier. Quand vous avez fini, chaque joueur note son drame et le But commun dans les espaces dédiés de sa fiche de joueur.

Enfin, le But commun doit être quelque chose que les joueurs ne peuvent pas atteindre facilement avec leurs pouvoirs. Peut-être pour des raisons qu'ils ne connaissent pas encore.

**Note :** la première partie que vous jouerez fera office d'introduction pour l'histoire des PJ, vous n'y explorerez pas immédiatement le But commun. Pour cela, il vous faudra attendre la deuxième partie.

Si vous jouez une unique partie, c'est à toi, en tant que MJ, de choisir le drame ; les joueurs n'ont pas à inventer de But commun.

## LES MÉDIUMS

Chaque joueur choisit le médium de son PJ parmi l'alchimie, l'arithmancie ou la psychométrie :

△ **L'alchimie** consiste à transmuter la matière, permettant de changer quasi instantanément la forme, la composition et la fonction de tout ou partie d'un objet, d'un minéral, d'un végétal, d'un corps ou d'éléments technologiques. Certains alchimistes peuvent également créer, fusionner ou segmenter l'âme.

∞ **L'arithmancie** permet de contrôler les flux et les énergies telles que la lumière et le son pour produire des illusions, mais aussi la température, l'électricité voire déplacer des objets à distance.

Ψ **La psychométrie** ouvre l'accès à l'esprit des individus et à la mémoire des objets. Le psychomètre peut lire les pensées, les souvenirs et les émotions comme dans un livre, mais aussi de les modifier, les falsifier ou assimiler les connaissances et les savoir-faire.

TOUT LE MONDE COMMENCE LE JEU AVEC 4 POINTS D'ARCANE : chaque point d'arcane permet au joueur d'acquérir un arcane (c'est-à-dire une des différentes branches de son médium) ou d'augmenter la puissance générale de son pouvoir. Un haut score de puissance signifie une plus grande efficacité à l'utilisation du médium. Maîtriser de nombreux arcanes élargit le potentiel d'action. Il faut acquérir au minimum un arcane et 1 point de puissance. Les autres points sont répartis librement.



*Lavinius se redresse, une épaisse poussière recouvre ses vêtements et ses cheveux. Des voix affolées résonnent non loin. L'absence de sensations dans la jambe droite l'inquiète. Palpant avec une main, il ne sent que de la chair éparpillée et du sang. Il rampe jusqu'à un véhicule renversé, plaque une main contre la carrosserie et l'autre contre sa plaie béante. Pris de vertiges, il doit s'y reprendre à deux fois, mais il s'est juré qu'il arrêterait ce meurtrier quoi qu'il en coûte. Une pâle lueur émane de ses mains et soudainement, une masse métallique jaillit pour prendre la forme d'une jambe mécanique rutilante. Lavinius se redresse alors en s'appuyant au véhicule et profite pour extraire une lame courbe de son aile dans un grincement sonore. Après quoi, il se dirige vers les cris et les pleurs d'un pas lourd et métallique.*

L'alchimie permet de modifier la forme et la composition de la matière, c'est-à-dire de transmuter un corps, un objet ou un matériau en un autre.

## PRINCIPES

1. L'alchimiste doit toucher l'objet qu'il veut transmuter.
2. L'objet doit être approximativement de la même taille et du même poids que celui qu'il souhaite obtenir.
3. L'alchimiste ne peut agir que dans son environnement immédiat : il ne peut pas transmuter une montagne ou une ville entière. En revanche, il peut transmuter une maison ou un grand arbre (si vous avez besoin d'une limite plus précise, 50 mètres de long est une limite convenable).
4. Il ne peut pas transmuter un corps simple en corps complexe (par exemple du minéral en végétal), sauf s'il réunit l'exacte composition chimique du corps qu'il cherche à obtenir. En revanche, l'inverse est possible : il peut transmuter un corps complexe en corps simple (par exemple, un corps humain en statue de pierre).
5. Une transmutation est irréversible. On peut seulement lui rendre une apparence et une composition similaires par une nouvelle transmutation.
6. L'air ne peut être transmuté par les alchimistes.

7. Un alchimiste peut modifier un objet à distance de l'endroit qu'il touche. La partie transmutée doit être dans la même matière que l'endroit touché et d'un seul tenant.
8. Si un joueur peut expliquer comment il atteint son but, c'est un plus, mais ce n'est en aucun cas une obligation. C'est le résultat qui compte : si le joueur souhaite produire une explosion en transmutant des minéraux, il suffit de le dire. La crédibilité technique ou scientifique n'est pas nécessaire.
9. La puissance du médium indique le bonus que reçoit l'alchimiste quand il effectue un jet de dés (voir le chapitre Confrontations, page 51).

## LES ARCANES

Voici les fonctions des différents arcanes alchimiques :

**Minéraux :** Changer un minéral en un autre, par exemple : l'eau en granit, le plomb en or, le mercure en plastique, etc. et leur donner la forme souhaitée.

**Végétaux :** Changer la forme et la nature d'un végétal, ou d'un objet de composition végétale, par exemple : plantes, arbres, papier, vêtements en fibres végétales (coton, lin, bambou), bois, médicaments à base de composés végétaux, etc.

**Corps :** Transformer, soigner, blesser, détruire ou assembler intégralement ou partiellement le corps d'animaux, et donc également d'humains ou de n'importe quelle créature.

**Technologie :** Créer ou réparer des fonctions mécaniques ou électroniques dans des objets existants ou fabriqués par alchimie.

**Hermétisme :** Cette branche de l'alchimie touche à l'âme humaine, en tant que siège de la conscience, de l'inconscient et de la mémoire d'un personnage. Elle se divise en trois arcanes : Golem, Chimère et Homunculus. Le joueur peut acquérir chaque arcane d'Hermétisme indépendamment pour 1 point d'arcane chacun et dans l'ordre qu'il souhaite.

- Golem : Implanter une partie de son âme dans un corps ou un objet et en prendre le contrôle. Celui qui prend le contrôle est appelé pilote et le corps piloté est appelé vaisseau. Il faut pour cela effectuer un sacrifice, c'est-à-dire se défaire d'un souvenir, d'une part de soi, quelque chose d'important pour le personnage. Plus le sacrifice est grand, plus le vaisseau sera puissant. Le pilote pourra voir, entendre et sentir à la place

du golem et si sa morphologie est adaptée, il pourra le faire marcher, courir ou rouler. Un golem est permanent : le pilote peut quitter son vaisseau instantanément quand il le désire. Le golem continue d'exister, inanimé. Le pilote peut reprendre son contrôle quand il le souhaite par simple contact. Quand un personnage pilote un golem, son véritable corps devient inerte, mais ses fonctions vitales sont assurées. Pour plus d'informations, voir les chapitres Créer un golem par alchimie, page 85 et L) Contrôler un objet grâce à l'arcane Golem, page 106.

- Chimère : Fusionner deux âmes. Celles-ci peuvent s'accepter ou se combattre. Dans le deuxième cas, elles devront jouer une Confrontation, c'est-à-dire utiliser les règles prévues en cas de conflit physique ou psychologique (voir le chapitre Confrontations, page 51). Si l'âme d'un PJ est fusionnée avec un autre personnage, copiez les Traits des personnages fusionnés sur une fiche de joueur et choisissez les Caractéristiques Sentiments, Intellect et Perception que vous conservez d'un commun accord, ou selon les préférences du participant sortant victorieux de la Confrontation. Les âmes peuvent être celles d'animaux ou d'humains indifféremment. Les êtres dont les âmes sont fusionnées constituent le sacrifice nécessaire à la réalisation d'un tel pouvoir.
- Homunculus : Créer une âme de toute pièce et la sceller dans un corps. L'âme exercera un contrôle parfait sur son corps, saura parler et se nourrir, elle aura conscience d'elle-même, mais ne pourra posséder aucun souvenir (à la manière d'un amnésique). L'Homunculus naît avec une obsession transmise par son créateur : il s'agit d'un Trait noté à 3 points. L'alchimiste doit réussir une Confrontation d'une difficulté de niveau 3 pour créer un Homunculus (voir le chapitre Confrontations, page 51).



L'arithmancie permet de contrôler certains phénomènes naturels jusqu'à un formidable degré de précision.

*La célèbre cantatrice Marjane Rezvani se présente seule sur scène. Elle salue le public, puis lève les mains. Au même moment un ensemble de cordes entame des successions d'accords envoûtants. Le public s'étonne, cherche d'autres musiciens dans la salle, mais aucun instrument ne s'y trouve. Pas même un haut-parleur. Bientôt, une symphonie résonne dans les airs au rythme de ses mouvements de chef d'orchestre. Dans le public, certains s'effusquent de cette apparente supercherie et quittent la salle. Mais quand les sonorités en viennent à ne ressembler à rien de connu, et qu'elles se déplacent dans l'espace tels d'invisibles esprits, le public ne sait plus quoi penser. Puis les mélodies et accords se mêlent, se multiplient et se déplacent à travers la pièce.*

*Au premier rang, un homme grisonnant en complet rouge observe le spectacle en silence. C'est la cible : Bartosz Wegner, parrain de la plus puissante mafia locale. Sans raison apparente, il s'effondre sur son siège, du sang coule de ses oreilles. Les personnes l'entourant s'agitent tandis que des applaudissements s'élèvent et emplissent la salle avec un enthousiasme inouï. Marjane sort de scène, décroche son portable et annonce « C'est fait, ça passera pour une rupture d'anévrisme ».*

## PRINCIPES

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

5. La puissance du médium indique le bonus que reçoit l'arithmancien quand il effectue un jet de dés (voir le chapitre Confrontations, page 51).

## LES ARCANES

Voici les fonctions des différents arcanes arithmanciens :

**Kinésie :** Déplacer les objets et la matière à distance. L'arithmancien peut ainsi contrôler les masses d'air pour créer une brise ou une tornade, mais aussi d'eau, de sable et leur donner la forme qu'il souhaite, soulever des rochers, des personnes, des voitures, etc.

**Température :** Chauffer ou refroidir l'air, un objet ou un corps jusqu'à provoquer un incendie ou geler l'air et la matière.

**Lumière :** Créer ou contrôler la lumière, ce qui offre un grand nombre d'applications comme créer des illusions, augmenter le champ ou la portée de la vision ou encore brûler par concentration des rayons, etc.

**Électricité :** Générer de l'électricité et contrôler les flux électriques. L'arithmancien peut aussi bien créer une colonne de foudre que contrôler un appareil électronique.

**Acoustique :** Produire des sons puissants, donner un impact psychologique plus fort à un discours, créer des illusions sonores, contrôler le déplacement d'un son dans l'espace, déclencher une forte détonation pour blesser ou détruire, ou encore imiter les sons ou voix de son choix.

## CRÉER UN PHYLACTÈRE

En effectuant un sacrifice, c'est-à-dire en se défaisant d'un souvenir, d'une part de soi, quelque chose d'important pour le personnage, un arithmancien peut rendre un pouvoir permanent. Il doit pour cela l'ancrer dans un objet ou un corps. Un simple bâton pourrait ainsi produire de la lumière, même en l'absence de son créateur. Un rocher peut flotter dans les airs et une illusion peut persister seule. Il peut être activé ou désactivé à volonté par n'importe quel démiurge (voir le chapitre Phylactère d'arithmancie, page 85, pour plus d'informations).

La psychométrie permet de lire et d'influencer l'esprit et les souvenirs d'une personne, mais aussi de s'approprier ses connaissances et savoir-faire.

### PRINCIPES

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

*Impassible, Diane s'approche de l'homme prostré et tremblant. Elle pose la main sur son épaule et là, les images déferlent dans sa tête comme si elle les voyait elle-même : le moment où elle a pris le contrôle de son esprit pour qu'il tue son meilleur ami contre sa volonté. Un sentiment de terreur se mêle aux images et aux sons. Elle murmure : « Désolée pour tout ça. Ces souvenirs ne te manqueront pas. » Les images s'effritent et disparaissent de la mémoire de l'homme qui se calme peu à peu. Il se redresse et semble confus, il ne la reconnaît visiblement pas.*

### LES ARCANES

Voici les fonctions des différents arcanes psychométriques :

**Lecture :** Lire les pensées, les émotions et les souvenirs d'une personne en la touchant. Si la cible n'est pas consentante, le psychomètre doit jouer une Confrontation, c'est-à-dire utiliser les règles prévues en cas de conflit physique ou psychologique.

**Mémoire :** Créer, supprimer ou modifier des souvenirs dans l'esprit d'une personne (pour changer ou supprimer un souvenir, il faut également l'arcane Lecture). L'influence durera tant que la modification psychologique ne sera pas soignée.

**Comportement :** Modifier, voire contrôler les pensées, les paroles, les émotions et les gestes d'une personne. L'influence durera le temps de la narration de fin de Confrontation.

**Assimilation :** Acquérir des connaissances et des savoir-faire dans l'esprit d'une personne ou dans un objet comportant une forte empreinte émotionnelle. Un individu peut lutter contre l'Assimilation de son esprit. Un objet imprégné est celui qu'utilisait ou portait une personne durant son activité (la blouse d'un médecin, le stylo d'un écrivain ou le manuscrit qu'il a écrit, l'épée d'un escrimeur, etc.). Le joueur annonce quand il souhaite assimiler les ressources d'une personne ou d'un objet. Le MJ lui indique le score et le Trait qu'il peut assimiler d'un PNJ. S'il assimile une connaissance ou un savoir-faire d'un PJ, se référer à sa fiche de joueur. S'il assimile le contenu d'un objet, le psychomètre doit porter ou utiliser l'objet en question pour en exploiter la ressource, car son empreinte y est moins forte que dans un esprit. Le joueur doit noter un astérisque à côté des Traits qu'il assimile à partir d'un objet.

Si un joueur choisit cet arcane, il possède au début de la partie un objet imprégné, légué par un proche ou trouvé quelque part, qu'il porte avec lui et qui lui confère un type de connaissance ou de savoir-faire non démiurgique. Décrivez quel est l'objet en question et son potentiel.

#### INFLUENCE PSYCHOMÉTRIQUE ET SACRIFICE

Un psychomètre peut ancrer plus profondément une influence en faisant un sacrifice. C'est-à-dire en détruisant un de ses souvenirs, une part de lui-même, quelque chose qui compte à ses yeux. L'influence est alors plus difficile à soigner (voir le chapitre Influence psychométrique par sacrifice, page 85).

## LES CARACTÉRISTIQUES

Les Caractéristiques représentent le potentiel d'action des PJ : elles déterminent le nombre de dés de base que lance un joueur lors d'une Confrontation. Ce nombre de dés varie selon la nature de l'action entreprise. Les Caractéristiques reflètent aussi leur intégrité physique et psychique. Il en existe quatre, voici les conditions de leur utilisation :

- **Physique** : Quand l'action du joueur implique un effort de mobilité, force, endurance, vitesse, acrobatie, agilité, etc.
- **Intellect** : Quand l'action du joueur requiert d'importantes connaissances spécialisées, scientifiques par exemple, des compétences techniques ou un savoir-faire pointu.
- **Sentiments** : Quand le joueur cherche à persuader, intimider, convaincre, créer un impact émotionnel par le langage, l'art ou n'importe quel moyen de communication.
- **Perception** : Quand l'action du joueur fait appel aux capacités d'observation, de précision, d'analyse ou d'empathie de son personnage, mais aussi quand il agit avec discrétion.

Lorsqu'un joueur subit une blessure, tous les dés d'une Caractéristique deviennent inutilisables jusqu'à ce qu'un soin lui soit prodigué.

CHAQUE JOUEUR RÉPARTIT 8 POINTS PARMI SES QUATRE CARACTÉRISTIQUES, MINIMUM 1, MAXIMUM 3.

## DESCRIPTION GÉNÉRALE

Chaque joueur choisit un nom pour son personnage en adéquation avec le contexte de DÉMIURGES. À titre d'exemple, voici une liste de noms, page suivante, dont vous pouvez vous inspirer pour nommer PJ et PNJ. Si vous souhaitez en choisir d'autres, privilégiez des noms d'alchimistes, de romanciers, d'artistes, de personnages illustres ou mythologiques, ou encore des noms anciens et surannés.

Déterminez aussi le genre et l'âge de vos PJ. Souvenez-vous que vos PJ ont entre 15 et 20 ans au début de leur histoire. Chaque joueur peut prendre un peu de temps pour décrire son personnage aux autres participants : son apparence, ses attitudes, son tempérament. Certains démiurges aiment s'habiller de façon excentrique, à l'ancienne ou de façon provocante.

## EXEMPLES DE NOMS

Abigail Williams

Abraxa

Abu Musa Jabir

Ybn Hayyan

Ægidius De Vadis

Agathe

Aleister Crowley

Aléthéia

Anahita

Anansi

Antoine-François

Fourcroy

Apollodore

Apollonius De Tyane

(Balînâs Tûwânî)

Ariane

Aristophane

Artémise

Asclépios

Astarté

Astrée

Athalie

Auguste Comte

Averroes (Ibn Rochd

de Cordoue)

Avicenne (Ibn Sînâ)

Balqis

Barent Coenders

Van Helpen

Basile Valentin

Bastet

Bernard Trévisiane

Béryl

Bethsabée

Cagliostro (Joseph

Balsamo)

Calid (Khalid ibn Yazid)

Calliope

Callisto

Calypso

Caroline Lucretia

Herschel

Caspar Hartung

Cérès

Charis

Ching Shih

Cilla

Circé

Conrad Barchusen

Cronos

Cyliani

Dana

Danaé

Daphné

Deirdre

Déméter

Démétrios

Denis de Copponay

de Grimaldy

Diane

Dorotea Bocchi

Éléanore

Elizabeth Parris

Élyadora

Émilie du Châtelet

(Gabrielle Émilie Le

Tonnellier de Breteuil)

Enoch

Eyrénée Philalethe

Ezechiel

Fatima el Fihriya

Freyja

Fulcanelli

Galatea

George Ripley

Georges Aurach

Giovanni Lacinius

Goossen Vresswijk

Gregorius Anglus

Sallwigt (Georg

Von Welling)

Grimm

Guan Yin

Haimon

Hatchepsout

Hécate

Hédoné

Heinrich Khunrath

Heinrich Von Batsdorf

Héléna

Héliade

Hella

Herrade de Landsberg

Hermès Trismégiste

Hésiode

Hildegarde De Bingen

Hyacinthe

Hypathie d'Alexandrie

Idyia

Ilésis

Io

Iris

Ishtar

Isis

Jacob Boehme

Jean-Baptiste Van

Helmont

Jeanne de Belleville

Joachim De Flore  
Johan Friedrich  
Bötticher  
Judith  
Kâlî  
Karl Von Eckharthausen  
Kaym  
Lachésis  
Léda  
Leonhard Thurneysser  
Léto  
Liu Yiming  
Maât  
Makaria  
Makarios  
Makéda  
Marie Navart  
Marie Ziglerin  
Médée  
Melchizédek  
Mélisande  
Melpomène  
Ménélas  
Michel Psellus  
Moïra

Nefertari Meryemout  
Nicolas Flamel  
Noa  
Novalis  
Olympe de Gouges  
Olympiodore  
Philippe Ulstade  
Polymnie  
Prométhée  
Rhazis (Abu Bakr  
Mohammad Ibn  
Zakariya al-Razi)  
Salomé  
Salomon  
Sancelrien Tourangeau  
(André-Charles  
Cailleau)  
Sàngó  
Sapphô  
Sarah  
Sehfeld  
Séléné  
Sélie  
Seth  
Shikibu Murasaki

Sibylle  
Sitâ  
Sophia  
Süleyman Bey (Soliman)  
Synesius de Cyrène  
Tamara  
Tanit  
Tantale  
Thaïs  
Thalie  
Théodore Tiffereau  
Thomas Vaughan  
Thoth  
Uriel  
Vincentius Koffsky  
Vinceslas Lavinus  
Xuannü  
Yaël  
Yemoja  
Zadith (Mohammed ibn  
Umail al-Tamini)  
Zia  
Zoë  
Zoroastre (Zarathoustra)  
Zosime De Panopolis





*Sa lumière intérieure transparâit  
jusque dans ses compositions.*

# LES TRAITS

Les **Traits** sont des mots ou de courtes phrases décrivant ce qui est important pour le personnage. Ils sont séparés en deux catégories : les *Spécificités* et les *Liens*.

CHAQUE TRAIT POSSÈDE UN SCORE INITIAL DE 2. CHAQUE JOUEUR PEUT REDISTRIBUER LES POINTS DE SES TRAITS AU SEIN D'UNE MÊME COLONNE (LIENS OU SPÉCIFICITÉS), MINIMUM 1, MAXIMUM 3.

Plus le score est élevé, plus ce que désigne ce Trait est important pour le personnage. Encourage les joueurs à choisir des intitulés courts, à ne pas se contenter de l'anecdotique et à éviter les Traits qui feraient doublon entre eux ou avec les Caractéristiques. Le but des Traits est de donner une identité propre à chaque personnage. Inutile d'être exhaustif, les joueurs pourront en créer d'autres pendant le jeu.

Ils doivent également éviter les éléments surnaturels qui ne sont pas explicables par les médiums démiurgiques. Il vaut mieux éviter aussi le vocabulaire psychiatrique – et dire qu'un personnage entend des voix plutôt qu'il est schizophrène. Il n'y a aucun souci à choisir deux Traits contradictoires, cela peut même créer des tensions fertiles pour l'histoire.

## SPÉCIFICITÉS

CHAQUE JOUEUR NOTE DANS LA COLONNE DES SPÉCIFICITÉS L'ACTIVITÉ DE SON PJ.

Il peut s'agir d'un métier, d'études ou d'une passion (cela dépend de l'âge du personnage), d'une activité technique, physique, intellectuelle, créative, etc.

CHAQUE JOUEUR CHOISIT ENSUITE UNE CAUSE QUE SON PJ EST AMENÉ À DÉFENDRE.

Il s'agit d'une croyance ou d'une conviction importante pour le PJ, ou bien d'un devoir, d'un rôle politique, son éthique ou son idéologie, son rapport au monde, aux

## EXEMPLES D'ACTIVITÉS :

- *Grands talents de comédien.*
- *Étudie la médecine.*
- *Excellent sculpteur.*
- *A reçu un entraînement militaire.*
- *Étudie les arts martiaux.*
- *Athlétisme.*

## EXEMPLES DE CAUSES :

- *Je veux soulager ceux qui souffrent.*
- *La liberté est notre bien le plus précieux.*
- *Je veux rendre l'existence moins terne et plus belle.*

- *Les démiurges sont dangereux.*
- *Je veux protéger mes proches.*
- *Les humains sans pouvoir et les démiurges sont égaux.*
- *Les démiurges doivent être les guides de l'humanité.*
- *La vie est ce qu'il y a de plus précieux.*

#### EXEMPLES DE LIENS ENTRE PJ :

- *Lydia est ma sœur, mais je ne la supporte pas toujours.*
- *Je veux protéger Edgar.*
- *Sibylle me fait parfois un peu peur.*

humains sans pouvoir ou aux démiurges, etc. Chaque PJ doit avoir une cause différente des autres.

Le drame en lui-même et le But commun ne sont pas des Traits, ils ne peuvent pas être modifiés avant la fin de l'histoire.

Si les joueurs ont des idées de Spécificités supplémentaires (caractère, histoire, talents, etc.), ils peuvent les ajouter sur leurs fiches.

## LIENS

CHAQUE JOUEUR NOTE DANS LA COLONNE DES LIENS LA RELATION QUE SON PERSONNAGE ENTRETIENT AVEC CHAQUE AUTRE PJ.

Chaque Lien doit comporter le nom du personnage concerné et le type de relation que le PJ entretient avec lui. Les PJ s'aiment comme des frères et sœurs, leurs relations au début de l'histoire sont toujours positives et fortes. Mais ils peuvent aussi avoir des différends, des motifs de conflit. Une relation ne doit pas forcément être réciproque. Le joueur peut écrire ce que son personnage pense de l'autre ou ce qu'il ressent pour lui.

Quand vous avez fini, prenez une feuille de papier et notez dessus le nom de chaque PJ. Après cela, chaque joueur note tour à tour le nom de deux ou trois PNJ qui deviendront les principales relations de son PJ. Puis tracez des lignes entre les personnages possédant un Lien. Le schéma que vous obtenez s'appelle le **réseau des relations**.

Ne vous arrêtez pas avant d'avoir créé 5 ou 6 PNJ, ou plus encore si vous voulez. Profitez-en pour relier ces personnages au passé commun de vos PJ. Établissez également qui est démiurge et qui ne l'est pas. Indiquez le médium que contrôle le personnage par le symbole correspondant :

- Δ Alchimie
- ∞ Arithmancie
- Ψ Psychométrie

CHACQUE JOUEUR PEUT CHOISIR DE CRÉER UN LIEN AVEC N'IMPORTE LEQUEL DE CES PNJ ET LE NOTER SUR SA FICHE.

Plusieurs PJ peuvent avoir un Lien avec le même PNJ. Chaque joueur devra créer deux Liens au minimum. Il sera possible de créer des Liens avec les autres PNJ pendant la partie, pensez à les ajouter sur le réseau des relations.

Toutes les relations doivent être fortes, les relations anecdotiques n'ont pas leur place. Chaque relation créée doit être POSITIVE MAIS PROBLÉMATIQUE : le joueur doit choisir une relation intime forte et positive et faire en sorte qu'il y ait un « mais » (un conflit sous-jacent, un désaccord, un motif de dispute, une dissension, un amour à sens unique, une admiration qui n'est pas réciproque, une rivalité, etc.). La part problématique de chaque relation peut être plus ou moins grave, à vous de décider. Après tout, aucune relation n'est jamais complètement positive dans la réalité.

Chaque relation doit être symbolisée par une ligne entre les deux personnages sur le réseau des relations, y compris entre les PNJ qui auraient une relation importante entre eux. Les Liens sur la fiche du joueur préciseront la nature de chacune de ses relations.

AVANT DE JOUER, TU DEVRAS AJOUTER LE MENTOR SUR LE RÉSEAU DES RELATIONS, CHACQUE JOUEUR DOIT CRÉER UN LIEN AVEC LUI.

#### EXEMPLES DE PNJ :

- *Éléanore ma mère.*
- *Selim, un ami de l'orphelinat (Ψ).*
- *Herbert, un condisciple (Δ).*
- *Moon mon frère.*
- *Julia, ma sœur cadette, témoin dans l'attentat (∞).*

#### EXEMPLES DE LIENS AVEC DES PNJ :

- *Je suis secrètement amoureux de lui.*
- *Je l'admire, mais je suis jaloux de sa réussite.*
- *Je le considère comme un père; j'aimerais qu'il soit fier de moi.*
- *Je l'aime comme une sœur, mais je m'inquiète de son comportement à risque.*
- *Je me sens proche de lui, mais je n'aime pas être sous son autorité.*
- *Je l'admire, mais elle se considère un peu trop comme ma mère.*
- *Ma meilleure amie, mais aussi ma rivale.*
- *Mon petit ami, mais je ne me sens pas à la hauteur.*

- *Ma tante, une personne formidable, mais elle subit la mauvaise influence de notre mentor.*
- *Toujours collés ensemble, mais j'ai peur de l'étouffer.*
- *Il est comme un frère pour moi, mais je le soupçonne d'avoir volé mon recueil de poèmes.*

Les PJ ont tous le même mentor, il est créé par le MJ ou tiré de ce livre. Cette relation est également forcément positive mais problématique.

PRÉSENTE-LEUR ENSUITE LES PNJ DU CANEVAS QUE TU AS PRÉPARÉ ET DEMANDE-LEUR DE CRÉER DE NOUVEAUX LIENS AVEC EUX.

Les PJ seront censés connaître quelques PNJ de ton Canevas. Après les avoir présentés, les joueurs devront noter des Liens supplémentaires avec eux. Dis-leur tout ce qu'ils sont censés connaître de ces personnages avant le début de la première partie pour leur permettre de créer des Liens adaptés. Chacun de ces Liens devra être positif mais problématique.

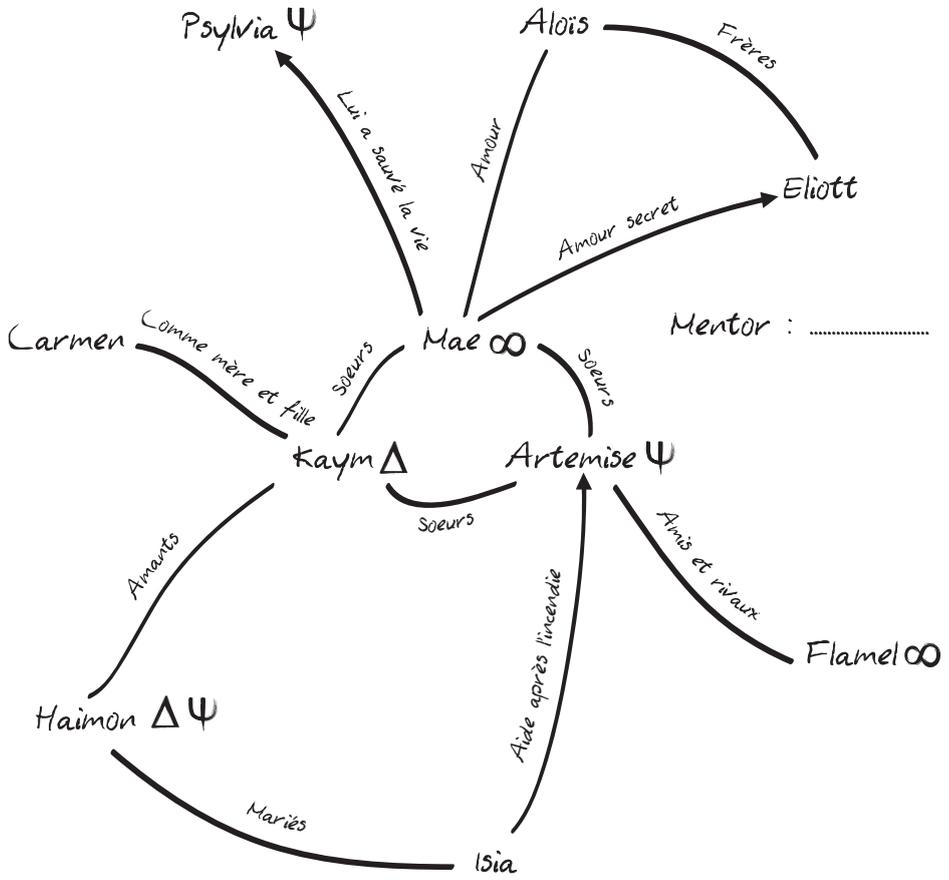
## POINTS DE TRAITS SUPPLÉMENTAIRES

CHAQUE JOUEUR POSSÈDE 5 POINTS DE TRAITS QU'IL NOTE SUR SA FICHE DE JOUEUR. Au cours de la partie, chaque joueur pourra créer de nouveaux Traits pour étoffer son PJ ; Spécificités ou Liens selon ses envies (notamment pour tisser de nouvelles relations avec les PNJ rencontrés). Il y répartira ses points de Traits supplémentaires (de 1 à 3 points par Trait). Au lieu de définir intégralement leurs PJ avant la partie, les joueurs gardent une marge de manœuvre pour continuer de développer leur passé, leurs relations, leurs convictions et leurs talents en cours de partie. À chaque nouvelle partie, le nombre de points de Traits disponibles remonte à 5, y compris si le joueur ne les a pas tous dépensés. Pour plus d'informations, voir le chapitre Créer de nouveaux Traits, page 201.

## EXEMPLES DE PJ

Les quatre pages suivantes présentent trois PJ prêts-à-jouer et leur réseau des relations. Si vous n'avez pas le temps de créer vos propres PJ, n'hésitez pas à les utiliser. Ajoute le mentor et les PNJ du Canevas que tu as préparé sur le réseau des relations. Vous n'avez plus qu'à commencer la partie.

# Réseau des relations

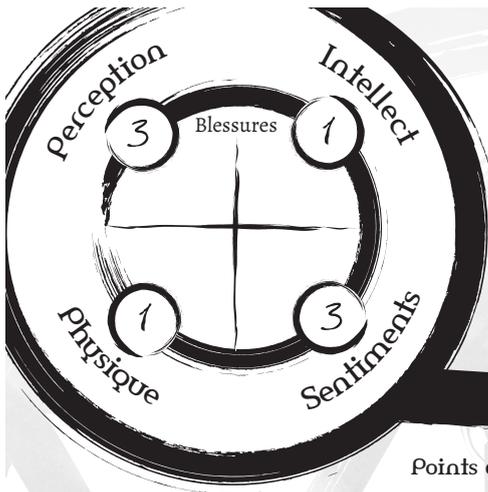


# DÉMIURGES

Nom : *Mae*

Drame : Notre orphelinat a été détruit au cours d'un conflit entre démiurges et "Sans-pouvoirs"

But commun : Nous voulons arrêter la guerre entre démiurges et humains sans pouvoir.



PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens



J'ai sauvé Pylvia des flammes, elle se sent redevable (2)

Alois est mon petit ami, mais j'aime aussi Elliott son frère (2)

Je suis jalouse de la force de Kaym (2)

J'ai une entière confiance en Artemise (2)

Spécificités



Intuitive (2)

Tourmentée (2)

La musique est mon moyen d'expression (2)

Je suis fascinée par les humains sans pouvoirs (2)

J'utilise mes illusions pour démontrer mes convictions (2)

Puissance :

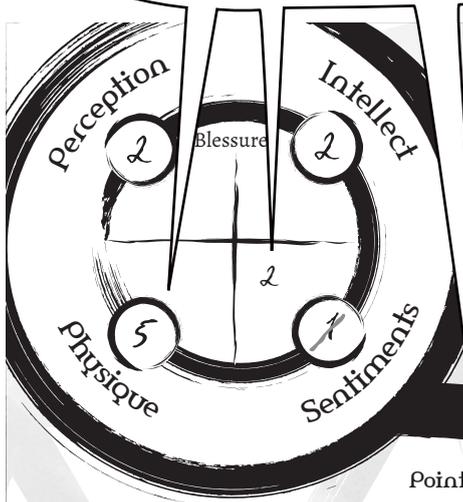
2

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

Arithmancie  
Lumière  
Acoustique

Notez que ce personnage a subi une Amélioration de Caractéristique Physique. Il en résulte une blessure de Sentiments et un Trait.  
(Voir le chapitre Amélioration, page 93)



# DÉMIURGES

Nom : Kaym

Drame : Notre orphelinat a été détruit au cours d'un conflit entre démiurges et "Sans-pouvoirs"

But commun : Nous voulons arrêter la guerre entre démiurges et humains sans pouvoir.

PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens

Spécificités

Haimon mon instructeur militaire et amant (alors qu'il est déjà marié avec Isia) (3)

Je suis fascinée par Mae et son goût pour l'art (2)

J'aime Artemise, mais je pense qu'elle est dangereuse (2)

Carmen est comme une mère pour moi mais elle ne pourra jamais remplacer ma vraie mère (1)

Athlétique (2)

J'ai appris à me battre à l'école militaire (2)

On a fait de moi un super soldat (3)

Je suis passionnée de médecine (2)

Je ne supporte pas la violence (1)

Je suis intimidante (2)

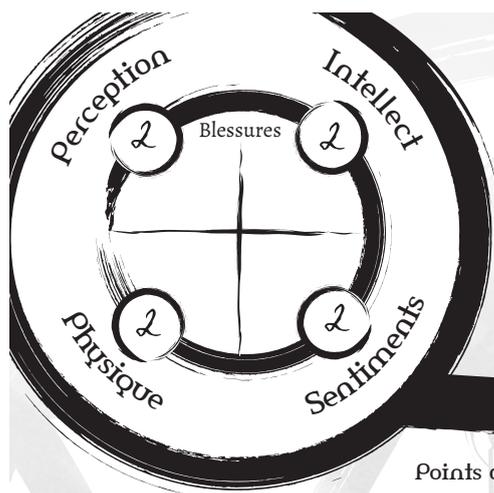
Puissance :

1

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

Alchimie  
Végétaux  
Minéraux  
Corps



# DÉMIURGES

Nom : *Artemise*

Drame : Notre orphelinat a été détruit au cours d'un conflit entre démiurges et "Sans-pouvoirs"

But commun : Nous voulons arrêter la guerre entre démiurges et humains sans pouvoir.

PE :

TRAITS

Points de Traits : 5

Liens



Flamel, ami et rival : concourent pour faire partie de la police de l'Agora (3)

Isia m'a beaucoup aidée après la tragédie, mais je n'aime pas qu'elle agisse comme si elle était ma grande sœur (1)

Kaym n'a aucun sens des priorités (2)

Mae est trop gentille (2)

Spécificités



Tempérée (2)

Passionnée par l'archéologie (2)

Les démiurges sont supérieurs aux humains (3)

Certains humains nous rejettent (1)

\* Dague persane : technique de combat oubliée (2)  
(Ce Trait provient de l'assimilation d'un objet.)

Puissance :

2

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

Psychométrie

Assimilation

Lecture





*Qui peut dire à quoi elle pense  
quand elle s'enivre de silence.*

# CONFRONTATIONS

Pendant le jeu, quand plusieurs participants désirent obtenir une issue différente à la situation qui se déroule, jouez une Confrontation. Cela signifie lancer les dés pour départager deux personnages (ou plus) qui sont en désaccord, qui s'affrontent ou pour évaluer l'issue d'une action cruciale entreprise par un PJ.

*« Les enseignements qui se font sans douleur n'ont pas de réelle valeur. »*

Hiromu Arakawa, *Fullmetal Alchemist*

PLACE UNE TRENTAINE DE DÉS À PORTÉE DE TOUS LES PARTICIPANTS. IL S'AGIT DE LA PILE DE DÉS COMMUNE. VOUS Y PIOCHEREZ VOS DÉS DURANT LES CONFRONTATIONS.

## RÈGLES FONDAMENTALES

Cette première partie regroupe toutes les règles de base nécessaires aux Confrontations. La partie suivante concerne les règles complémentaires : cas particuliers et diverses options de jeu. Une Confrontation permet d'évaluer à la fois qui obtient l'Enjeu de la Confrontation (ce pour quoi on se bat), qui reçoit des Retombées (les blessures et autres conséquences affectant les personnages qui s'affrontent) et si un sacrifice est nécessaire.

## STRUCTURE

Voici le déroulement d'une Confrontation :



### 1) L'Enjeu

Dès qu'une Confrontation est déclarée, le participant qui s'engage doit en établir l'Enjeu : ce qu'il cherche à obtenir.



### 2) Actions, Adversité et Ressources

**Actions :** Chaque participant doit déclarer les actions de son personnage.

**Adversité :** Quand la Confrontation se joue contre des PNJ ou s'il s'agit d'une action sans adversaires, tu dois en évaluer le niveau de difficulté pour déterminer le nombre de dés à opposer au joueur (voir le tableau du chapitre Adversité, page 57).

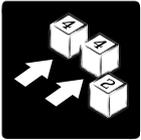


**Ressources :** En effectuant sa narration d'action, le joueur détermine les Caractéristiques, Traits, pouvoirs et équipements qu'il utilise. Puis, il pioche dans la pile de dés commune un nombre de dés égal à leurs valeurs cumulées.



### 3) Dés et Résultats

**Dés :** Chaque participant lance les dés piochés et les aligne devant lui en les rangeant dans l'ordre décroissant de leurs résultats.



Celui qui a engagé la Confrontation avance une combinaison de dés de même valeur en premier.

Son adversaire avance à son tour une combinaison de dés en essayant de dépasser leur nombre ou leur valeur.



Celui qui avance le plus grand nombre de dés remporte l'Enjeu. En cas d'égalité comparez la valeur des dés restants.



Celui qui avance la combinaison dont la valeur est la plus élevée inflige des Retombées à son adversaire. En cas d'égalité le dernier qui avance les dés décide si chacun prend des Retombées ou si personne n'en prend.



**Résultats :** Celui qui inflige des Retombées donne les dés de sa combinaison à son adversaire.

Le participant qui reçoit des Retombées raconte comment il reçoit le coup de l'adversaire (physique ou psychologique).

Celui qui gagne l'Enjeu raconte comment il s'en empare, sauf si l'Enjeu implique qu'un personnage change d'avis ou de comportement. Dans ce cas, le participant qui le joue raconte de quelle façon il gagne ou cède l'Enjeu, selon le résultat obtenu par les jets de dés.



#### 4) Retombées

Le participant ayant reçu des dés de Retombées les lance. Le résultat indique la gravité des Retombées. Il le note sur sa fiche de joueur.



#### 5) Sacrifice

Un joueur peut faire un sacrifice de Trait ou d'une partie de son corps. Il augmente le nombre de dés de sa combinaison selon la valeur du Trait ou la gravité de la blessure.

LES CHAPITRES SUIVANTS EXPLIQUENT CES RÈGLES PLUS EN DÉTAIL.

## QUAND JOUER UNE CONFRONTATION ?

1) QUAND UNE ACTION EST DIRIGÉE CONTRE UN OU PLUSIEURS PERSONNAGES CONTRE LEUR GRÉ, À LEUR INSU, OU EN CAS DE DANGER IMMÉDIAT.

### EXEMPLE :

*MJ. Alors que tu rentres chez toi, tu constates que Syd n'est pas là. Le sol est jonché de verre brisé et tu vois deux hommes s'enfuir par les escaliers de secours, l'un d'entre eux porte Syd sur son épaule, il semble inconscient.*

*JOUEUSE. Je me précipite dans leur direction en leur balançant une décharge de foudre sans sommation !*

*MJ. OK, jouons une Confrontation...*

2) QUAND UN JOUEUR ENTREPREND UNE ACTION DONT L'ENJEU EST JUGÉ CRUCIAL PAR LES PARTICIPANTS, NOTAMMENT POUR AVANCER VERS LEUR BUT COMMUN.

### EXEMPLE :

*JOUEUR. J'analyse dans mon laboratoire la substance retrouvée dans le corps de David.*

*MJ. Tu observes minutieusement les échantillons que tu as prélevés. À leur structure – et en les comparant avec les toxiques connus – il s'agit probablement d'un poison créé par alchimie.*

*JOUEUR. Bon, je vais tenter de trouver un antidote, c'est suffisamment important pour que je lance les dés ? (Tout le monde acquiesce).*

### 3) LORSQU'UN SOIN MÉDICAL OU PSYCHOLOGIQUE EST PRODIGUÉ.

#### EXEMPLE :

MJ. *Toviyah gît au sol, il saigne abondamment, il a perdu connaissance.*

JOUEUSE. *J'appose les mains sur sa poitrine pour essayer de refermer sa plaie par alchimie.*

MJ. *Très bien, lance les dés...*

### 4) LORSQU'UN JOUEUR CHERCHE À MODIFIER DES ÉLÉMENTS DE SA FICHE (TRAITS OU CARACTÉRISTIQUES) OU DE CELLE D'UN AUTRE PERSONNAGE AVEC OU SANS SON CONSENTEMENT.

#### EXEMPLE :

JOUEUR. *Je vais transmuter mon corps par alchimie pour augmenter ma puissance physique, c'est possible ?*

MJ. *Bien sûr, raconte comment tu t'y prends et quel résultat tu cherches à obtenir, on va jouer une Confrontation.*

#### EXEMPLE A, CONFLIT SOCIAL :

JOUEUSE. *« Pourquoi est-ce que tu utilises ces pauvres gens comme cobayes pour tes expériences ? »*

MJ. *« C'est le seul moyen pour soigner le mal qui me ronge... Pour obtenir des résultats scientifiques fiables, je n'ai pas d'autre solution qu'utiliser des sujets d'expérience humains. »*

JOUEUSE. *« Laisse tomber Abel, on trouvera un autre moyen ! »*

MJ. *« Je n'ai plus le temps de chercher d'autres moyens. »*

*Puis il ajoute : Si tu veux convaincre Abel, on lance une Confrontation pour voir qui obtient gain de cause.*

Joueur et MJ peuvent décider qu'un lancer de dés est nécessaire pour résoudre une action, mais tu as le dernier mot pour déterminer si elle doit effectivement avoir lieu. Si tu décides qu'il n'y a pas besoin de lancer les dés, l'action réussit.

### DISCUSSIONS

Une Confrontation n'est pas nécessairement un combat et peut se jouer également sur une simple discussion. Laisse la conversation s'engager, dès que tu sens que les participants campent sur leurs positions et qu'il va falloir les départager, quand quelque chose d'important se joue ou que la tension monte, propose de lancer les dés. Une Confrontation n'a pas besoin d'être violente. Convaincre quelqu'un de réticent, même calmement, est un très bon motif de Confrontation.



## L'ENJEU

QUAND UNE CONFRONTATION EST DÉCLARÉE, CELUI QUI L'ENGAGE COMMENCE PAR ANNONCER SON ENJEU.

Il s'agit de son but à court terme, ce qu'il peut gagner ou perdre durant cette Confrontation et qui justifie son implication. Les participants doivent être en opposition franche sur l'Enjeu. Si l'un n'est pas vraiment opposé à l'autre, ça signifie qu'il n'y a pas de raison de jouer une Confrontation.

L'énoncé de l'Enjeu doit être bref et le participant ne doit pas préciser de quelle manière il cherche à l'atteindre. L'Enjeu doit viser une chose possible dans la situation jouée, selon les moyens dont disposent les personnages. Si tu juges l'Enjeu trop grand, proposes-en un plus abordable. Si au contraire, tu juges l'Enjeu trop anodin, fais réussir l'action sans lancer les dés (à moins que le joueur ne reconsidère son Enjeu à la hausse).

Établir l'Enjeu d'une Confrontation avant de la jouer sert à vérifier si cela en vaut la peine pour tout le monde, mais aussi à encadrer le déroulement de la Confrontation et les narrations de résultat.

### EXEMPLE A, L'ENJEU :

*MJ. Jouons une Confrontation !  
Quel est l'Enjeu ?*

*JOUEUSE. Mon Enjeu, c'est « Je veux que mon frère change d'avis sur ses expériences. »*

*MJ. Hum, tu en demandes trop, je ne pense pas qu'une simple discussion pourrait amener quelqu'un à changer aussi radicalement d'avis. Que penses-tu de « je veux faire prendre conscience à mon frère de l'atrocité de ses actes » ? Ce serait le point de départ vers un changement d'avis.*

*JOUEUSE. Ça me convient.*

### ALLIANCES

Une Confrontation peut se jouer à deux ou plus. Les deux premiers participants impliqués endossent les rôles principaux, les autres sont leurs alliés :

- Le **joueur actif** est celui qui engage une Confrontation, ou qui est visé par l'action d'un PNJ (si un PNJ vise plusieurs PJ, choisissez lequel sera le joueur actif).
- Le participant auquel il s'oppose est son **adversaire principal** (ça peut être un joueur ou le MJ).

- Tous ceux qui prennent part à la Confrontation en aidant le joueur actif ou l'adversaire principal sont appelés **alliés**.

Une fois l'Enjeu déclaré, demande qui participe à la Confrontation. Chaque participant restant peut choisir d'aider le joueur actif ou l'adversaire principal, ou de ne pas participer.

Les joueurs peuvent opposer leurs PJ dans une Confrontation.



## NARRATION D'ACTION

Avant de lancer les dés, chacun de ceux qui participent à la Confrontation raconte les actions et prononce les paroles de son personnage.

Chaque participant impliqué dans la Confrontation doit décrire les actions que son personnage entreprend sans décrire leur résultat effectif. C'est le résultat des dés qui détermine si ses actions sont un succès ou un échec.

En revanche, il doit annoncer l'intention derrière ses actions, c'est-à-dire le résultat qu'il souhaite obtenir. Plus le participant est clair et précis et plus les conséquences de la Confrontation répondront à ses attentes.

Chaque participant prenant part à la Confrontation doit raconter ses actions à tour de rôle. Un participant peut engager plusieurs actions tant qu'elles partent d'un même élan et qu'elles visent le même but. Il est possible d'agir contre plusieurs personnages à la fois.

Il n'est pas nécessaire de viser l'adversaire directement. Le participant peut agir sur le décor pour tenter de s'échapper,

### EXEMPLE DE NARRATION D'ACTION :

*« Je me jette sur lui pour le protéger des balles. » et non « je me jette sur lui et c'est moi qui prends les balles. Je suis blessé à l'épaule. »*

### EXEMPLE A :

*L'Enjeu, c'est de faire prendre conscience au PNJ Abel (le frère du PJ), de l'atrocité de ses actes.*

*JOUEUSE. « Je ne te reconnais plus, ces gens sont dans un état inquiétant. Essaie de lire leurs pensées, tu verras ce qu'ils ressentent. »*

*MJ. Le regard de ton frère se trouble, il te répond que s'il ne fait rien, il perdra la raison et rien ne le terrifie davantage. Il ajoute qu'il doit mener ses expériences sur des humains, car c'est la folie qu'il doit enrayer.*

attaquer un personnage auquel tient son adversaire. Tout est bon, dans la mesure où ça peut aider le participant à atteindre son Enjeu ou à faire pression sur l'adversaire pour le lui faire céder.

**Alliances :** Chaque allié effectue sa narration après le joueur actif et l'adversaire principal. L'ordre de narration des alliés importe peu.

## ADVERSITÉ

Jouez une Confrontation :

- quand des PJ s'opposent,
- quand des PJ s'opposent à des PNJ,
- en cas de danger immédiat,
- quand une action sans adversaire peut résoudre un problème majeur de l'histoire,
- pour soigner quelqu'un,
- pour changer quelque chose sur sa fiche de joueur.

On ne joue jamais de Confrontation si elle n'oppose que des PNJ. Quand deux PNJ ou plus sont en conflit, tu dois en déterminer l'issue, de préférence en envenimant les choses. Par exemple : tu peux faire gagner le PNJ de ton choix en aggravant la situation pour les PJ.

Les joueurs confrontent les résultats des dés piochés grâce à leurs Caractéristiques, leurs Traits, leurs pouvoirs et/ou leurs équipements respectifs.

CONTRE LES PNJ, OU LORS D'ÉPREUVES SANS ADVERSAIRE, TU LANCES UN NOMBRE FIXE DE DÉS EN FONCTION DE TON ÉVALUATION DE LA DIFFICULTÉ (VOIR LE TABLEAU PAGE SUIVANTE).

### EXEMPLE B, NARRATION D'ACTION :

*Deux démiurges se font face, le PNJ, Mikhaïl, est à l'origine d'un complot de grande ampleur. Le PJ, Magda, a tenté de le détourner de ses desseins sans succès. Mikhaïl a commencé à séquestrer plusieurs personnes influentes et le combat commence :*

*MJ. Il projette des colonnes de foudre accompagnées de détonations en direction des otages, avec un regard haineux.*

*JOUEUR. Je fais jaillir du sol des pointes acérées pour le transpercer et le bloquer contre le mur, dans le but d'interrompre son attaque.*

*MJ. Ça mérite une Confrontation. Quel est ton Enjeu ?*

*JOUEUR. « Je veux protéger les otages ».*

*(...)*

NIVEAU	DIFFICULTÉ	DÉS
1	Démiurge en apprentissage ; humain sans pouvoir ; personnage secondaire, de peu d'importance.	Lance 6 dés
2	Démiurge ayant fini son initiation ; humain sans pouvoir exceptionnel.	Lance 9 dés
3	Démiurge expérimenté : mentor, chef, personnage puissant.	Lance 12 dés
4	Démiurge ou créature hors du commun.	Lance 15 dés

Pour déterminer le niveau de difficulté d'une action sans adversaire, estime quel type de personnage de la colonne *Difficulté* devrait pouvoir la surmonter.

Les difficultés pour soigner et changer quelque chose sur la fiche de joueur dépendent de la gravité de la blessure ou de l'importance de l'Amélioration, voir les chapitres Soins, page 88 et Amélioration, page 93.

ANNONCE LE NOMBRE DE DÉS QUE TU VAS LANCER AVANT QUE LES JOUEURS NE PIOCHENT LES LEURS.

## TRAITS DES PNJ

Tu peux ajouter 2 dés à ta difficulté si tu inventes un Trait pour ton PNJ. Note-le sur une feuille libre avec le nom du PNJ en question. Tu ne peux inventer qu'un seul Trait par Confrontation. Tu pourras le réutiliser par la suite. Tu peux aussi utiliser les Traits qui ont été infligés à ton PNJ par les joueurs (voir le chapitre Retombées, page 71). Tu ne peux utiliser qu'un seul Trait à la fois au cours d'une Confrontation.



## RESSOURCES

La narration d'action du joueur indique le type de ressources qu'il va pouvoir exploiter durant la Confrontation : Caractéristique, Traits, pouvoirs et équipement. Il se réfère au contenu de sa fiche de joueur et pioche un nombre de dés égal à la somme de ses ressources, en annonçant celles qu'il utilise juste après sa narration d'action.

### CARACTÉRISTIQUES

LE JOUEUR CHOISIT LA CARACTÉRISTIQUE ADAPTÉE À SON ACTION ET SE MUNIT D'AUTANT DE DÉS QUE SA VALEUR.

Le joueur choisit la Caractéristique correspondant le plus à sa narration, parmi Physique, Intellect, Sentiments et Perception (voir le chapitre Les Caractéristiques, page 36). Quand le personnage d'un joueur est blessé, il doit cocher une de ses Caractéristiques. Cela signifie qu'il ne pourra plus compter son score parmi ses dés à piocher durant ses futures Confrontations, et ce jusqu'à ce qu'un soin soit prodigué (voir les chapitres Blessures physiques, page 73 et Blessures psychologiques, page 77).

S'il reçoit une blessure entamant ses capacités physiques, il doit cocher la Caractéristique Physique sur sa fiche de joueur. Son PJ pourra toujours frapper quelqu'un s'il le souhaite, mais il ne pourra pas compter son bonus de Physique en piochant les dés. Cela ne signifie pas que son personnage ne peut plus rien faire de physique, seulement qu'il n'obtient plus aucun avantage par ce moyen. C'est à lui de juger du type d'actions que son personnage peut faire, compte tenu de la blessure qu'il a reçue. Il doit prendre en compte la blessure dans ses narrations en décrivant la manière dont son personnage boite s'il est blessé à la jambe, respire difficilement, etc. Si la Caractéristique qu'il est censé utiliser dans une situation donnée est cochée, il devra jouer la Confrontation sans dés de Caractéristique.

#### EXEMPLE A, RESSOURCES :

*Le MJ a pioché 9 dés — car le PNJ est un démiurge ayant terminé son initiation — et l'annonce.*

*JOUEUSE. « Je ne te reconnais plus, ces gens sont dans un état inquiétant. Essaie de lire leurs pensées, tu verras ce qu'ils ressentent. »*

*J'utilise ma Caractéristique Sentiments à 2, mon Lien avec Abel mon frère à 2 et, en référence à l'Enjeu, ma cause : « Aucun humain ne mérite de souffrir » à 1. Je lance donc 5 dés.*

#### EXEMPLE B, RESSOURCES :

*Le MJ pioche 9 dés et note un Trait pour son PNJ sur une feuille blanche : « se délecte de la violence » à 2. Il va donc lancer 11 dés.*

*JOUEUR. L'Enjeu est : « Je veux protéger les otages ». Pour bloquer son attaque, je fais jaillir du sol des pointes acérées pour le transpercer et le bloquer contre le mur !*

*J'utilise la Caractéristique Physique à 3, ma cause « se donne pour mission de protéger ceux qui ont besoin d'elle » à 3 et mon alchimie dont la puissance est de 1, je lance 7 dés en tout.*

## TRAITS

LE JOUEUR IMPLIQUE SES TRAITS DANS SA NARRATION D'ACTION ET PIOCHE AUTANT DE DÉS QUE LA SOMME DE LEURS VALEURS.

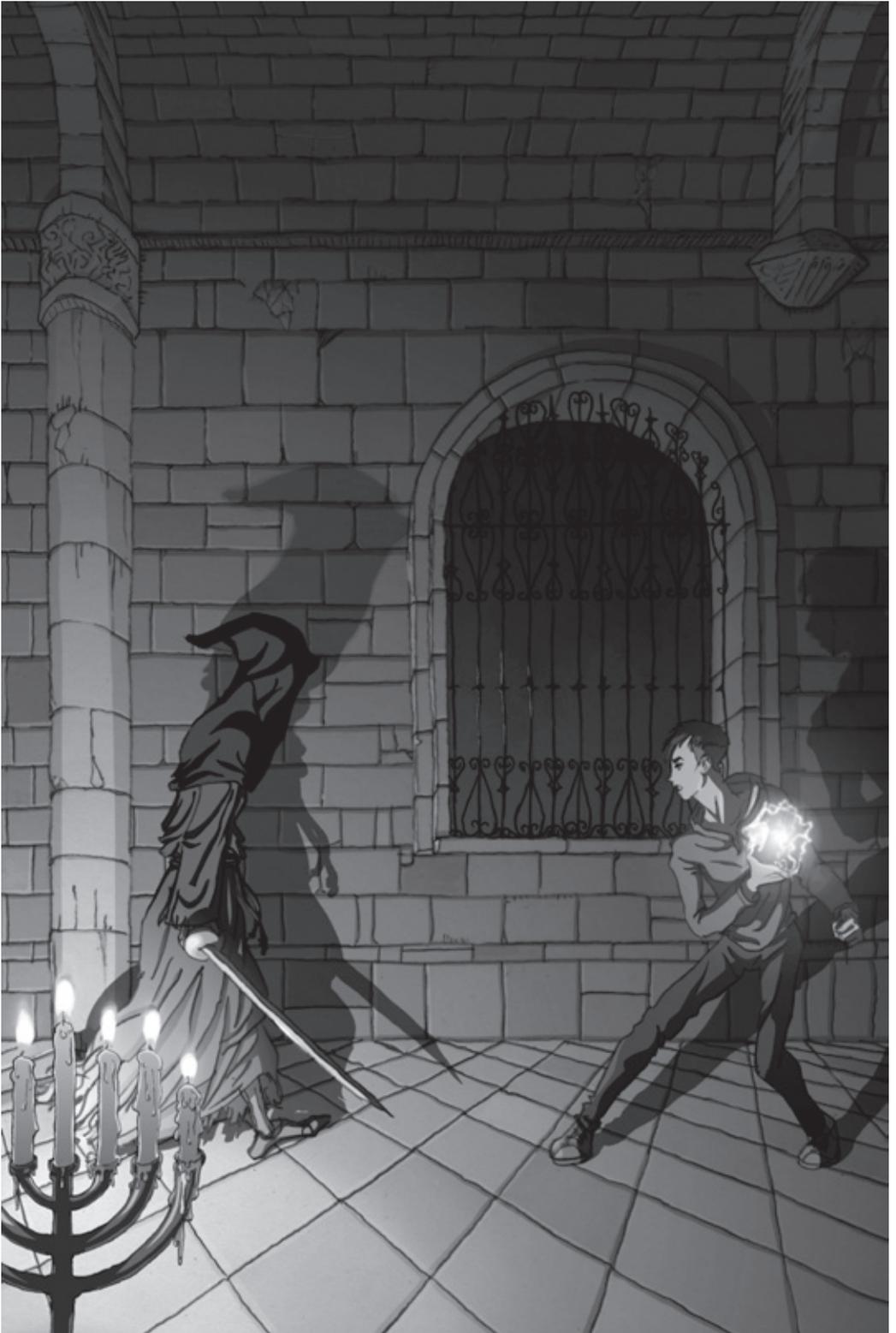
Pour utiliser ses Traits, le joueur doit les impliquer dans la Confrontation (il peut en impliquer un, plusieurs ou aucun). Cela signifie que sa narration doit faire référence de manière explicite à l'un des Traits de sa fiche, par une parole ou une action de son personnage. Parfois, la situation en elle-même fait écho à l'un de ses Traits. Dans ce cas, il peut piocher immédiatement autant de dés que sa valeur.

Les autres participants — joueurs et MJ — sont juges de la pertinence de l'implication d'un Trait. Si elle n'est pas évidente, demande au joueur de développer sa narration pour parvenir à une cohérence satisfaisante pour tous.

Un Lien ne peut être impliqué que lorsque la Confrontation se joue contre le personnage concerné, lorsque l'Enjeu de la Confrontation le concerne ou lorsque le PJ l'aide (et pas l'inverse). Que le PJ aime ou déteste un personnage, il peut impliquer son Lien et il n'a pas besoin de respecter la nature de sa relation pour cela.

## POUVOIRS

Quand le joueur utilise son médium, il peut piocher un nombre de dés supplémentaires égal à son score de puissance. Utiliser un pouvoir permet d'augmenter l'effet et la portée de l'action du personnage.





*Dans ce temple oublié de tous  
résonnent les pas d'un automate.*

Hors Confrontation, l'utilisation d'un pouvoir ne nécessite pas de jet de dés. Le joueur ne doit lancer les dés que s'il utilise un pouvoir contre un autre personnage, s'il veut franchir une étape importante vers le But commun, s'il prodigue un soin, s'il veut modifier le contenu d'une fiche de joueur ou si son PJ est soumis au stress ou au danger.

## ÉQUIPEMENT

L'équipement fonctionne de la même manière que les pouvoirs. Le joueur pioche des dés supplémentaires quand il utilise un objet qui augmente l'efficacité de son action (par exemple un véhicule pour une course-poursuite, une arme pour un combat, etc.). Quand le joueur utilise une arme, le bonus qu'elle offre dépend de sa nature.

### Armes

1. **Armes blanches** : poignard, batte, machette, pied de biche, épée, sabre, katana, hache, barre de fer, lance, masse, arc, etc. (+1 dé)
2. **Armes à feu** : pistolet, revolver, fusil, fusil d'assaut, etc. (+2 dés)
3. **Armes lourdes/explosifs** : mitrailleuse, bazooka, grenade, plastic, etc. (+3 dés)

Quand un alchimiste transmute une arme, elle confère un bonus égal au niveau de puissance de son médium.

Pour les autres types d'équipement :

- **s'il est bon**, pioche 2 dés,
- **s'il est exceptionnel**, pioche 3 dés,
- **s'il n'est pas terrible**, pioche 1 dé.

## RESSOURCES DES ALLIÉS

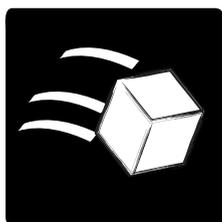
Tous les joueurs puisent leurs ressources dans leurs Caractéristiques, Traits, médium et équipement, qu'ils soient joueur actif, adversaire principal ou allié. Quand un PNJ aide un personnage, il lui donne 1 à 3 dés bonus :

1. un démiurge en apprentissage, un humain sans pouvoir ou un personnage secondaire, de peu d'importance = 1 dé,
2. un démiurge ayant fini son initiation ou un humain sans pouvoir exceptionnel = 2 dés,

3. un demiurge expérimenté : mentor, chef, un personnage puissant voire hors du commun = 3 dés.

Quand un groupe de PNJ aide un personnage, compte 1 à 3 dés d'aide par membre de ce groupe. Au-delà de 3 membres, ajoute 1 ou plusieurs dés à la combinaison avancée. Décide librement à quelle catégorie appartient un groupe donné :

- petit groupe/groupe de fortune ou désorganisé : ajoute 1 dé à la combinaison,
- groupe moyen/groupe organisé et déterminé, éventuellement équipé : ajoute 2 dés à la combinaison,
- grand groupe/groupe entraîné et soudé, bien équipé : ajoute 3 dés à la combinaison.



## LANCER LES DÉS

LE JOUEUR ACTIF ET SON ADVERSAIRE LANCENT LEURS DÉS EN MÊME TEMPS.

Chaque participant organise ses dés en ligne dans l'ordre décroissant de leur valeur. Tout le monde doit pouvoir voir le résultat des dés de chacun !

EXEMPLE A, LANCER DE DÉS :

Résultat du lancer de dés :

MJ : 5 4 4 3 2 2 2 1 1

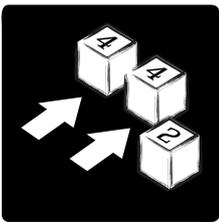
Joueuse : 6 3 3 3 1

Le but est d'amener les participants à choisir en connaissance de cause :

- « Est-ce que je subis des Retombées pour gagner l'Enjeu ? »
- « Est-ce que j'abandonne l'Enjeu pour pour m'épargner des Retombées ? »
- « Est-ce que je suis prêt à renoncer à l'Enjeu pour sauver la vie d'un de mes proches ? »
- « Qu'est-ce que je sacrifie pour gagner l'Enjeu ? »

Ces questions sont au cœur des Confrontations.

**Alliances :** Tous les alliés PJ doivent attendre que le joueur actif et l'adversaire principal aient lancé leurs dés et avancé leurs combinaisons, avant de lancer les leurs.



### AVANCER SA COMBINAISON DE DÉS

À présent que vos dés sont classés et visibles pour tout le monde, le participant qui a engagé la Confrontation joue en premier. Il s'agit de celui qui a initié la première action conflictuelle.

LE PARTICIPANT QUI A ENGAGÉ LA CONFRONTATION CHOISIT LA COMBINAISON DE DÉS QU'IL VA METTRE EN JEU ET LA MET EN AVANT PAR RAPPORT AU RESTE DE SA LIGNE.

Une combinaison est constituée de tous les dés d'une même ligne possédant le même score :

- un seul dé = 1 dé,
- une paire = 2 dés de même valeur,
- un brellan = 3 dés de même valeur,
- un carré = 4 dés de même valeur,
- une quinte = 5 dés de même valeur, etc.

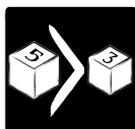
**Alliances :** Une fois que le joueur actif et l'adversaire principal ont avancé leurs combinaisons de dés, les alliés peuvent lancer leurs dés. Chaque allié réunit ses dés dont le résultat est de même valeur que ceux de la combinaison du participant qu'il aide. Il les lui donne afin d'agrandir sa combinaison. Les alliés n'ont donc pas de ligne de dés, ils ne font qu'agrandir potentiellement la combinaison du joueur actif ou de l'adversaire principal.

## OPPOSITION

PUIS, SON ADVERSAIRE CHOISIT LA COMBINAISON QU'IL LUI OPPOSE. LE NOMBRE DE DÉS AVANCÉS ET LEUR VALEUR DÉTERMINERONT LE RÉSULTAT DE LA CONFRONTATION :



Le participant avançant la combinaison comportant le plus grand nombre de dés gagne l'Enjeu.



Le participant ayant avancé la combinaison dont la valeur sur chaque dé est supérieure à celle de son adversaire lui inflige des Retombées.

### EXEMPLE A, L'OPPOSITION :

Résultat du lancer de dés :

MJ: 

5	↓	↓	3	2	2	2	1	1
	4	4						

Joueuse: 

	3	3	3	
6	↑	↑	↑	1

Le MJ a avancé sa paire de 4, la joueuse son brelan de 3. La joueuse ayant avancé le plus de dés, c'est elle qui gagne l'Enjeu. Le MJ ayant avancé des dés avec une valeur plus forte, il inflige des Retombées à la joueuse.

### EXEMPLE B, L'OPPOSITION :

Résultat du lancer de dés :

Joueur: 

↓	↓	↓	3	2	2	1
4	4	4				

MJ: 

	5	5	5	5						
6	↑	↑	↑	↑	4	3	3	2	2	1

Le joueur avance son brelan de 4, ce n'est pas suffisant contre le carré du MJ, mais il ne peut pas faire mieux. Le MJ avance sa plus grande combinaison : son carré de 5. Le MJ gagne donc l'Enjeu, et il inflige en plus des Retombées au joueur.

La valeur sur chaque dé est la valeur qu'affiche chaque dé de la combinaison. On n'additionne pas leurs résultats.

**Alliances :** Quand un participant inflige des Retombées et que plusieurs adversaires se dressent contre lui, il désigne ceux que ses Retombées atteignent, dans la mesure où cela reste cohérent avec les actions qu'il a décrites.

*Par exemple : Un joueur avance un brelan de 4. La valeur sur ses dés est 4 (et non 12).*

*Un participant peut donc perdre l'Enjeu mais infliger des Retombées, gagner l'Enjeu mais recevoir des Retombées, tout gagner ou tout perdre.*

## ÉGALITÉS

En cas d'**égalité au nombre de dés**, les participants comparent les dés restants : ceux qu'ils n'ont pas intégré à leurs combinaisons. Ils doivent comparer leur dé le plus haut (sans constituer de combinaison). S'ils sont toujours à égalité, ils comparent le dé suivant et ainsi de suite. Celui qui possède le plus haut résultat l'emporte. Si l'égalité persiste, ils relancent l'ensemble des dés restants jusqu'à se départager.

En cas d'**égalité à la valeur des dés**, celui qui avance sa combinaison en dernier choisit si les deux opposants reçoivent des Retombées ou si personne n'en prend.

Quand vous jouez une Confrontation sans adversaire et qu'il n'y a aucun risque de Retombées, en tant que MJ, tu dois toujours avancer ta plus grande combinaison de dés le premier sans te soucier de leur valeur. Le joueur oppose également sa plus grande combinaison après toi.

## CAS PARTICULIERS

Quand un joueur choisit un Enjeu qui vise à infliger ou éviter Retombées ou Blessures, demande-lui : « pourquoi, dans quel but ? ».

### EXEMPLE A (ALTERNATIF), ÉGALITÉ :

*Si le MJ avait avancé son brelan de 2 et le joueur son brelan de 3, il y aurait eu égalité au nombre de dés. Comme la joueuse possède un 6 parmi ses dés restants et le MJ ne possède qu'un 5, c'est elle qui l'aurait emporté.*

### EXEMPLE B (ALTERNATIF), ÉGALITÉ :

*Si le joueur avait eu un 5 dans sa ligne de dés, il aurait pu décider de l'avancer à la place de son brelan de 4, pour bloquer les Retombées, ou bien décider que chacun en reçoive. Dans un cas comme dans l'autre, il aurait perdu l'Enjeu.*

## EXEMPLES D'ENJEU

### DÉCONSEILLÉS :

- *Je veux m'en sortir sans une égratignure.*
- *Je veux me sortir sain et sauf du combat.*
- *Je veux lui couper la main.*

Cherchez ensemble un Enjeu qui porte davantage sur les raisons d'agir du personnage que sur les risques mécaniques. Sa réponse (échapper à l'adversaire, le neutraliser, se venger...) constitue le véritable Enjeu de la Confrontation. Les Retombées doivent être laissées à la valeur des dés et non à l'Enjeu. S'il ne trouve pas d'Enjeu, demande à son adversaire de le choisir à sa place (ou choisit l'Enjeu si l'adversaire est un PNJ).



## RÉSULTAT

Quand les participants ont avancé leurs combinaisons de dés, ils doivent raconter le résultat de la Confrontation. Pour ce faire, ils vont se partager la narration.

POUR RACONTER LE RÉSULTAT DE LA CONFRONTATION, CHAQUE PARTICIPANT GARDE LE CONTRÔLE DE SON PERSONNAGE : CE QU'IL FAIT, CE QU'IL DIT, MAIS AUSSI CE QU'IL SUBIT.

### A) LE RÉSULTAT DES RETOMBÉES

Quand un participant inflige des Retombées, il doit donner à son adversaire les dés de la combinaison qu'il a avancée. L'adversaire devra les lancer pour déterminer la gravité de ses blessures (remettez tous les autres dés dans la pile commune).

### EXEMPLES DE RÉSULTAT DE RETOMBÉES :

*Quand un participant prend des Retombées, il peut dire que le coup de l'adversaire le met au sol, le projette dans le décor, que son bras est en bouillie, qu'il baisse le regard face à son propos, que ses paroles le blessent, etc.*

Chaque participant ayant reçu des dés de Retombées raconte comment il subit les actions et paroles de son adversaire.

**Description des blessures physiques :** le participant doit raconter l'effet des coups qu'il reçoit avant d'en connaître la gravité. Pour éviter les incohérences, décrivez des blessures de manière cinématographique, plutôt que médicale. Dès qu'un person-

nage reçoit des Retombées pour blessure physique, cela signifie que les dommages sont au minimum invalidants et impliquent des difficultés à se mouvoir, à percevoir ou à respirer. Les blessures anecdotiques n'ont donc pas lieu d'être.

SI PERSONNE NE PREND DE RETOMBÉES, PASSEZ À L'ÉTAPE B).

## B) GAGNER OU CÉDER L'ENJEU

À cette étape, il est possible que l'un des participants ait déjà raconté comment il avait gagné ou perdu l'Enjeu. Dans ce cas, passez directement à l'étape des Retombées.

Si ce n'est pas le cas, c'est le vainqueur de l'Enjeu qui raconte comment il l'obtient. Cependant, si l'Enjeu implique que quelqu'un change d'avis ou de comportement, c'est le participant concerné qui raconte de quelle façon il gagne ou cède l'Enjeu, en respectant le rapport de force obtenu par les dés. Les dés disent s'il change d'avis ou non, mais c'est lui qui raconte comment il le fait.

L'ordre dans lequel les actions ont été effectuées importe peu pour en établir le résultat. Considérez que toutes les actions déclarées avant de lancer les dés se sont produites simultanément ou dans l'ordre qui vous paraît logique.

## EXEMPLE A, NARRATIONS DE RÉSULTAT :

*Reprenons la version où la joueuse gagne l'Enjeu et le MJ lui inflige des Retombées. L'Enjeu est de faire prendre conscience à Abel, le frère du PJ, de l'atrocité de ses actes.*

*La joueuse avait dit : « Je ne te reconnais plus, ces gens sont dans un état inquiétant. Essaie de lire leurs pensées, tu verras ce qu'ils ressentent. »*

*Quant au MJ : Le regard de ton frère se trouble, il te répond que s'il ne fait rien, il perdra la raison et rien ne le terrifie davantage. Il ajoute qu'il doit mener ses expériences sur des humains car c'est la folie qu'il doit enrayer.*

*Chacun lance les dés :*

*Résultat du lancer de dé pour le MJ : 5, 4, 4, 3, 2, 2, 2, 1 et 1 (il avance sa paire de 4).*

*Pour la joueuse : 6, 3, 3, 3 et 1 (elle avance son brelan de 3).*

*La joueuse ayant avancé le plus de dés, c'est elle qui gagne l'Enjeu. Le MJ ayant avancé des dés avec une valeur plus forte, il inflige des Retombées à la joueuse.*

*Le MJ donne les 2 dés qu'il a joués à la joueuse en guise de Retombées.*

*La joueuse subissant des Retombées, elle raconte donc leurs effets sur son personnage : « Ce que tu me dis me fait l'effet d'un coup de massue... »*

*Le MJ raconte alors la façon dont il cède le résultat de l'Enjeu : Ton frère Abel a une lueur étrange dans le regard, il prend sa tête entre ses mains. « Je n'ai pas*

*d'autre choix, je sais que rendre des personnes folles pour trouver un remède est monstrueux, mais que puis-je faire d'autre ? »*

EXEMPLE B, NARRATIONS  
DE RÉSULTAT :

*Revenons à la version où le MJ gagne l'Enjeu et inflige des Retombées au joueur.*

*Le PNJ Mikhaïl a séquestré plusieurs personnes influentes, le PJ Magda tente de les protéger. Le premier projette des colonnes de foudre en direction des otages, la deuxième tente de le stopper en faisant jaillir du sol des pointes acérées.*

*L'Enjeu est « Je veux protéger les otages ».*

*Chacun lance les dés :*

*Résultat du lancer de dé pour le joueur : 4, 4, 4, 3, 2, 2 et 1.*

*Pour le MJ : 6, 5, 5, 5, 5, 4, 3, 3, 2, 2 et 1*

*Le MJ donne ses 4 dés au joueur qui raconte : Je m'interpose entre toi et les otages, et avant que j'aie pu t'arrêter avec mes pointes, je reçois la décharge de foudre et je m'effondre au sol, inconsciente.*

*Le MJ effectue une narration supplémentaire pour raconter comment il gagne l'Enjeu : En te réveillant, un moment plus tard, Mikhaïl a disparu. Tu découvres que les otages gisent au sol, gravement brûlés. Tu ne sais pas s'ils sont encore en vie.*

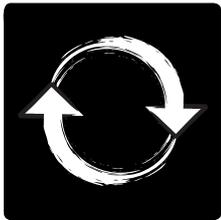
Si l'Enjeu de la Confrontation suppose qu'un personnage change de comportement de manière incohérente, c'est sans doute que l'Enjeu était trop ambitieux. En accord avec les participants tu devras le revoir à la baisse. Pensez que vous pourrez jouer de nouvelles Confrontations, voire plusieurs Confrontations d'affilée, pour faire progresser la situation.

## EXCEPTIONS

- Lors d'une Confrontation sans personnage adverse, c'est toujours le joueur actif qui raconte le résultat, en cas de succès comme en cas d'échec.
- Lorsqu'un joueur agit avec discrétion, c'est toujours le participant dont le personnage est ciblé qui raconte le résultat, que l'action réussisse ou non (voir le chapitre Agir avec discrétion, page 94).
- Lorsqu'un psychomètre modifie l'esprit d'un autre personnage, le participant qui contrôle le psychomètre en raconte l'effet.
- Quand un psychomètre modifie l'esprit d'un personnage discrètement, il raconte ses succès, mais l'adversaire raconte ses échecs.
- Un joueur qui fait un sacrifice raconte intégralement sa victoire et l'effet de son sacrifice (voir le chapitre Sacrifice, page 81).

**Alliances :** Chaque allié qui a reçu des Retombées raconte leur effet sur son personnage.

MJ, quand tu contrôles un groupe de PNJ, décris le résultat des Retombées globalement. Tu peux t'attarder sur certains membres du groupe, mais ce n'est pas obligatoire.



## RETOMBÉES

Le participant ayant joué les dés dont la valeur est la plus haute inflige une Retombée à son adversaire. Les Retombées sont des blessures et des conséquences physiques et psychologiques découlant des actions de la Confrontation. Un participant qui inflige une Retombée donne les dés de sa combinaison à son adversaire. Ces dés sont alors appelés *dés de Retombées*, celui qui les reçoit doit les lancer pour déterminer la gravité des conséquences psychologiques et/ou physiques de la Confrontation sur son personnage.

**Alliances :** Si un participant inflige des Retombées à plusieurs personnages, il doit désigner ceux qui sont atteints par son action ou ses paroles. Chaque participant lance un nombre de dés de Retombées égal à sa combinaison. Si tu contrôles deux ou trois PNJ qui reçoivent des Retombées, tu peux lancer les dés de Retombées pour chacun d'entre eux. Si tu en contrôles plus, contente-toi de lancer les dés de Retombées une seule fois pour l'ensemble du groupe et fais une narration globale (voir le chapitre Retombées groupées, page 81).

CHAQUE PARTICIPANT AYANT REÇU DES RETOMBÉES CHOISIT, SOUS LE CONTRÔLE DU RESTE DU GROUPE ET PLUS PARTICULIÈREMENT DU MJ, SI SES RETOMBÉES SONT PHYSIQUES OU PSYCHOLOGIQUES, PUIS SI ELLES SONT VIOLENTES OU NON VIOLENTES. RECEVOIR UNE CLAQUE PEUT SE RÉVÉLER PLUS HUMILIANT QUE DOULOUREUX.

### JOUEUR

- Si un PJ reçoit une Retombée physique et violente, il s'agit d'une **blessure physique**. Le joueur coche une de ses Caractéristiques Physique ou Perception. Elle sera inutilisable jusqu'à ce qu'un soin lui soit prodigué. Il lance ses dés de Retombées pour vérifier la gravité de sa blessure.
- Lorsque un PJ reçoit une Retombée physique et non violente, il arrive qu'il rejoue immédiatement une nouvelle Confrontation contre le même adversaire. Dans ce cas,

l'adversaire bénéficie d'un bonus égal au nombre de dés de Retombées reçus lors de la précédente Confrontation.

- Si le joueur reçoit une Retombée psychologique et violente, il s'agit d'une **blessure psychologique**. Il doit cocher une de ses Caractéristiques Sentiments ou Intellect. Elle deviendra inutilisable jusqu'à ce qu'un soin lui soit prodigué.
- Si le PJ reçoit une Retombée psychologique et non violente, son adversaire devra décider s'il lui crée un nouveau Trait ou s'il augmente ou diminue la valeur d'un des Traits déjà inscrits sur la fiche du joueur.

Le joueur lance tous les dés de Retombées qu'il a reçus. Le joueur obtient un point d'expérience s'il a obtenu au moins un 1 ou un 6 parmi ses dés de Retombées (voir le chapitre Expérience, page 86).

Quand les Retombées sont violentes, il additionne leur résultat afin de mesurer la gravité de la blessure physique ou psychologique qu'il reçoit :

- **6 ou moins** : Blessure de niveau 1.
- **7 à 12** : Blessure de niveau 2.
- **13 à 18** : Blessure de niveau 3.
- **19 et plus** : Blessure de niveau 4.

Remettez tous les dés de Retombées dans la pile commune après les avoir lancés.

**Une Confrontation sans adversaire** ne compte de Retombées que si les participants jugent qu'il y a un risque physique ou psychologique. Dans ce cas, le joueur prend pour Retombées les dés avancés par le MJ.

## MJ

- Si ton PNJ reçoit une Retombée violente et physique, lance les dés de Retombées pour évaluer la gravité de sa blessure. Lors des prochaines Confrontations contre ce PNJ, les joueurs ajouteront à leur main le nombre de dés de Retombées que tu as obtenu. Ce bonus prend effet jusqu'à ce qu'un soin soit prodigué. Si tu reçois une nouvelle blessure, ne garde que celle qui compte le plus grand nombre de dés.
- Si ton PNJ reçoit une Retombée physique et non violente, ton adversaire pourra piocher en bonus autant de dés que le nombre de dés de Retombées qu'il t'a infligé s'il rejoue de suite une nouvelle Confrontation contre ce PNJ (notez le bonus ou conservez les dés de Retombées).

- Si ton PNJ reçoit une Retombée violente et psychologique : lors des prochaines Confrontations contre ce PNJ, les joueurs ajouteront à leur main le nombre de dés de Retombées que tu as obtenu. Ce bonus prend effet jusqu'à ce qu'un soin soit prodigué. Si tu reçois une nouvelle blessure, ne garde que celle qui compte le plus grand nombre de dés.
- Si ton PNJ reçoit une Retombée psychologique et non violente, ton adversaire devra décider s'il te crée un nouveau Trait ou s'il augmente ou diminue la valeur d'un des Traits déjà notés. Si tu n'as pas encore de fiche pour tes PNJ, note son nom sur une feuille libre et ajoute au-dessous le nouveau Trait créé.

**Retombées doubles :** Face à plusieurs adversaires, un personnage peut recevoir simultanément des Retombées de plusieurs types. Si par exemple un adversaire le blesse physiquement tandis qu'un autre lui a révélé quelque chose de bouleversant, compte deux Retombées : le joueur lance une fois les dés de Retombées pour établir le niveau de gravité de la blessure et une deuxième fois pour créer un Trait.

Les deux Retombées doivent être de types différents : blessure physique + blessure psychologique ; ou blessure physique + Retombée psychologique non violente ; ou blessure psychologique + Retombée psychologique non violente.

On ne peut pas infliger plus de deux types de Retombées en une seule fois. Les dés bonus pour les prochaines Confrontations ne doublent pas en revanche.

Le joueur peut gagner un point d'expérience à chaque fois qu'il lance les dés de Retombées, donc deux au maximum en cas de Retombées doubles.

## BLESSURES PHYSIQUES

Une Retombée peut être considérée comme blessure physique quand elle est causée par des agressions physiques violentes : quand un personnage est frappé, projeté au sol, brûlé, empalé, gelé, électrocuté, quand il s'est fait tirer dessus, etc. Quand un personnage tente d'en assommer un autre, quelle que soit la manière dont il procède, l'action doit être jugée violente, il inflige donc une blessure.

Lorsqu'un joueur reçoit une blessure physique, il doit cocher l'une des deux Caractéristiques suivantes :

### EXEMPLE B, BLESSURE PHYSIQUE :

Le PJ Magda a reçu de plein fouet une décharge de foudre lancée par le PNJ Mikhaïl. Le joueur saisit les 4 dés joués par son adversaire et les lance. Il obtient un résultat de 17 en additionnant leurs scores. La blessure est donc grave, Magda doit recevoir des soins avant la fin de la partie, sans quoi elle mourra. Le joueur coche sa Caractéristique Physique et note le niveau de la blessure à 3. Il précise que la blessure recouvre son corps noirci, elle respire difficilement et titube. À partir de maintenant, le joueur joue son PNJ grandement affaibli, mais capable de se mouvoir lentement.

Tant que Magda ne sera pas soignée, le joueur ne pourra pas utiliser les dés de sa Caractéristique Physique.

- **Physique** : blessure au corps entravant le mouvement, la santé ou causant des dégâts corporels.
- **Perception** : blessure gênant ou invalidant un sens.

Il ne pourra plus piocher les dés de sa Caractéristique cochée, jusqu'à ce qu'un soin soit prodigué. Il devra prendre en compte la blessure dans ses futures narrations d'action.

**Gravité de la blessure** : Le joueur lance ses dés de Retombées et additionne leurs scores.

- **6 ou moins** : la blessure est invalidante, les dégâts ou la douleur causées rendent tout effort physique difficile, mais ne représentent pour le moment aucun danger (niveau 1).
- **7 à 12** : la blessure est sérieuse et nécessite des soins pour ne pas s'aggraver, mais ne met pas la vie du personnage en danger (niveau 2).
- **13 à 18** : la blessure est grave, si le personnage n'est pas soigné avant la fin de la partie, il mourra (niveau 3).
- **19 et plus** : le personnage est mourant, s'il n'est pas soigné immédiatement, il mourra à la fin de la scène (niveau 4).

Le joueur inscrit le niveau de la blessure (noté entre parenthèses ci-dessus) dans la zone située à côté de la Caractéristique cochée. Il pourra effacer ce score quand la blessure aura été soignée.

Quand le personnage d'un joueur subit une nouvelle blessure dans une Caractéristique déjà cochée – et qui n'a pas été soignée –, si le niveau de cette nouvelle blessure est supérieur à l'ancienne, il le remplace par le nouveau. Si le niveau est égal ou inférieur, il doit être ignoré. Chaque Caractéristique ne peut être cochée qu'une fois.





*Il revit sans cesse le drame, piégé  
dans le labyrinthe de son esprit.*

**PNJ blessé :** Quand un PNJ reçoit une blessure physique, lance les dés de Retombées pour en connaître la gravité (notamment s'il bénéficie d'un soin). Lors des prochaines Confrontations contre ce PNJ, les joueurs ajouteront à leur main le nombre de dés de Retombées que tu as obtenus. Ce bonus prend effet jusqu'à ce qu'un soin soit prodigué au PNJ. Si le temps passé et les circonstances s'y prêtent, tu peux décider que le PNJ a trouvé le moyen de se soigner. Inscris le nombre de dés bonus sur la feuille que tu utilises pour noter le nom et les Traits des PNJ. Si le PNJ reçoit une nouvelle blessure avant que la précédente ne soit guérie, ne garde que celle qui compte le plus de dés.

### RETOMBÉES PHYSIQUES NON VIOLENTES

Quand un PJ reçoit des Retombées d'actions physiques non violentes (courir pour semer ou rattraper quelqu'un, contenir quelqu'un sans heurts, immobiliser par Kinésie, etc.), le joueur lance les dés de Retombées pour vérifier s'il obtient des points d'expérience. Les dés de Retombées seront conservés par son adversaire qui les ajoutera à sa main s'ils jouent immédiatement une nouvelle Confrontation ensemble. Autrement, il les replace dans la pile commune à l'issue de la scène.

Quand un PNJ subit des Retombées physiques non violentes, procède de la même manière que pour un PJ, sans lancer les dés de Retombées et sans te préoccuper des points d'expérience.

### BLESSURES PSYCHOLOGIQUES

Une Retombée peut être considérée comme une blessure psychologique quand le personnage subit des actes ou une influence psychométrique traumatisantes : quand le personnage est torturé ou harcelé, quand un psychomètre lui inflige des pensées ou des souvenirs insupportables, quand il le force à commettre des atrocités ou quand quelque chose est profondément et radicalement changé dans son esprit, dans ses capacités intellectuelles, dans sa mémoire ou dans sa personnalité.

Lorsqu'un joueur reçoit une telle blessure, il doit cocher une des deux Caractéristiques suivantes :

- **Intellect :** si la blessure affecte les capacités intellectuelles du personnage.
- **Sentiments :** si la blessure affecte les capacités du personnage à ressentir des émotions ou à les exprimer.

**EXEMPLE DE BLESSURE  
PSYCHOLOGIQUE :**

*Auguste torture Ménélas pendant de longues heures pour obtenir des aveux. À l'issue de la Confrontation, le joueur de Ménélas considère que les Retombées qu'il reçoit sont psychologiques et violentes. Il coche sa Caractéristique Sentiments.*

**AUTRE EXEMPLE DE BLESSURE  
PSYCHOLOGIQUE :**

*Zoroastre supprime par psychométrie la capacité de langage de Balthazar. Le joueur de Balthazar considère que les Retombées qu'il reçoit sont psychologiques et violentes. Il coche sa Caractéristique Intellect.*

Il ne pourra plus piocher les dés de sa Caractéristique cochée, jusqu'à ce qu'un soin soit prodigué. La nature d'une blessure psychologique est floue car il s'agit généralement de traumatismes profonds et inconscients. Inutile de la décrire sur la fiche du joueur.

**Gravité d'une blessure psychologique :**

Le joueur lance ses dés de Retombées et additionne leurs scores :

- **6 ou moins :** (niveau 1).
- **7 à 12 :** (niveau 2).
- **13 à 18 :** (niveau 3).
- **19 et plus :** (niveau 4).

Il inscrit le niveau de la blessure (noté entre parenthèses ci-dessus) dans la zone située à côté de la Caractéristique cochée. Il pourra effacer ce score quand la blessure aura été parfaitement soignée. Quand le personnage d'un joueur subit une nou-

velle blessure dans une Caractéristique déjà cochée — et qui n'a pas été soignée —, si le niveau de cette nouvelle blessure est supérieur à l'ancienne, il doit le remplacer par le nouveau. Si le niveau est égal ou inférieur, il doit être ignoré. La Caractéristique ne peut être cochée qu'une fois.

**PNJ blessé :** Quand un PNJ reçoit une blessure psychologique, lance les dés de Retombées pour en estimer la gravité. Lors des prochaines Confrontations contre ce PNJ, les joueurs ajouteront à leur main le nombre de dés de Retombées que tu as obtenus. Ce bonus prend effet jusqu'à ce qu'un soin soit prodigué au PNJ. Si le temps passé et les circonstances s'y prêtent, tu peux décider que le PNJ a trouvé le moyen de se soigner. Inscris le nombre de dés bonus sur la feuille que tu utilises pour noter le nom et les Traits des PNJ. Si le PNJ reçoit une nouvelle blessure avant que la précédente ne soit guérie, ne garde que celle qui compte le plus de dés.

## RETOMBÉES PSYCHOLOGIQUES NON VIOLENTES

Une Retombée peut être considérée comme psychologique non violente quand elle suit une discussion ou n'importe quelle forme de Confrontation sociale et psychologique, sans coercition (notamment la torture ou une altération des capacités mentales du personnage).

QUAND LES RETOMBÉES SONT INFLIGÉES PAR PSYCHOMÉTRIE : SI UNE MODIFICATION PSYCHOMÉTRIQUE CONCERNE DIRECTEMENT UN TRAIT, MODIFIEZ LE TRAIT (FAITES-EN UNE RETOMBÉE PSYCHOLOGIQUE NON VIOLENTE). SI CELA CONCERNE QUELQUE CHOSE DE PLUS GÉNÉRAL QUI NE PEUT PAS ÊTRE RÉSUMÉ PAR UN TRAIT OU QUI CONCERNE DIRECTEMENT LES FACULTÉS COUVERTES PAR UNE CARACTÉRISTIQUE, COCHEZ UNE CARACTÉRISTIQUE (FAITES-EN UNE BLESSURE PSYCHOLOGIQUE).

Le participant qui inflige des Retombées psychologiques non violentes peut changer les Traits de son adversaire : il peut lui créer un nouveau Trait à 1 point ou modifier d'1 point la valeur d'un Trait existant (le score du Trait ne peut pas dépasser 3). Il peut en profiter pour modifier son intitulé (voir le chapitre Créer ou augmenter un Trait, page 86). Il doit veiller à respecter les événements de la Confrontation. Ce type de Retombée est central dans DÉMIURGES, car il marque l'évolution psychologique du personnage et la façon dont les épreuves le façonnent.

Si un participant reçoit une Retombée psychologique non violente par psychométrie, il lance les dés de Retombées et additionne leurs scores. Le résultat indique de combien de points de Traits dispose l'adversaire. Il pourra les utiliser pour lui créer un nouveau Trait ou modifier le score d'un Trait existant (sans jamais dépasser 3).

- **6 ou moins** : 1 point de Trait.
- **7 à 12** : 2 points de Trait.
- **13 et plus** : 3 points de Trait.

C'est celui qui inflige la Retombée psychologique non violente qui invente le nouveau Trait. Les Traits créés doivent toujours refléter les événements de la Confrontation. Si le participant est à court d'idées, il peut se contenter de décrire ce qu'il s'est passé ou de reprendre un argument donné pendant la Confrontation. N'oublie pas qu'un joueur ne peut pas posséder plus d'un Lien avec le même personnage.

EXEMPLE A, RETOMBÉES  
PSYCHOLOGIQUES :

*Le MJ a infligé une Retombée psychologique au joueur, il lui dit : modifie ton Lien avec ton frère Abel (noté à 2) et écris : « j'ai peur de perdre mon frère Abel ». Ajoute 1 point, ce qui monte ton score à 3.*

AUTRE EXEMPLE :

*Jezebel, PJ psychomètre, affronte Horace un autre PJ. Jezebel a infligé 4 dés de Retombées à Horace en voulant détruire sa foi en Dieu. La joueuse d'Horace lance les 4 dés et obtient 12. Le joueur de Jezebel choisit de diminuer de 2 points le score de son Trait « ma foi en Dieu est inébranlable », il tombe à 0. Comme il voulait détruire sa foi, il en modifie l'intitulé en « ma foi inébranlable a été détruite ».*

Que la Retombée soit infligée par psychométrie ou non, le joueur doit lancer les dés de Retombées pour vérifier s'il obtient un point d'expérience (voir le chapitre Expérience, page 86).

**PNJ affecté :** Une Retombée psychologique non violente peut également être infligée à un PNJ. Tu devras noter le nom du PNJ et le nouveau Trait que lui aura infligé son adversaire. Il est également possible de modifier la valeur d'un Trait déjà noté. Dans de futures Confrontations, tu pourras lancer autant de dés que la valeur du Trait si tu l'impliques dans ta narration d'action.

Quand un Trait n'a plus de points, il est noté à 0, il ne doit pas être rayé ni effacé. S'il tombe à 0 tandis qu'un psychomètre souhaitait effacer son souvenir de la mémoire du personnage, son intitulé doit être modifié en mentionnant le fait qu'il a été effacé. Les seuls Traits qui sont rayés sont les Traits sacrifiés. Voir le chapitre Sacrifice, page 81.

Ce qui est noté sur la fiche d'un joueur n'indique pas ce qui est vrai, mais plutôt ce qui a de l'importance pour le PJ. Ainsi quand un Trait atteint 0, ça peut signifier que son contenu n'a plus d'importance pour le personnage et pas forcément qu'il n'existe plus. Inversement, si un personnage désigné par un Lien meurt, le Lien peut être modifié (en précisant que le PJ est en deuil par exemple) sans pour autant disparaître.

Le score pourra remonter si le joueur reçoit de nouvelles Retombées ou s'il investit des points d'expérience (à condition que les événements de la Confrontation le justifient).

## RETOMBÉES GROUPEES

Quand un participant inflige des Retombées à plusieurs adversaires à la fois, il doit désigner ceux qui seront affectés par ses actions ou paroles. Chacun lance autant de dés de Retombées que la combinaison avancée par leur adversaire.

Si ce sont des PNJ, lance le même nombre de dés de Retombées pour chacun d'entre eux. Si tes PNJ étaient constitués en groupe de 4 ou plus et que le PJ visait dans le tas, le niveau de gravité indique les dégâts que le groupe a subis, comme s'il constituait une seule entité :

- **6 ou moins** : plusieurs blessés, des blessures majoritairement invalidantes et quelques blessures sérieuses, mais le groupe est encore opérationnel (niveau 1).
- **7 à 12** : plusieurs sont sérieusement blessés, de nombreuses blessures invalidantes et quelques blessures graves. Plus de la moitié du groupe reste opérationnel (niveau 2).
- **13 à 18** : plusieurs blessures graves, de nombreuses blessures sérieuses. Un tiers du groupe au maximum reste opérationnel (niveau 3).
- **19 et plus** : de nombreux morts, beaucoup de blessés graves, le reste en déroute (niveau 4).

MJ, libre à toi d'interpréter ces Retombées. Les joueurs pourront lancer autant de dés que tes dés de Retombées en bonus, pour toutes les futures Confrontations qu'ils joueront contre le groupe ou une partie de ses membres, jusqu'à ce qu'un soin leur soit prodigué. Les joueurs peuvent le noter sur la feuille des relations à côté du nom du groupe.

Pour les Retombées psychologiques, l'adversaire peut créer un Trait au groupe. Plus la blessure est grave, plus une grande proportion du groupe est affectée. Le Trait reste vrai si un membre du groupe s'en trouve isolé.



## SACRIFICE

En tant que démiurges, les PJ peuvent utiliser leur vécu, leurs relations ou leurs propres corps comme source d'énergie pour produire un pouvoir providentiel dans une situation désespérée.

Le PJ réduit consciemment un souvenir, sa relation avec

quelqu'un d'autre ou une partie de son corps à néant par transmutation afin d'obtenir en échange un gain de pouvoir bref mais décisif, lui permettant de gagner une Confrontation **perdue d'avance**.

Le joueur sacrifie un Trait ou une partie du corps de son PJ pour convertir un échec en succès, afin de gagner l'Enjeu lors d'une Confrontation en passe d'être perdue. Les deux types de sacrifice fonctionnent avec tous les médiums. Un sacrifice se fait après que les participants ont lancé leurs dés, mais avant la narration de résultat.

LE JOUEUR ANNONCE CE QU'IL A CHOISI DE SACRIFIER ET AJOUTE À LA **COMBINAISON AVANCÉE** UN NOMBRE DE DÉS ÉGAL AU NIVEAU DE SON SACRIFICE, PUIS RACONTE LE RÉSULTAT DE LA CONFRONTATION.

Le sacrifice augmente la combinaison du joueur d'autant de dés que le niveau de ce qu'il sacrifie. Après le sacrifice, on réévalue les combinaisons avancées. En cas d'égalité, on procède comme d'ordinaire. Un sacrifice de niveau 3 remporte la Confrontation, peu importent les combinaisons en jeu qui ne servent alors plus qu'à déterminer les Retombées. Un sacrifice peut aussi permettre d'augmenter les Retombées que le joueur inflige, mais pas d'éviter les Retombées qu'inflige l'adversaire. Un sacrifice sans chance d'obtenir l'Enjeu ou d'infliger des Retombées n'a pas d'utilité.

Les Retombées sont comptabilisées normalement. Seuls les PJ peuvent user d'un sacrifice lors d'une Confrontation. Les PNJ peuvent en avoir fait dans des scènes passées, mais cela ne peut pas leur apporter de bonus durant leurs Confrontations avec les PJ. Après un sacrifice, le joueur doit raconter seul l'issue de la Confrontation. Il décide ce qu'il advient de l'Enjeu et décrit les Retombées. Il raconte également les conséquences de son sacrifice.

## SACRIFICE DE TRAIT

Un sacrifice de Trait supprime intégralement un Trait. Un Trait ne peut être sacrifié que s'il a déjà été impliqué au moins une fois dans une Confrontation, toutes parties confondues. Le joueur doit rayer le Trait sacrifié. Contrairement à un Trait tombé à zéro par des Retombées ou l'Expérience, un sacrifice n'est pas réversible (sauf si c'est une relation entre deux PJ, voir Sacrifice de Lien page suivante).

C'est le personnage qui fait le sacrifice, par un choix délibéré. Le joueur doit le justifier par une suppression volontaire de son contenu : une transmutation destructive se fait en échange d'un pouvoir particulièrement spectaculaire et/ou puissant. Tout Trait peut être sacrifié, ce qu'il indiquait n'est plus vrai et cela peut avoir un impact dans l'esprit-même du personnage : ses souvenirs et son affect peuvent disparaître. La perte résultant d'un sacrifice peut largement dépasser l'effet d'un médium normal.

Le sacrifice d'un Trait doit avoir du sens dans la situation où il est effectué : le joueur peut sacrifier un Lien s'il a eu une importance dans la partie, une cause si elle a joué un rôle dans l'histoire, etc. Évitez de faire un sacrifice s'il semble tomber de nulle part ; ou expliquez en quoi il est pertinent.

**Sacrifice de Lien :** Quand un joueur sacrifie un Lien le souvenir de leur relation disparaît de son esprit. Le Lien de l'autre personnage concerné ne disparaît pas, mais son intitulé peut être modifié en conséquence.

Contrairement aux autres Traits, il est cependant possible de reconstruire un nouveau Lien avec un PJ dans une prochaine partie. Le Lien ne peut plus être le même qu'avant : s'ils étaient amis, ils ne

#### EXEMPLE DE SACRIFICE DE LIEN :

*L'Enjeu est de mettre hors d'état de nuire un arithmancien prénommé Yvan.*

*JOUEUR. Je pointe mon flingue sur lui en le sommant de se rendre à la police.*

*MJ. Yvan te répond d'un sourire narquois et produit soudainement une gerbe de flammes qui, de prime abord semble te viser, mais en réalité passe juste à côté de toi pour brûler ton coéquipier et ami : Enoch.*

*Le MJ lance les dés : 6, 2, 2, 2, 2 et 1.*

*Le joueur aussi : 6, 4, 4 et 2.*

*Le MJ joue sa quinte de 2, le joueur son brelan de 4, c'est donc un échec pour lui. Cependant le joueur annonce qu'il sacrifie un de ses Traits pour sauver son ami. Il sacrifie son Lien avec Enoch à 2, « de toutes façons, leurs différends rendaient leur amitié de plus en plus délétère ». Il y a 2 dés d'écart entre les combinaisons de dés du joueur et du MJ. Le joueur égalise, ses dés restants lui permettent de gagner l'Enjeu de la Confrontation.*

*Il raconte le résultat de la Confrontation seul, expliquant qu'en une fraction de seconde, avec un faible sourire, son PJ détruit son Lien avec son ami. Il avance lentement vers Yvan, touche sa main et modifie son état émotionnel pour l'empêcher de tuer qui que ce soit.*

*Voilà comment l'échec a été transformé en succès. Le joueur justifie son sacrifice en expliquant qu'Enoch est devenu un parfait inconnu pour lui. Il raye son Lien définitivement.*

## EXEMPLE DE SACRIFICE

### CORPOREL :

*Ilésis, le PJ de Charlotte, souhaite créer un homunculus dans l'espoir de ressusciter son amante. Le MJ lance 12 dés, puisque créer un homunculus est toujours une Confrontation de niveau 3. Elle parvient à réunir 8 dés et explique qu'Ilésis a transmuté le corps de Makéda en un homunculus pour retrouver celle qu'elle aime.*

*Le MJ lance les dés et obtient : 6, 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 3 et 1.*

*Charlotte lance les dés, elle obtient : 6, 6, 5, 4, 4, 3, 3 et 2.*

*Le MJ joue sa sixte de 3, Charlotte n'a pas de combinaison suffisamment grande pour parvenir à ses fins. Elle joue sa paire de 6 et décide de procéder à un sacrifice : Ilésis se sépare d'une partie de ses organes internes pour pouvoir ressusciter celle qu'elle aime « elle préfère mourir plutôt que vivre sans elle. » Elle décide que son sacrifice est de niveau 3, ce qui met sa vie en danger. Cela lui permet de contrer une différence de 4 dés avec sa plus forte combinaison, puisqu'un sacrifice de niveau 3 surmonte toutes les difficultés. Charlotte raconte qu'Ilésis commence à cracher du sang et qu'elle voit le corps nu de Makéda se mouvoir devant ses yeux juste avant de perdre connaissance.*

pourront plus l'être. Ils devront tisser une nouvelle relation à partir de zéro. De plus, 1 point de Trait coûtera le double en PE ou en points de Retombées pour reconstruire le Lien sacrifié. Le joueur doit noter le nombre de PE et de points de Retombées qu'il dépense entre parenthèses à côté du Lien.

Si le joueur sacrifie son Lien avec un autre PJ, il peut décider de poursuivre le But commun de son côté en attendant de tisser un nouveau Lien avec lui. Sinon il doit abandonner son PJ (voir le chapitre Fin d'un PJ, page 212).

## SACRIFICE CORPOREL

Le niveau d'un sacrifice corporel dépend de la gravité de la blessure que s'inflige le PJ :

- Blessure invalidante = niveau 1.
- Blessure sérieuse = niveau 2.
- Blessure grave = niveau 3.

La partie du corps sacrifiée est volontairement détruite par transmutation — quel que soit le médium du personnage — en échange d'un pouvoir particulièrement spectaculaire et/ou puissant. Le joueur devra cocher une de ses Caractéristiques en échange (voir le chapitre des Retombées, page 71).

Il est toujours possible de prodiguer un soin, après coup, pour tenter de guérir la blessure que le personnage s'est infligée.

## CRÉER UN GOLEM PAR ALCHIMIE

Par un sacrifice, l'alchimiste peut transférer une partie de son âme dans un objet ou un corps et en prendre le contrôle. Ses Caractéristiques Physique, Perception et Sentiments dépendront du niveau du sacrifice :

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

Le joueur peut utiliser les Caractéristiques de sa fiche de joueur si elles sont plus avantageuses. Il peut également y ajouter les dés de ses Traits de personnage comme s'il était dans son corps habituel, dans la mesure où le corps du golem le permet. Plus d'informations au chapitre L) Contrôler un objet grâce à l'arcane Golem, page 106

## PHYLACTÈRE D'ARITHMANCIE

Un arithmancien peut ancrer un pouvoir dans un objet ou un corps et le rendre permanent, en échange d'un sacrifice. Inutile de jouer une Confrontation.

Le joueur multiplie par 2 le niveau de son sacrifice pour définir le score de puissance du pouvoir du phylactère. Quand il l'utilisera dans une Confrontation, il lancera autant de dés. Un phylactère peut être activé ou désactivé à volonté par simple contact par n'importe quel démiurge.

## INFLUENCE PSYCHOMÉTRIQUE PAR SACRIFICE

Un psychomètre peut ancrer plus profondément une influence en effectuant un sacrifice. L'influence sera plus difficile à soigner. Quand un soin est prodigué, c'est le MJ qui lance les dés d'adversité en fonction de la gravité de la blessure (ou le blessé si un PNJ effectue les soins). Il devra ajouter autant de dés à sa combinaison que le niveau du sacrifice.

## RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

Les règles suivantes servent à augmenter le potentiel des Confrontations et à faire face aux cas de figure particuliers.

TU TROUVERAS DANS LES CHAPITRES SUIVANTS :

- les points d'expérience,
- les soins physiques et psychologiques,
- l'Amélioration de Caractéristique,
- agir avec discrétion,
- ainsi qu'un rappel de toutes les règles d'alliance.

## EXPÉRIENCE

LORS DU JET DE RETOMBÉES, SI LE JOUEUR OBTIENT AU MOINS UN 1 OU UN 6, IL GAGNE UN POINT D'EXPÉRIENCE (ÉGALEMENT NOTÉS PE).

Le joueur peut le noter sur sa fiche de joueur dans le cercle noté PE. Il ne peut pas obtenir plus d'un PE par jet de Retombées (sauf en cas de Retombées doubles). À la fin de chaque partie, durant une ellipse, une pause ou juste après avoir distribué ses Retombées, chaque joueur peut dépenser ses PE pour faire évoluer son personnage. Les points d'expérience lui permettent de créer de nouveaux Traits, d'augmenter la valeur d'un Trait existant, d'acquérir de nouveaux arcanes ou d'augmenter la puissance de son médium.

### CRÉER OU AUGMENTER UN TRAIT

UN PE PERMET DE CRÉER UN NOUVEAU TRAIT À 1 POINT OU D'AUGMENTER LA VALEUR D'UN TRAIT EXISTANT D'1 POINT. MODIFIER L'INTITULÉ D'UN TRAIT NE COÛTE PAS DE PE, MAIS NE PEUT SE FAIRE QUE LORSQUE LA VALEUR DU TRAIT EST CHANGÉE.

Ne pas confondre la création de Traits grâce à l'expérience, avec les 5 points Traits dont dispose le joueur pour développer librement son personnage en cours de partie. (Voir Créer de nouveaux Traits, page 201.)

Quand un joueur crée ou modifie un Trait, il doit toujours veiller à ce que cela reflète les événements de la fiction.

Lorsque la valeur d'un de ses Traits est modifiée, le joueur peut mettre à jour son intitulé s'il juge qu'il a subi des changements manifestes au cours de la partie. Les autres participants doivent valider sa décision. Cela ne coûte aucun PE supplémentaire. Un Trait modifié doit toujours porter sur son sujet d'origine. Un Lien doit rester avec le même personnage. Un joueur ne peut pas avoir plus d'un Lien avec le même personnage sur sa fiche.

Quand un personnage meurt, un joueur qui a noté un Lien avec lui peut le renommer pour indiquer qu'il est en deuil, ou pour signifier ce que cela change pour lui, y compris si le score du Trait n'est pas modifié.

Quand un Trait atteint une valeur de 3, il faut tout de même dépenser 1 point d'expérience pour en modifier l'intitulé, mais sa valeur reste la même.

Un Trait ne peut pas être supprimé définitivement par des Retombées psychologiques, car il est toujours possible d'y investir des PE pour restaurer sa valeur. En revanche, un Trait sacrifié est détruit de façon permanente et irrémédiable (sauf les Liens avec les autres PJ, voir Sacrifice de Lien, page 83). Un Trait ne peut jamais dépasser une valeur maximale de 3.

## ÉVOLUTION DU MÉDIUM

2 PE peuvent être échangés contre un nouvel arcane ou 1 point de puissance. Le score de puissance ne peut jamais excéder 6. La seule pratique d'un médium suffit pour justifier son évolution en puissance comme dans l'apprentissage de nouveaux arcanes. Il n'est donc pas nécessaire d'apprendre auprès d'un maître. Le

### EXEMPLE D'AUGMENTATION DE TRAIT :

*À l'issue de la partie, Jérôme se rend compte que la relation d'amitié qui liait son PJ au PNJ Moïra a évolué négativement. Il ajoute 1 point à son Trait et décide de remplacer son intitulé « Moïra, une amie très chère bien qu'un peu manipulatrice » par « J'éprouve une vraie rancœur envers Moïra. »*

### AUTRE EXEMPLE :

*Thomas acquiert 1 PE qu'il utilise pour faire évoluer son Trait « Mon rôle est de protéger les humains sans pouvoir ». Il fait progresser son score de 2 à 3 points.*

### EXEMPLE DE CRÉATION DE TRAIT :

*Cécile décide de créer un Trait. Elle a joué son personnage en contenant beaucoup sa violence, pendant la partie, ça lui a permis de tempérer ses relations orageuses. Elle choisit de noter : « J'essaie de contenir ma violence » et dépense 1 PE dans ce Trait. Le MJ et les autres joueurs approuvent.*

joueur note sur sa fiche chaque PE dépensé pour faire évoluer son médium dans le cercle intitulé « 2 PE = 1 arcane ou 1 point de puissance ». Quand le joueur en cumule 2, il les efface et ajoute un nouvel arcane ou 1 point de puissance.

## ÉVOLUTION DES CARACTÉRISTIQUES

Lors de l'attribution des PE, un joueur peut déplacer 1 point d'une Caractéristique vers une autre pour illustrer les changements survenus pendant la partie. Il ne peut pas dépasser un maximum de 3 ni un minimum de 1. Ainsi la somme des Caractéristiques d'un personnage ne dépasse jamais 8 (sans prendre en compte la possible Amélioration d'une Caractéristique). Il ne peut pas modifier le score d'une Caractéristique *améliorée* – c'est-à-dire qui a été modifiée par le moyen d'un pouvoir démiurgique – sans jouer une Confrontation (voir le chapitre Amélioration, page 93).

## Soins

SI UNE BLESSURE PHYSIQUE N'EST PAS SOIGNÉE, ELLE S'AGGRAVERA. TANT QU'UNE BLESSURE, PHYSIQUE OU PSYCHOLOGIQUE, N'EST PAS SOIGNÉE, UNE CARACTÉRISTIQUE DEMEURE INUTILISABLE.

Seule une épreuve de soin peut supprimer une coche sur une Caractéristique, empêcher une blessure de s'aggraver et un personnage de mourir. Un soin est toujours l'objet d'une Confrontation ; le niveau de la blessure détermine la difficulté du soin :

1. niveau 1 = 6 dés.
2. niveau 2 = 9 dés.
3. niveau 3 = 12 dés.
4. niveau 4 = 15 dés.

C'est toi, MJ, qui lance les dés pour opposer une difficulté au soignant. Tu dois toujours opposer au soignant ta combinaison comptant le plus de dés. Si c'est un PNJ qui effectue les soins, c'est le blessé qui lance les dés pour établir la difficulté du soin.

Si le PJ blessé est emmené à l'hôpital : soit la blessure est sérieuse ou pire, auquel cas il faut faire jouer une épreuve de soin par un PNJ ; soit la blessure est simplement invalidante, auquel cas il suffit de rester hospitalisé le temps d'une scène ou deux et le personnage sera rétabli.





*Au comble du désespoir  
il sacrifia sa jambe.*

## SOIN PHYSIQUE

Quand aucun soin n'est apporté, la gravité de la blessure augmente d'un palier à la fin de la partie.

Un personnage blessé au niveau 3 mourra s'il n'est pas soigné avant la fin de la partie. Plusieurs tentatives de soins sont encore possibles. En revanche, un personnage blessé au niveau 4 meurt s'il n'est pas soigné avant la fin de la scène. Dans ce cas, une seule tentative de soin est permise.

Quand le soignant échoue, le blessé lance la combinaison de dés avancés par le MJ (ou ceux qu'il a avancés lui-même s'il est soigné par un PNJ), en guise de Retombées et additionne leurs scores. S'il obtient un score supérieur ou égal au palier de sa blessure, celle-ci augmente d'un niveau immédiatement. Si le score est inférieur au palier de sa blessure, elle n'évolue pas.

- Blessure de niveau 1 : palier à 6.
- Blessure de niveau 2 : palier à 9.
- Blessure de niveau 3 : palier à 12.
- Blessure de niveau 4 : palier à 15.

SI LA BLESSURE EST DE NIVEAU 4, UN ÉCHEC AVEC OU SANS AUGMENTATION DE GRAVITÉ SIGNIFIE LA MORT IMMÉDIATE.

### EXEMPLE D'AGGRAVATION :

*Si la blessure est de niveau 3, un score de Retombées de 12 ou plus en augmente la gravité au niveau 4.*

Quand le soignant réussit une épreuve de soin médical, la blessure est guérie. Le joueur soigné supprime la coche de la Caractéristique visée et efface le niveau de la blessure, sauf quand la blessure est trop grave par rapport aux moyens utilisés : la médecine classique ne peut pas restaurer un bras ou une jambe amputées, mais l'alchimie le peut. Dans ce cas, un soin médical non démiurgique ne permet pas de supprimer la coche, mais il empêche l'aggravation de la blessure qui se trouve stabilisée et ne pourra plus empirer. À la prochaine partie, si le handicap demeure, la coche est supprimée et le score de la Caractéristique diminue de 2 points de façon permanente.

Quand un personnage essaie de soigner plusieurs personnes blessées en une fois, la difficulté qui lui est opposée doit être celle du personnage le plus gravement blessé, à laquelle on ajoute un nombre de dés égal au niveau de blessure de chaque blessé supplémentaire (de 1 à 4).

#### EXEMPLE DE SOIN PHYSIQUE :

*Aristophane, un PJ, a eu le bras complètement écrasé par un éboulement lors d'un combat. Mina, un PJ également, décide de lui prodiguer un soin. Sa blessure étant de niveau 2, le MJ lance 9 dés en guise de difficulté.*

*La joueuse de Mina raconte : « Avec l'alchimie, je ressoude les os et je répare les muscles tuméfiés. » elle lance Intellect + « étudiante en médecine » + son Lien avec Aristophane + son pouvoir d'alchimie, ce qui fait 9 dés en tout.*

*Le MJ obtient : 5, 4, 4, 4, 4, 3, 2, 2 et 1.*

*Mina (la soignante) obtient : 6, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 2 et 1.*

*Le MJ joue son carré de 4 (sa combinaison la plus forte), Mina son breelan de 6. Elle raconte que malgré son savoir-faire et sa volonté, la blessure est bien trop grave, elle ne parvient pas à rendre au bras son état originel. Le joueur d'Aristophane lance les 4 dés de Retombées : le palier d'une blessure niveau 2 est de 9 ; il obtient 11, la blessure d'Aristophane s'aggrave d'1 niveau, elle passe au niveau 3. S'il n'est pas soigné avant la fin de la partie, il mourra.*

S'il y a plus de trois blessés supplémentaires, il faut ajouter un bonus à la combinaison, en fonction de la taille du groupe, de la même manière que pour les Confrontations de groupe, page 99. Considérez que le soignant travaille à la chaîne sur tous les blessés.

Quand un soin est apporté à un PNJ dont tu ne connais pas la gravité de la blessure, c'est à toi de l'estimer.

#### EXEMPLE DE SOIN GROUPÉ :

*Le personnage du groupe dont la blessure est la plus grave est au niveau 3. Le MJ lance donc 12 dés. Les deux blessés supplémentaires ont chacun une blessure de niveau 2, on ajoute donc deux fois 2 dés. Au final, le MJ lance 16 dés en tout en termes de difficulté.*

### SOIN PSYCHOLOGIQUE

Pour soigner une blessure psychologique, un soin réussi supprime la coche reçue. Pour une blessure de niveau 3 ou 4, il est impératif d'utiliser une influence psychométrique pour pouvoir supprimer la coche. Sans psychométrie, le soin peut durer plusieurs heures, plusieurs jours, voire plusieurs mois.

Pour soigner un Trait reçu en Retombée, il faut modifier son énoncé. Le joueur peut le faire quand il investit des points d'expérience pour changer la valeur de son Trait, à condition que cela reflète les événements de la fiction. Un adversaire peut aussi modifier l'intitulé du Trait quand il inflige des Retombées.

Il est possible de jouer une ou plusieurs Confrontations pour recourir à une thérapie avec un autre personnage qui jouera le rôle du thérapeute. Il pourra utiliser les Retombées qu'il inflige pour modifier l'intitulé du Trait, voire diminuer sa valeur jusqu'à la faire tomber à zéro.

## AMÉLIORATION

Un démiurge peut utiliser ses pouvoirs pour augmenter la puissance d'une Caractéristique. Il peut transmuter son corps par alchimie ou modifier son esprit par psychométrie.

POUR AMÉLIORER SES CAPACITÉS, LE JOUEUR DOIT RÉUSSIR UNE CONFRONTATION. LE NOMBRE DE DÉS QUE TU LANCES DÉPEND DU SCORE DE CARACTÉRISTIQUE QUE LE JOUEUR SOUHAITE ATTEINDRE :

- Score à atteindre 2 : lance 6 dés.
- Score à atteindre 3 : lance 9 dés.
- Score à atteindre 4 : lance 12 dés.
- Score à atteindre 5 : lance 15 dés.

Les scores 4 et 5 sont supérieurs au potentiel humain et ne peuvent être acquis que par ce moyen. Pour pratiquer une Amélioration sur un autre personnage consentant, la démarche est identique.

En cas d'échec, le score de la Caractéristique reste inchangé. Le participant censé bénéficier de l'Amélioration lance autant de Retombées que la plus grande combinaison avancée. Si le joueur veut

### EXEMPLE DE SOIN PSYCHOLOGIQUE :

*Giacomo, un PNJ, a subi un traumatisme et Tamara veut le soigner. Elle touche son bras et plonge dans son esprit. Elle découvre qu'un psychomètre y a implanté un souvenir terrifiant dans lequel il assassine lui-même ses proches. Ce souvenir est un Trait à 3 points « J'ai tué ma famille. »*

*MJ. Tu ressens la détresse de Giacomo, il n'a plus aucune volonté de remonter à la surface.*

*JOUEUSE. Je plonge dans ce souvenir et je le supprime – grâce à mon arcane Mémoire – ainsi que toutes ses ramifications dans l'esprit de Giacomo.*

*Le MJ lance 12 dés ! Il obtient : 5, 4, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2, 1, 1 et 1.*

*La joueuse lance 7 dés, elle obtient 6, 5, 5, 5, 3, 2 et 2.*

*Le MJ joue son brellan de 4, la joueuse son brellan de 5. Elle gagne l'Enjeu en comparant les dés restants. Grâce aux Retombées elle diminue le Trait « j'ai tué ma famille » de 2 points, il tombe à 1. Tamara a bien déblayé le terrain, mais il reste encore du travail pour éliminer entièrement toutes les ramifications du souvenir dans l'esprit de Giacomo. Il faudra rejouer d'autres Confrontations de soins pour le faire descendre à zéro.*

*Le MJ raconte que Giacomo semble moins souffrir de son traumatisme, son sentiment de terreur s'est changé en mélancolie.*

#### EXEMPLE D'AMÉLIORATION :

*Fabien souhaite développer les capacités intellectuelles de son PJ Herbert. Il possède déjà un score de 3 en Intellect et souhaite l'augmenter à son maximum (5) grâce à la psychométrie.*

*Le MJ lance 15 dés, Fabien en lance 12, il gagne la Confrontation et se voit donc gratifier de capacités intellectuelles surhumaines avec un score de 5 en Intellect.*

#### EXEMPLES D'AMÉLIORATIONS

##### PASSÉES :

*Il a été cobaye dans un laboratoire, ou bien c'est arrivé suite à un accident.*

que son personnage change de visage ou d'apparence, il n'a pas besoin de lancer les dés. De même s'il souhaite étirer ou gonfler le bras de son PJ (y compris pendant une Confrontation). C'est seulement quand il souhaite une répercussion sur sa fiche que la Confrontation est nécessaire.

**Note :** À la création des personnages, un PJ peut avoir subi une Amélioration de ses capacités naturelles dans son passé. Il doit le justifier en créant un Trait. Ensuite, il répartit ses points de Caractéristiques sans prendre en compte l'Amélioration. Puis il choisit la Caractéristique qui est améliorée. En échange, il reçoit une blessure qui fait office de traumatisme physique ou psychologique. Il coche une autre de ses Caractéristiques et choisit son niveau de gravité (il pourra tenter de faire soigner cette blessure plus tard pendant

le jeu). Sa Caractéristique améliorée gagne autant de points bonus que le niveau de gravité de la Caractéristique blessée, sans dépasser un total de 5.

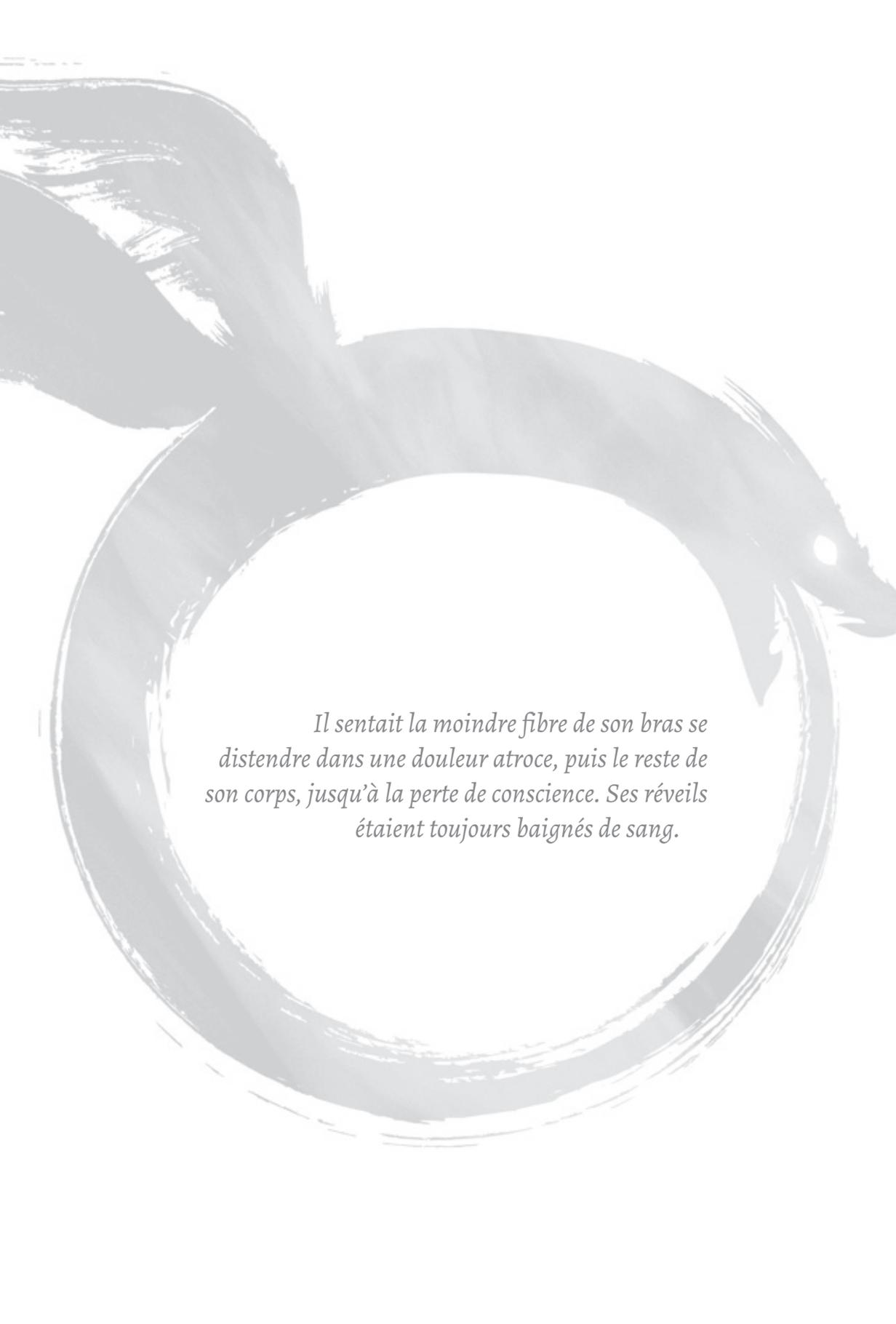
**Diminution :** Pour diminuer une Caractéristique améliorée, il faut jouer une Confrontation. Les règles sont similaires à une Amélioration. La difficulté est égale à une épreuve d'Amélioration pour atteindre le score de la Caractéristique (si la Caractéristique est à 4, le MJ lance 12 dés).

## AGIR AVEC DISCRÉTION

QUAND UN JOUEUR AGIT DE FAÇON DISSIMULÉE CONTRE UN AUTRE PERSONNAGE, IL FAUT JOUER UNE CONFRONTATION SPÉCIFIQUE.

Contre un PNJ, le MJ lance les dés comme pour n'importe quelle Confrontation. Si la cible est un PJ, le joueur utilise la plus haute Caractéristique entre Perception et Intellect, à laquelle il ajoute 6 dés. Il peut également ajouter ses Traits adaptés à de telles situations (par exemple :





*Il sentait la moindre fibre de son bras se distendre dans une douleur atroce, puis le reste de son corps, jusqu'à la perte de conscience. Ses réveils étaient toujours baignés de sang.*

« extrêmement vigilant », « toujours sur ses gardes », etc.) et éventuellement un pouvoir déclenché à l'avance (par exemple, un pouvoir de détection du moindre bruit à 50 mètre autour du personnage). La cible ne peut pas réagir avant la narration de résultat, seuls les Traits et les pouvoirs passifs ou préventifs peuvent être utilisés.

Les PNJ ne lancent pas les dés s'ils agissent avec discrétion contre les PJ. Un joueur devra toujours être informé qu'un PNJ agit contre lui, même au tout dernier moment. Si la cible reçoit des Retombées, comptabilisez-les normalement.

Si l'initiateur de l'action est en danger quand il agit discrètement, il peut recevoir lui aussi des Retombées.

En cas d'échec comme de réussite, c'est la cible qui raconte seule le résultat et ne doit donc pas hésiter à s'avantager, tant qu'elle respecte le résultat des dés. Si l'action discrète est une influence psychométrique réussie, c'est le psychomètre qui raconte son résultat.

**Alliances :** Si plusieurs personnages sont ciblés, les participants qui les jouent se partagent la narration de résultat.

#### EXEMPLE D'ACTION DISCRÈTE :

*Émilie, le PJ de Sophie, transmute discrètement les briques d'un mur de la pièce en un gaz soporifique dans le but de voler les documents prouvant l'appartenance du PJ Kirsten à un groupe de démiurges souhaitant asservir les humains sans pouvoir.*

*Les deux joueurs lancent les dés et Sophie échoue. Le joueur de Kirsten raconte le résultat : Kirsten réagit dès qu'elle voit le gaz se répandre en provoquant un puissant courant d'air évacuant le gaz de la pièce. Ses hommes de main dégainent leurs armes et tiennent à présent Émilie en joue.*

#### EXEMPLES DE RETOMBÉES

##### D'ACTION DISCRÈTE :

*En fonction de la situation : Si le PJ essaie de passer un message caché avec un pistolet sur la tempe, il risque de prendre des Retombées.*

*S'il attaque quelqu'un de désarmé à une distance de 50 mètres, il a peu de chances de prendre des Retombées.*

## TOUTES LES RÈGLES D'ALLIANCE

Au début d'une Confrontation, quand l'Enjeu a été déclaré, les autres participants annoncent s'ils y prennent part et s'ils aident le joueur actif ou l'adversaire principal.

### EXEMPLE D'ENTRAIDE :

*MJ. Une statue métallique haute de deux étages, représentant un chevalier en armure équipé d'une lance de la taille d'un arbre et portant six ailes dans le dos s'élance vers vous. De sourds grincements se font entendre à chaque déplacement. Elle brandit sa lance et cherche à vous embrocher tous les deux.*

*LAURE. L'Enjeu, c'est de mettre le golem hors d'état de nuire.*

*Le MJ pioche 12 dés et obtient : 5, 5, 5, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 2 et 1.*

*LAURE. Je dégage une gerbe de flammes d'une chaleur très intense dans sa direction pour ramollir le métal.*

*Laure pioche 7 dés et obtient : 6, 5, 4, 4, 3, 3 et 2.*

*ADRIEN. J'utilise la Kinésie pour faire léviter le PJ de Laure pour l'aider à esquiver les coups de lance.*

*Le MJ joue son carré de 3, Laure sa paire de 4.*

*Adrien prend 5 dés et les lance, il obtient : 5, 4, 4, 3 et 1.*

*Adrien donne à Laure sa paire de 4, améliorant sa combinaison en un carré. Il y a égalité. En comparant*

Lorsqu'un participant en aide un autre, il devient son allié. Le joueur actif et l'adversaire principal racontent les actions de leurs personnages en premier. Ensuite, les alliés font de même. Puis le joueur actif et l'adversaire principal lancent leurs dés et avancent leurs combinaisons. Alors, chaque allié peut lancer ses propres dés (Caractéristique + Traits + pouvoir et/ou équipement). Si un allié obtient un ou plusieurs dés du même score que ceux avancés par celui qu'il aide, il les lui donne en bonus pour agrandir sa combinaison.

Une seule combinaison est avancée pour la victoire ou l'échec d'un camp. Les dés bonus de l'allié agrandissent leur combinaison et avec, leurs chances de gagner l'Enjeu et le montant des Retombées qu'ils pourront infliger.

**Aide de PNJ :** Quand un PNJ aide un PJ, il lui offre 1 à 3 dés bonus automatiques en fonction du niveau de puissance que tu estimes. Le niveau de puissance fait référence aux trois premiers niveaux de difficulté du chapitre Adversité, page 57, un PNJ de niveau 1 donne un dé, un PNJ de niveau 2 donne deux dés et un PNJ de niveau 3 ou 4 donne trois dés.

Si les alliés reçoivent des Retombées, tous ceux qui sont ciblés recevront le même nombre de dés de Retombées, équivalant à

la combinaison avancée par l'adversaire. Chaque participant effectue la narration de résultat pour son personnage.

L'allié n'a pas besoin de combiner son action à celle du personnage qu'il aide pour augmenter sa puissance ou son efficacité. Tant qu'ils agissent, même séparément, pour atteindre le même Enjeu, ça compte comme de l'aide.

Un allié n'est pas enchaîné au personnage qu'il aide. À lui de décider à chaque nouvelle Confrontation qui il veut aider compte tenu de l'Enjeu, voire s'il veut aider quelqu'un ou prendre part à la Confrontation.

#### CONFRONTATIONS DE GROUPE

Quand tu joues un groupe de PNJ lors d'une Confrontation, choisis lequel de ses membres agit en premier et considère que les autres l'aident. Ils lui confèrent donc un bonus de 1 à 3 dés par personne (selon la puissance du PNJ). Au-delà de trois alliés, ajoute 1 à 3 dés à la combinaison (et non aux dés lancés). Décide librement à quelle catégorie appartient un groupe :

- Petit groupe/groupe de fortune ou désorganisé : ajoute 1 dé à la combinaison.
- Groupe moyen/groupe organisé et déterminé, éventuellement équipé : ajoute 2 dés à la combinaison.
- Grand groupe/groupe entraîné et soudé, bien équipé : ajoute 3 dés à la combinaison.

*les dés restants, Laure possède un 6 contre un 5 pour le MJ, ce sont donc les joueurs qui remportent l'Enjeu.*

#### EXEMPLE DE CONFRONTATION DE GROUPE :

*MJ. Les rebelles sont équipés de fusils automatiques. Ils viennent dans ta direction.*

*JOUEUSE. Je provoque un puissant courant d'air circulaire tout autour de moi pour me protéger des balles en me précipitant vers une rue adjacente. Si certains essaient de me barrer la route, je leur rentre dedans. L'Enjeu, c'est de leur échapper.*

*MJ. Ils foncent sur toi en vidant leurs chargeurs !*

*Le MJ a pioché 6 dés pour le chef des rebelles qui n'est pas un personnage particulièrement puissant, il ajoute 1 dé à sa combinaison pour l'aide apportée par ses subordonnés. Il les lance et obtient : 5, 4, 4, 3, 2 et 1 (il annonce +1 dé à la combinaison).*

*JOUEUSE. J'utilise ma Caractéristique Physique à 2 car c'est mon adresse qui est sollicitée, mon métier « militaire » à 3, et mon arithmancie dont la puissance est de 2, je lance donc 7 dés en tout et j'obtiens : 4, 3, 3, 2, 2, 1 et 1.*

*La joueuse a engagé la première action de la Confrontation, c'est donc elle qui avance sa combinaison d'abord. Elle avance son 4, le MJ*

*répond par sa paire de 4, à laquelle il ajoute 1 dé bonus dû au soutien de son groupe, transformant sa paire en brelan. La joueuse le savait, mais n'avait pas mieux à jouer. Le MJ gagne l'Enjeu. En revanche, ils sont à égalité sur la valeur de leurs combinaisons, le MJ décide qu'ils subissent tous les deux des Retombées.*

*Le MJ tend ses trois dés de Retombées à la joueuse. Elle raconte l'effet des Retombées : « Ma sphère de vent a beau faire ricocher une bonne partie des balles, une seule traverse et se plante dans mon épaule. »*

*Le MJ raconte l'effet des Retombées sur le groupe : « À cause de ta sphère de vent, plusieurs rebelles sont projetés en arrière, mais ce sont leurs propres balles qui les blessent en ricochant. »*

*Puis il ajoute le résultat de l'Enjeu : « Quand ton pouvoir s'affaiblit, ceux qui sont valides se jettent sur toi et te plaquent au sol, t'empêchant de fuir. »*

*La joueuse prend alors les trois dés de la combinaison du MJ, les lance et les additionne, elle obtient 8. Elle est sérieusement blessée, elle ajoute qu'elle perd pas mal de sang et coche sa Caractéristique Physique.*

*Le MJ quant à lui lance le dé qu'a avancé la joueuse et obtient 6. Il raconte : « Deux ou trois rebelles*

ANNONCE LE BONUS AVANT DE LANCER LES DÉS. PENSE À RACONTER LES ACTIONS DE PLUSIEURS PNJ.

Tu peux créer un Trait pour le groupe entier, plutôt que pour chacun de ses membres. Cela te permettra de lancer 2 dés supplémentaires.

Dans une Confrontation, il ne peut y avoir que deux camps qui s'affrontent : une Confrontation se centre toujours sur deux personnages. Les autres peuvent participer en les soutenant. Quand vous vous trouvez dans une situation où plus de deux camps s'affrontent, fais jouer plusieurs Confrontations les unes à la suite des autres en faisant s'affronter deux par deux les camps adverses.

De la même manière, il ne peut y avoir qu'un seul Enjeu par Confrontation, si plusieurs joueurs proposent des Enjeux différents, commence par traiter le premier Enjeu annoncé, puis jouez une nouvelle Confrontation pour traiter le deuxième et ainsi de suite. Les participants peuvent intégrer chacune des Confrontations consécutives s'ils le souhaitent, ou ne jouer que celles qui les intéressent. La présence d'un personnage dans une scène ne l'engage pas automatiquement dans les Confrontations qui s'y déroulent.

En tant que MJ, si tu contrôles deux ou trois PNJ qui reçoivent des Retombées, tu peux lancer les dés de Retombées pour chacun d'entre eux. Si tu en contrôles plus, raconte le résultat de la Confrontation pour l'ensemble du groupe de PNJ. Inutile de

raconter les blessures de chaque individu, dresse un tableau général. Les Retombées sont infligées au groupe comme une seule entité. Si certains PNJ doivent jouer de nouvelles Confrontations durant la suite de la partie, compte le même niveau de Retombées que le groupe. Voir le chapitre Retombées groupées, page 81 pour plus de précisions.

## FIN DE CONFRONTATION

Une Confrontation est terminée après la distribution des Retombées. Les participants ne peuvent pas jouer deux fois de suite la même Confrontation. Ils peuvent engager immédiatement une nouvelle Confrontation si l'Enjeu est différent.

Vous pouvez lancer une nouvelle Confrontation portant sur le même Enjeu, seulement dans une nouvelle scène. Une scène est définie comme une unité de temps, d'action et de lieu. On change de scène quand les PJ ont changé de lieu, qu'ils poursuivent un objectif différent ou que du temps a passé de manière significative, c'est-à-dire quand quelque chose a changé, que la situation n'est plus la même. N'hésitez pas à engager plusieurs Confrontations consécutives.

*se tordent de douleur, l'un d'eux pisse le sang.» Le MJ note sur sa fiche « groupe de rebelles, +1 dé aux prochaines Confrontations pour la joueuse ».*

### EXEMPLE DE CONFRONTATIONS EN CHAÎNE :

*Les PJ ont gagné une Confrontation dont l'Enjeu était de rattraper des criminels fugitifs. Maintenant qu'ils sont rattrapés, ceux-ci ne se laisseront pas ramener sagement en prison, une nouvelle Confrontation se déclenche, l'Enjeu est de les maîtriser ; les PJ ont perdu et l'un d'entre-eux est grièvement blessé, les fugitifs en ont profité pour s'éclipser. L'un des PJ joue une nouvelle Confrontation pour soigner son ami blessé par balle...*

### REJOUER UNE CONFRONTATION SUR LE MÊME ENJEU, EXEMPLE :

*Estrella et Jehan, deux PJ, se sont battus car Estrella voulait tuer Edgar un PNJ, tandis que Jehan était en désaccord total. L'Enjeu était pour Jehan : « Empêcher Estrella de tuer Edgar ». Jehan a gagné la Confrontation, Estrella est à terre. Puis, du temps passe et les trois personnages se retrouvent dans un autre lieu. Une Confrontation se joue de nouveau, sur le même Enjeu. Comme le moment et le lieu ont changé, c'est permis et les joueurs n'hésitent pas un instant.*

À présent, voici quelques précisions concernant les généralités, les particularités et les exceptions du fonctionnement des pouvoirs démiurgiques, notamment au cours des Confrontations :



### ALCHIMIE

A) CRÉER UNE OUVERTURE DANS LE MUR POUR SORTIR DU BÂTIMENT

Le joueur doit posséder l'arcane Minéraux, sauf si le mur est dans un autre matériau. Inutile de lancer les dés, le MJ n'a qu'à décrire ce que le PJ voit derrière, au joueur de réagir.

A') CRÉER UNE OUVERTURE DANS LE MUR POUR SORTIR DU BÂTIMENT SOUS LE FEU DES MITRAILLETES DES MAFIEUX

Le joueur lance les dés car il est en danger (il utilise la Caractéristique Physique s'il essaie d'éviter de prendre une balle, Perception s'il agit discrètement). S'il gagne l'Enjeu, le joueur peut raconter la manière dont il crée l'ouverture (éventuellement à quoi elle ressemble et comment il procède) et parvient à sortir du bâtiment. Le MJ peut raconter comment les gangsters tentent de le rattraper. Si le joueur échoue, les gangsters l'ont peut-être attrapé avant que l'ouverture soit complète ou avant de pouvoir sortir du bâtiment...

B) TRANSMUTER LE SOL DE MARBRE POUR ENSERRER LES PIEDS DE SON ADVERSAIRE DANS UNE GANGUE DE CE MATÉRIAU

Inutile de demander au MJ si le sol est bien minéral s'il n'a rien dit à ce sujet. Si le joueur a besoin d'un parquet pour pouvoir utiliser ton arcane Végétaux, il n'a qu'à décider que le sol est du parquet. Si vous n'avez pas l'habitude de procéder ainsi, le MJ peut simplement leur retourner la question de manière à les habituer à prendre la liberté de statuer sur ce genre de choses.

Ensuite, le joueur devra lancer les dés (Physique pour agir avec rapidité ou Perception si l'adversaire se déplace rapidement et qu'il faut viser avec précision, ou encore si le joueur cherche à agir avec discrétion). Si le joueur gagne l'Enjeu de la Confrontation, la gangue qu'il a créée bloque les pieds

de son adversaire qui se trouve immobilisé, tant que le marbre ne sera pas brisé ou transmuté. Si le joueur perd l'Enjeu, son adversaire aura pu voir venir son action et la déjouer en se jetant sur le côté avant que la gangue de marbre n'ait recouvert ses pieds, par exemple.

#### C) FAIRE JAILLIR DES PICS DU MUR POUR PERFORER SON ADVERSAIRE

Un tel Enjeu n'étant pas recevable, le joueur doit en choisir un autre, par exemple « Faire payer son adversaire pour le mal qu'il a fait ». Si le joueur ne parvient pas à trouver d'Enjeu satisfaisant, tu peux demander à son adversaire de le choisir à sa place (et donc si c'est un PNJ, tu peux le choisir toi-même).

Ce sont les Retombées qui vont déterminer si le joueur parvient à blesser son adversaire. Si l'adversaire bloque les Retombées, cela signifie qu'il a réagi suffisamment vite pour éviter l'attaque (ou pourquoi pas, pour interrompre le PJ par la parole, voire le blesser le premier). Le joueur peut également obtenir l'Enjeu sans infliger de Retombées : il suffit d'imaginer que le soin qu'a pris l'adversaire à éviter les blessures l'a empêché de défendre l'Enjeu convenablement.

La gravité des blessures infligées en cas de réussite dépend du score des dés de Retombées. La nature de la blessure découle des narrations effectuées (si le joueur dit qu'il cherche à perforer le bras du PNJ portant l'arme, les blessures se situent à cet endroit). La description de la blessure n'a pas besoin d'être d'une grande précision anatomique : raconter que le bras est perforé suffit. Comme vous devez décrire les blessures avant de connaître leur gravité effective, dites-vous que dès que vous recevez des Retombées pour blessure physique, ça signifie que la blessure est sérieuse. Au minimum elle est invalidante, au pire elle met la vie du personnage en danger.

#### D) TRANSMUTER UNE ÉPÉE À PARTIR DU SOL ET L'UTILISER POUR ATTAQUER SES ASSAILLANTS

Le joueur lance les dés pour son attaque et augmente le nombre de dés de sa main d'autant de dés que la puissance de son médium. Si le bonus d'arcane est supérieur à celui que conférerait naturellement une épée, vous pouvez considérer que l'épée transmutée possède des qualités qu'une simple épée forgée ne pourrait avoir. Le joueur conserve le même bonus à chaque fois qu'il réutilise la même épée.

E) TRANSMUTER UNE ARME À FEU À PARTIR D'UN MORCEAU DE CARROSSERIE

Le joueur utilise le bonus de puissance de son médium. S'il ne possède pas l'arcane Technologie, son arme à feu est inopérante pour tirer des balles et blesser quelqu'un. En revanche, elle peut avoir l'apparence d'une véritable arme à feu et servir à intimider. Il est tout à fait envisageable de transmuter un pistolet végétal ou de chair et d'os, pourquoi pas.

E') TRANSMUTER UNE ARME À FEU POUR MENACER UN PNJ

Si le joueur ne souhaite pas utiliser l'arme pour blesser en tirant, il n'a pas besoin de l'arcane Technologie. Il peut se contenter de l'arcane Minéraux pour transmuter un objet semblable à un vrai mais inopérant. Pendant la Confrontation, il peut utiliser sa Caractéristique Sentiments pour intimider son adversaire et additionner le bonus de puissance conféré par son médium parce que son arme contribue à le rendre intimidant. S'il frappe quelqu'un avec la crosse de l'arme à feu, il doit utiliser le bonus d'une arme blanche.

F) TRANSMUTER UNE MOTO À PARTIR D'UN AMAS DE FERRAILLE POUR S'ENFUIR

Jouez la Confrontation dont l'Enjeu est de s'enfuir. Le joueur peut utiliser le bonus de puissance de son médium — qui représente ici la vitesse et autres qualités techniques du véhicule — pour faciliter sa fuite. Sans l'arcane Technologie, le véhicule ne posséderait aucune puissance mécanique et serait incapable de se déplacer.

G) TRANSMUTER UN ORDINATEUR POUR PIRATER LES ARCHIVES D'UNE MULTINATIONALE

De la même manière que pour les exemples précédents, le joueur ajoute à sa main les dés bonus de la puissance de son médium pour tenter d'atteindre l'Enjeu : « Pirater les archives d'une multinationale ». Pas besoin d'être électronicien pour pouvoir transmuter un tel objet, le simple arcane Technologie suffit. Le Trait « Électronicien » ajoute des dés supplémentaires mais n'est pas indispensable.

#### H) TRANSMUTER UN VÉGÉTAL

L'alchimiste peut transmuter un bout de bois en jus de fruit, une brindille en orchidée. Si nécessaire, décidez ensemble si un végétal mort peut être transmuté en végétal vivant ou si c'est impossible.

#### I) SOIGNER LA PLAIE BÉANTE DE SON AMI

Jouez la Confrontation de soin telle qu'indiquée dans le chapitre Soins, page 88. Pas besoin d'être médecin si le PJ est alchimiste du Corps, le Trait « Médecin » ajoute des dés supplémentaires, mais ce n'est pas une nécessité.

#### J) BLESSER UN PNJ AVEC L'ARCANE CORPS

Si le joueur ne décrit pas vraiment le type de blessure que son PJ tente d'infliger, c'est l'adversaire qui la choisit. Si le joueur décrit la blessure plus précisément, par exemple : « par alchimie, je fais exploser le cœur du personnage », la gravité des Retombées permettra d'évaluer à quel point l'objectif de blessure est atteint. Comme la moindre blessure touchant un organe vital est censée être grave, si les dés de Retombées obtiennent seulement une blessure invalidante, cela signifie que l'adversaire a su se protéger de la blessure — l'alchimiste a probablement blessé le personnage à la poitrine au lieu du cœur. Si la blessure s'avère extrêmement grave et vise un PJ, le joueur peut toujours protéger son personnage par un sacrifice, mais s'il accepte de subir la blessure, un soin pourra également lui être prodigué. Ces précisions sont valables pour toute forme de blessure.

#### K) CRÉER UNE SCULPTURE ÉBLOUISSANTE

L'alchimiste doit jouer une Confrontation s'il veut évaluer l'impact émotionnel de sa sculpture. Il utilise généralement la Caractéristique Sentiments et le bonus de puissance de son médium.

Puis il choisit lui-même la difficulté que le MJ va lui opposer. La difficulté choisie reflète l'ambition du personnage. Plus la difficulté est haute et plus la sculpture est remarquable en cas de réussite.

En cas d'échec, l'œuvre finale est tout de même réussie, mais n'atteint pas les ambitions du joueur. La plupart des spectateurs réagissent avec un enthousiasme proportionnel à la qualité de la sculpture. Les PJ réagissent librement, tout en sachant quelle est la véritable qualité de l'œuvre.

#### L) CONTRÔLER UN OBJET GRÂCE À L'ARCANE GOLEM

Par un sacrifice, le joueur peut implanter une partie de son âme dans un objet et en prendre le contrôle : un ordinateur, un véhicule, une statue, etc. Sa Caractéristique Physique dépendra du niveau du sacrifice : niveau 1 = 3 dés ; niveau 2 = 4 dés ; niveau 3 = 5 dés.

Il peut utiliser les mêmes valeurs pour les Caractéristiques Perception et Sentiments si son golem dispose de capacités perceptives ou communicationnelles exceptionnelles. Le joueur peut utiliser les Caractéristiques de sa fiche de joueur si elles sont plus avantageuses. Il peut également y ajouter les dés de ses Traits de personnage comme s'il était dans son corps habituel, dans la mesure où le corps du golem le permet. Décidez ensemble si une statue figée et sans articulations peut se mouvoir quand elle devient un golem (car c'est par alchimie qu'elle bouge), ou si un objet doit disposer d'articulations, voire d'un dispositif mécanique approprié. De même, le golem doit-il posséder des yeux et des oreilles fonctionnelles pour que son hôte puisse voir et entendre (comme une webcam et un micro pour un ordinateur) ?

Quand le personnage contrôle un golem, il perd le contrôle de son propre corps qui devient inerte (ses fonctions vitales sont cependant assurées). Il peut quitter son golem pour retrouver son véritable corps quand il le souhaite. Pour reprendre le contrôle du golem, il doit entrer en contact. Si le golem est contrôlé par un PNJ, le MJ choisit le nombre de dés qu'il lance comme pour n'importe quel PNJ. Si le golem a été créé par un PNJ pour qu'un PJ le contrôle, le MJ attribue aux Caractéristiques du golem un niveau égal à celui du PNJ.

#### M) CONTRÔLER UN INDIVIDU GRÂCE À L'ARCANE GOLEM

De manière semblable au contrôle d'un objet (exemple L), le joueur doit faire un sacrifice, mais si le personnage-hôte n'est pas consentant, ils doivent jouer une Confrontation. Le sacrifice sert de bonus à la combinaison avancée par le joueur. Le personnage devenu Golem reste conscient mais perd le contrôle de ses mouvements, le PJ peut voir par ses yeux et entendre par ses oreilles. Quand le PJ quitte le personnage-golem, celui-ci récupère le contrôle sur son corps.

Il est possible de créer un lien de nature différente entre deux esprits si le joueur possède à la fois l'alchimie et la psychométrie (voir Combinaison de médiums, page 122).





*Dans ce véhicule de pierre, il se  
sentait invincible, sauvage, effrayant.  
À présent, plus rien ne le différenci-  
ait du monstre qu'il combattait !*

## N) FUSIONNER DEUX ÂMES GRÂCE À L'ARCANE CHIMÈRE

Hormis si les personnages fusionnés sont consentants, il faudra jouer une Confrontation. En cas de succès, l'alchimiste décide quels Traits des personnages fusionnés sont conservés. Il décide également quelles Caractéristiques sont conservées (notamment si les enveloppes physiques sont également fusionnées avec l'arcane Corps). Si l'un des personnages fusionnés est un PNJ, le MJ doit déterminer ses Caractéristiques et ses principaux Traits.

Si le joueur veut seulement transférer une âme dans un nouveau corps ou la dupliquer dans un autre corps, il lui faut disposer à la fois des médiums alchimie et psychométrie.

## O) CRÉER UN HOMUNCULUS

L'alchimie ne permet pas de ramener quelqu'un à la vie. En revanche, il est possible de créer un humain artificiel, appelé homunculus. Le joueur doit trouver ou créer un corps hôte (qu'il soit en chair, en pierre ou autre...) puis réussir une Confrontation de niveau 3 (le MJ lance donc 12 dés en opposition). En cas de réussite, le corps s'anime, il est doué de parole et d'intelligence, mais ne possède aucun souvenir, comme si c'était une personne frappée d'amnésie totale.

Son créateur lui a transmis une obsession découlant de son sentiment le plus fort au moment de sa création. Cette obsession donne à l'homunculus un Trait à 3 points (que le MJ choisit et note sur la fiche des PNJ au-dessous de son nom) ainsi qu'une particularité physique transmise inconsciemment par alchimie.

En cas d'échec, au joueur de raconter, selon les circonstances de la transmutation, si la chose créée n'est pas l'être escompté (un être monstrueux, fou ou incontrôlable) ou si c'est tout simplement un échec.

### EXEMPLES D'OBSESSIONS ET DE PARTICULARITÉS PHYSIQUES :

- *Repentir : capacité de régénération rapide.*
- *Vide : peut absorber la matière dans son propre corps.*
- *Orgueil : peut changer d'apparence à volonté.*
- *Démence : peut faire pousser de nouveaux membres et organes fonctionnels n'importe où sur son corps.*
- *Tourment : son corps est plus dur que l'acier.*



## ARITHMANCIE

### A) PROVOQUER UNE ONDE DE CHOC POUR BLESSER SON ADVERSAIRE AVEC L'ARCANE ACOUSTIQUE

Il est tout à fait possible de blesser avec le son : le joueur peut produire une secousse, une onde de choc, attaquer les tympanes ou l'oreille interne de ses adversaires par des sons violents...

Dans ce type d'actions, ce sont les Retombées et non l'Enjeu qui déterminent s'il parvient à blesser son adversaire. S'il bloque les Retombées, cela signifie qu'il a réagi suffisamment vite pour éviter son attaque (ou pourquoi pas, pour l'interrompre par la parole, voire le blesser le premier). Le joueur peut également obtenir l'Enjeu sans infliger de Retombée. Le cas échéant, il suffira d'imaginer que le soin qu'a pris l'adversaire à éviter les blessures l'a empêché de défendre l'Enjeu convenablement. La gravité des blessures dépendra du score des dés de Retombées. La nature de la blessure dépendra des narrations effectuées (si le joueur dit qu'il cherche à écraser la cage thoracique du PNJ, la blessure se porte à cet endroit).

La description de la blessure n'a pas besoin d'être d'une grande précision anatomique : raconter que la cage thoracique est écrasée suffit. Comme vous devrez décrire les blessures avant de connaître leur gravité effective, pensez que dès que vous recevez des Retombées pour blessure physique, ça signifie que la blessure est sérieuse. Au minimum elle est invalidante, au pire elle met la vie du personnage en danger.

### A') GÉNÉRER UN CÔNE DE LUMIÈRE POUR BLESSER SON ADVERSAIRE

Il est possible de blesser avec la Lumière : le joueur peut concentrer des rayons pour brûler son adversaire, l'éblouir jusqu'à brûler sa rétine, etc. Le principe est le même que pour l'exemple A).

### B) AMÉLIORER LA PUISSANCE DE SON COUP D'ÉPÉE AVEC LA KINÉSIE

Le joueur décrit son coup d'épée et explique comment, par l'intermédiaire de son arcane, il augmente la vitesse, la précision ou la force de son mouvement au delà des limites de son corps. Ainsi il pourra cumuler le bonus de son pouvoir avec celui de son équipement.

### C) LÉVITER GRÂCE À LA KINÉSIE

La Kinésie permet de déplacer des objets à distance, y compris son propre corps. Rien n'empêche un arithmancien de léviter, voire de voler sur de longues distances. Hors Confrontation, inutile de lancer les dés. Pendant une Confrontation, le joueur peut utiliser le bonus de puissance de son médium pour esquiver, attaquer, fuir, etc. avec l'aide de la Kinésie.

Si le joueur utilise un pouvoir pendant sa narration d'action, mais que cela n'a aucune incidence sur l'efficacité de son action, il ne peut pas utiliser le bonus de puissance de son médium. Par exemple, si son personnage lévite, mais que son action consiste à parler pour apaiser son adversaire, la lévitation n'apporte aucun avantage, donc elle ne donne pas de bonus.

### D) APAISER UNE DE SES RELATIONS AVEC L'ARCANE TEMPÉRATURE

Le PNJ est en état de crise après avoir vécu quelque chose d'horrible. Le joueur décide d'utiliser son arcane Température pour réchauffer son corps. Bien sûr, comme ça ne suffit pas, il lui parle en même temps, le pouvoir n'étant qu'un soutien.

Un froid subit ou une chaleur subtile peuvent avoir un impact sur l'état émotionnel d'une personne. Il ne s'agit pas de contrôler les émotions, mais de les renforcer, accompagner une parole ou produire un choc thermique pour couper un élan émotionnel. Le joueur utilise la Caractéristique Sentiment s'il veut utiliser son médium en soutien d'une discussion. Sinon, la Perception conviendrait pour agir avec discrétion, ou analyser un comportement. Contrairement à la psychométrie, c'est l'adversaire qui raconte l'effet que ça a sur lui, le joueur gagne donc à être clair sur ses intentions.

### E) CONTRÔLER UN ORDINATEUR PAR SON ARCANE ÉLECTRICITÉ

Il est possible de court-circuiter un appareil, lui donner des informations erronées, voire en prendre purement et simplement le contrôle. Le joueur utilise la Caractéristique Perception ou Intellect pour analyser ou comprendre le fonctionnement de l'appareil et en tirer parti. Il ne doit jouer une Confrontation que si l'Enjeu est important. Pas besoin du Trait « informaticien » ou « électronicien » : il lui donnerait des dés supplémentaires, mais ce n'est pas une nécessité.

#### F) INTERROMPRE L'ACTION D'UN PNJ AVEC L'ARCANE ÉLECTRICITÉ

En modifiant les impulsions électriques du cerveau d'un personnage, le joueur peut modifier son comportement via des ordres simples et directs. Une telle action nécessite de jouer une Confrontation. C'est toujours son adversaire qui raconte la réussite ou l'échec de l'influence que le joueur veut produire, donc le joueur gagne à bien expliquer l'effet qu'il veut obtenir. Il utilise l'Intellect s'il veut comprendre et reproduire le fonctionnement électrique du cerveau.

#### G) TROMPER SES POURSUIVANTS PAR UNE ILLUSION

Le joueur décrit l'illusion qu'il génère avec l'arcane Lumière pour faire croire, par exemple qu'il s'enfuit dans une rue opposée à celle où il se trouve vraiment. Jouez une Confrontation pour agir avec discrétion. C'est toujours l'adversaire qui raconte sa réaction à l'illusion. Le joueur gagne donc à être précis sur ses intentions. Les illusions sonores fonctionnent sur le même principe : par exemple pour utiliser un son ou une voix comme diversion.

#### H) FAIRE APPARAÎTRE L'IMAGE DU DÉFUNT PÈRE DE SON AMI AVEC L'ARCANE LUMIÈRE POUR LE CONVAINCRE AU COURS D'UNE CONVERSATION

Au cours d'une discussion, le joueur fait apparaître l'image du père décédé de son ami, afin d'utiliser l'impact émotionnel d'une telle situation pour le convaincre. Une Confrontation doit être jouée. Si dans cette situation, le joueur ne se cache pas de faire appel à ses pouvoirs, il utilise la Caractéristique Sentiments. S'il le fait en cachette, il utilise Perception.

Une telle Confrontation peut tout à fait infliger des Retombées psychologiques. C'est toujours l'adversaire qui raconte sa réaction à l'illusion du joueur, qui gagne donc à être précis quant à ses intentions. Les illusions sonores fonctionnent sur le même principe : par exemple, si le joueur imite la voix d'une personne morte ou disparue.

#### I) AMPLIFIER L'IMPACT ÉMOTIONNEL DE SES PAROLES AVEC L'ARCANE ACOUSTIQUE

Si le PJ est un comédien sur scène, un orateur devant une foule ou en tête-à-tête avec un autre personnage, utilisant son pouvoir pour augmenter l'impact émotionnel de sa voix, le joueur utilise la Caractéristique

Sentiments, dans la mesure où il le fait sans cacher l'utilisation de son pouvoir. S'il le fait secrètement, il utilise la Caractéristique Perception. C'est toujours l'adversaire qui raconte sa réaction à l'effet produit, le joueur gagne donc à être précis quant à ses intentions.

J) COMBINER LES ARCANES

Le joueur peut produire un éclair invisible en combinant Électricité + Lumière et/ou en étouffer le son avec l'arcane acoustique, ou encore créer une illusion visuelle et sonore à la fois, toutes les combinaisons d'arcanes sont permises. Cela ne change pas le nombre de dés lancés pour utiliser le médium.



## PSYCHOMÉTRIE

### A) LIRE LES PENSÉES

Lire les pensées nécessite l'arcane Lecture. Le joueur doit jouer une Confrontation, sauf si le personnage visé est consentant. Le joueur doit également jouer une Confrontation quand le personnage visé est endormi ou assommé. En effet, une personne dont on lit les pensées se rend toujours compte que l'on s'est introduit dans son esprit et peut toujours se défendre psychiquement. Si le joueur tente de lire les pensées discrètement, jouez également une Confrontation. L'issue détermine s'il parvient à obtenir ce qu'il veut avant que l'adversaire ait le temps de s'en rendre compte ou de réagir. En cas de succès, le psychomètre parvient à lire ce qu'il recherche (et parfois plus encore).

Le participant dont on lit les pensées peut inventer tout ce qui lui plaît en les mettant en scène à la manière d'un film ou d'un récit. Dans la mesure où le psychomètre a gagné la Confrontation, sa cible ne doit pas mentir. Le psychomètre pourra poser des questions pour aider et pour orienter la lecture. Celui dont on lit les pensées peut décrire les images, les sons, les odeurs, le goût, le toucher, les idées et les émotions de son personnage. Inspirez-vous de vos Traits. Vous pouvez raconter tout cela comme si le spectateur était extérieur à la scène ou au contraire, comme s'il les vivait lui-même. Quant au MJ, il peut en profiter pour révéler un maximum de choses sur le PNJ et

#### EXEMPLE DE NARRATION DE PENSÉES :

*« Tu sens une colère contenue, et des images violentes tournent dans ta tête. » ou « Tu vois un bâtiment en bois. Il fait froid et un enfant est accroupi dans un coin sombre. Il tremble de terreur. Une silhouette se dresse devant lui un couteau ensanglanté à la main... ».*

#### EXEMPLE DE LECTURE DE PENSÉES 1 :

*Où le MJ s'empresse de donner ses révélations dès qu'il le peut.*

*JOUEUSE (psychomètre). Je serre la main de l'homme d'affaires et je lis discrètement ses pensées.*

*(Quand on utilise l'arcane Lecture sur un esprit, on a accès à ses pensées immédiates et à ses souvenirs lointains. Les arcanes Mémoire et Comportement ne servent qu'à les influencer.)*

*Jets de dés, victoire de la joueuse.*

*MJ. Ok, tu remontes à plusieurs jours en arrière et là, tu le vois dans un bureau richement décoré avec vue aérienne sur la ville. C'est*

tout ce qu'il sait. C'est une bonne occasion de révéler des informations liées au Canevas.

En cas d'échec du psychomètre, l'adversaire peut avoir empêché le PJ de lire ses pensées, par exemple en l'empêchant de le toucher, en le rembarant, en le dissuadant, ou en utilisant la violence si nécessaire. Autrement il peut l'avoir repoussé hors de son esprit après que la lecture a commencé et empêché d'accéder à l'information visée. Utilisez la Perception pour lire les pensées.

Si l'information cherchée existe, dévoile-la. Si elle n'existe pas, sois clair à ce sujet. Parfois, un psychomètre lit les pensées d'un personnage sans savoir vraiment ce qu'il y cherche. Si c'est un PNJ, tu peux en profiter pour dévoiler des secrets de ton Canevas. Si c'est un PJ, le joueur peut creuser les souvenirs et les pensées de son personnage à volonté.

C'est à toi, MJ, de dévoiler les révélations liées à ton Canevas. C'est également toi qui a le dernier mot sur le passé des PJ si les souvenirs qu'ils racontent contredisent ta préparation.

En cas d'échec de lecture des pensées, donne de brefs indices évocateurs aux joueurs sur ce qu'ils pourraient trouver s'ils parvenaient à lire l'esprit du personnage correctement. Autrement, montre que le PNJ cache quelque chose.

*son bureau, aucun doute, ça sent le cigare hors de prix. L'agent de police Denise Gray entre. Elle lui dit qu'elle a obtenu les informations sur Schönberg & co et elle pose le dossier sur son bureau. Apparemment, elle est mouillée elle aussi dans cette affaire d'espionnage industriel...*

*JOUEUSE. Elle a l'air de le faire de son plein gré ou sous la menace ?*

*MJ. Tu sens une connivence entre eux, mais elle n'a pas l'air complètement à l'aise.*

*JOUEUSE. Comment ça ?*

*MJ. Hé, tu n'es pas dans sa tête à elle, je te signale !*

*JOUEUSE. OK, ça me suffit de toutes façons. Je sors de là...*

#### *EXEMPLE DE LECTURE DE PENSÉES 2 :*

*Une psychométrie sur un personnage secondaire, sur les pensées immédiates, cette fois-ci. Le jet de dés de la joueuse est réussi.*

*MJ. Bien, tu sens qu'il est tendu, il y a de quoi quand quelqu'un a accès à tous tes petits secrets...*

*JOUEUSE. Il est tendu ? À cause de moi ou il y a autre chose derrière ?*

*MJ. Eh bien son chef est dans la pièce, c'est le petit avec un chapeau qui joue aux cartes, et c'est clair que s'il lâche quoi que ce soit sur les enfants séquestrés, il va lui faire la peau. Oooops...*

*JOUEUSE. Je fouille plus loin dans sa tête, ils sont où les gosses ?*

*MJ. Dans l'arrière salle, il y a une porte derrière les cageots de fruits et légumes. D'ailleurs il lui arrive souvent de changer les étiquetages pour vendre plus cher des produits médiocres... Il le fait aussi avec la viande. Là, il n'est plus stressé, il est carrément terrorisé. Il s'est pissé dessus, d'ailleurs, vous mettez tous les deux un moment à vous en rendre compte.*

*Dans cet exemple, le MJ invente au fur et à mesure des questions du joueur des idées de ce qu'il pourrait se passer dans une boutique d'un quartier dominé par la mafia.*

#### *EXEMPLE DE LECTURE DE PENSÉES 3 :*

*Fresnel et Arthus se rapprochent discrètement. Fresnel propose à Arthus de lire ses pensées. Donc on ne fait pas de jet de dés.*

*MJ. Tu sens qu'il a quelque chose à te dire, et que lire ses pensées était le meilleur moyen pour que votre mentor n'en sache rien.*

*JOUEUR. Je suis tout ouïe.*

*MJ. Tout d'abord, son frère aîné Joris a disparu il y a deux ans, tu t'en souviens ? Tu le revois quand il s'entraînait à vous faire léviter grâce à la Kinésie.*

*JOUEUR. Oui, c'est vrai... Il me manque.*

*MJ. Je vais te montrer ce que j'ai vu il y a peu. Et là tu vois une lettre écrite par Joris qui explique qu'il a fugué.*

*JOUEUR. Pourquoi notre mentor nous aurait-il caché ça ?*

*MJ. Tu sens autre chose aussi depuis le début de votre communication. Fresnel éprouve de forts sentiments à ton égard. Il a tenté de le cacher, mais c'est évident...*

Quand une lecture est réussie, dévoile ce qui est important dans le Canevas dès lors que le personnage sondé a des chances de le savoir. On ne peut pas lire les pensées d'un personnage mort.

#### **B) SE FAIRE APPRÉCIER DE SON ENNEMI AVEC L'ARCANE COMPORTEMENT**

L'arcane Comportement permet de changer les pensées et les actions immédiates d'un personnage. Le psychomètre peut utiliser le bonus de puissance de son médium, ainsi que Perception ou Sentiments.

S'il gagne l'Enjeu, il peut raconter la façon dont il contrôle son ennemi le temps d'une narration. Après cela, le participant reprend le contrôle sur son personnage. Il peut de nouveau agir librement.





*« Tu seras ses yeux et ses jambes. »*

S'il perd l'Enjeu, son adversaire garde le contrôle de son personnage. S'il lui inflige des Retombées, le joueur pourra lui créer ou modifier d'un à trois points, un Trait du type « J'éprouve de la sympathie pour (PJ) malgré nos divergences ». En cas de blessure psychologique, le psychomètre gagne le droit de décrire l'effet de la blessure infligée à son adversaire. S'il lui crée un Trait, il persistera tant qu'il ne sera pas soigné. Le Trait ou la blessure pourront être soignés selon les règles du chapitre Soins, page 88.

Si le psychomètre influence le comportement d'un personnage via un sacrifice, le comportement est plus profondément ancré dans l'esprit de sa victime (voir le chapitre Influence psychométrique par sacrifice, page 85). Quand un soin est prodigué, l'adversaire ajoute le bonus de sacrifice à sa combinaison de dés en opposition au soignant.

#### C) PERSUADER UN ENNEMI D'ABANDONNER SES PLANS AVEC L'ARCANE COMPORTEMENT

Sans psychométrie, un tel Enjeu doit être refusé, car beaucoup trop ambitieux. Avec la psychométrie, l'Enjeu devient acceptable, car le psychomètre peut influencer directement l'esprit d'un autre personnage.

Si le psychomètre gagne l'Enjeu, il raconte la façon dont il contrôle son ennemi. S'il perd l'Enjeu, l'adversaire garde le contrôle de son personnage. Si le joueur lui inflige des Retombées, il peut lui créer ou modifier d'un à trois points un Trait du type « Doute de ses projets ». En cas de blessure psychologique, le psychomètre gagne le droit de décrire l'effet de la blessure de son adversaire. Le Trait ou la blessure pourront être soignés selon les règles du chapitre Soins, page 88.

#### D) FAIRE CROIRE À SON ENNEMI QU'IL L'A AIDÉ PAR LE PASSÉ, EN UTILISANT SON ARCANE MÉMOIRE

L'arcane Mémoire permet de modifier les souvenirs d'un personnage, sa mémoire des événements passés. Si le psychomètre gagne l'Enjeu, il raconte la réaction du personnage après modification de ses souvenirs qui ne durera que le temps de la narration. S'il perd l'Enjeu, l'adversaire garde le contrôle de son personnage. Si le psychomètre lui inflige des Retombées, il peut lui créer un Trait du type « (PJ) m'a aidé par le passé ». Le Trait en question est le faux souvenir. En cas de blessure psychologique, le psychomètre gagne le droit de décrire l'effet de la

DIFFÉRENCES ENTRE LES ARCANES  
MÉMOIRE ET COMPORTEMENT :

*Melpomène veut que Zadith considère les humains sans pouvoirs et les démiurges comme des égaux et relâche ses prisonniers.*

*Si elle utilise l'arcane Comportement et gagne l'Enjeu : la joueuse raconte que Zadith semble confus et répond : « Tu as raison, je ne peux pas les considérer comme inférieurs à nous. » Et il relâche les prisonniers. Dans une scène ultérieure, il pourra revenir sur cet acte.*

*Si elle utilise l'arcane Comportement et inflige des Retombées : la joueuse inscrit le Trait « Je ne peux pas considérer certains humains comme inférieurs ou supérieurs à d'autres ». Zadith est libre d'utiliser ou non ce Trait à l'avenir.*

*Si elle utilise l'arcane Mémoire et gagne l'Enjeu : la joueuse raconte que Zadith s'interrompt et dit : « Je me souviens du fait que mes parents n'étaient pas des démiurges. Comment ais-je pu les trahir ainsi ? » Et il relâche les prisonniers. Ce souvenir peut ne fonctionner que le temps de cette scène.*

*Si elle utilise l'arcane Mémoire et inflige des Retombées : la joueuse inscrit le Trait « Mes parents n'étaient pas des démiurges, mes actes trahissent leurs valeurs » sur sa fiche.*

blessure qu'il inflige à son adversaire. Le Trait ou la blessure pourront être soignés selon les règles du chapitre de Soins, page 88).

Si le psychomètre crée ce faux souvenir par un sacrifice, l'influence est alors plus profondément ancrée dans l'esprit de sa victime (voir le chapitre Influence psychométrique par sacrifice, page 85). Quand un soin est prodigué, l'adversaire ajoute le bonus de sacrifice à sa combinaison de dés.

E) FAIRE OUBLIER LA MORT DE SON FRÈRE À QUELQU'UN EN UTILISANT L'ARCANE MÉMOIRE

L'influence de la mémoire peut aussi servir à supprimer des souvenirs. Cela fonctionne de la même façon que n'importe quelle modification de mémoire. Ce n'est jamais irréversible.

F) MÉMOIRE ET COMPORTEMENT

Quand le psychomètre gagne l'Enjeu de la Confrontation en utilisant l'arcane Comportement, il peut raconter de quelle façon il prend le contrôle de son adversaire le temps d'une scène et dans la limite de l'Enjeu énoncé. Après cela, le joueur adverse ou le MJ reprend le contrôle de son personnage. Il est libre de réagir comme il le souhaite à ce qui vient de se passer.

Quand il gagne l'Enjeu en utilisant l'arcane Mémoire, il raconte la réaction de son adversaire à la modification de ses souve-

nirs. À la fin de la narration, le joueur adverse ou le MJ reprend le contrôle de son personnage. Il est libre de réagir comme il le souhaite à ce qui vient de se passer.

La différence entre les Retombées de l'arcane Mémoire et de l'arcane Comportement est que le Trait créé avec Mémoire s'ancre dans le passé du personnage, c'est un faux souvenir. Alors qu'avec Comportement, le Trait créé est une conséquence de la Confrontation, comme dans une Confrontation verbale ordinaire.

#### G) INFLUENCER ET LIRE

Un psychomètre qui possède l'arcane Mémoire sans l'arcane Lecture peut créer de nouveaux souvenirs mais pas en modifier ni en supprimer. Un psychomètre qui possède l'arcane Comportement sans l'arcane Lecture peut donner des ordres, mais pas modifier en profondeur l'état psychologique d'un individu.

En cas de soin, un Trait ou une blessure infligée par un psychomètre qui ne possède pas l'arcane Lecture paraît désolidarisé du reste des pensées et de la mémoire du personnage. L'influence est donc facile à trouver.

#### H) LIRE L'ESPRIT D'UN PERSONNAGE DONT LA MÉMOIRE A ÉTÉ MODIFIÉE PAR PSYCHOMÉTRIE

Lorsqu'un psychomètre lit un esprit ayant subi une influence psychométrique, il faut toujours lui donner des indices des modifications qui y ont été apportées. Par exemple : une incohérence dans le fil des souvenirs, une impression de « faux raccord », voire une aberration...

#### I) ASSIMILER DES CONNAISSANCES OU UN SAVOIR-FAIRE DANS L'ESPRIT D'UN AUTRE PERSONNAGE

Chaque participant a le dernier mot quant aux connaissances et savoir-faire de son personnage. S'il s'agit d'un PJ, référez-vous à sa fiche de joueur. Le psychomètre ne pourra les assimiler que s'ils sont notés sous forme de Traits. S'il s'agit d'un PNJ, le MJ les invente librement.

Pour Assimiler des connaissances ou savoir-faire d'un personnage non consentant, il faut jouer une Confrontation. Si c'est un succès, le joueur note le nouveau Trait sur sa fiche. sous contrôle du MJ et des autres

participants. La valeur est la même que celle du Trait sur la fiche du joueur. Pour un PNJ, si la connaissance ou le savoir-faire ne se réfère pas à un Trait sur la feuille des PNJ, détermine sa valeur (de 1 à 3).

Un psychomètre ne peut en aucune façon assimiler le médium d'un autre personnage.

#### 1°) ASSIMILER LE SAVOIR OU LE SAVOIR-FAIRE D'UN OBJET IMPRÉGNÉ

Si le psychomètre a accès à un objet lié au savoir ou au savoir-faire d'un personnage, il peut l'assimiler. On appelle ces objets : *objets imprégnés*. Si l'objet appartient à un PJ, la connaissance ou le savoir-faire qu'il renferme doit faire référence à l'un de ses Traits. Si l'objet appartient à un PNJ, décide de la connaissance ou du savoir-faire qu'il contient (il ne peut contenir qu'une seule connaissance ou savoir-faire).

Quand le psychomètre possède cet objet, il note le Trait de son savoir ou savoir-faire sur sa fiche, il peut l'utiliser comme n'importe quel autre de ses Traits. Le joueur note un astérisque à côté pour le distinguer des autres. La valeur est la même que celle du Trait sur la fiche du joueur ou du PNJ. Si l'objet est perdu ou brisé, il efface le Trait associé.

#### EXEMPLES DE COMBINAISON

##### ALCHIMIE + PSYCHOMÉTRIE :

*Voici quelques exemples de ce que l'on peut faire en combinant ces deux médiums :*

**a) Créer un coffre qui ne s'ouvre que quand une personne donnée le touche.**

*Associer l'arcane Comportement en transmutant le coffre.*

**b) Un pistolet qui ne s'arme que lorsque l'utilisateur ressent une profonde haine.**

*Associer l'arcane Comportement à la transmutation du pistolet.*

#### COMBINAISON DE MÉDIUMS

Un personnage peut apprendre à utiliser plusieurs médiums. Pour ce faire, il doit suivre un apprentissage auprès d'un démiurge maîtrisant le médium qu'il veut apprendre. Pour pouvoir utiliser un nouveau médium, il faut donc à la fois maîtriser un arcane et avoir une puissance de 1 au minimum. De plus cela coûte 3 points d'expérience au lieu de 2, ainsi la première fois qu'un personnage apprend un nouveau médium, il doit acheter au minimum un arcane et 1 point de puissance, et donc dépenser 6 PE. Chaque médium possède son propre score de puissance évoluant indépendamment. Quand le joueur les combine, il compte la puissance du plus faible des deux.

Maîtriser plusieurs médiums permet d'utiliser et de combiner leurs arcanes spécifiques. Mais cela permet également d'obtenir de nouveaux effets :

**Alchimie + arithmancie :** Transmuter un objet ou un corps à distance, sans le toucher. Il reste impossible de transmuter des objets de plus de 50 mètres de long et la zone d'effet reste également limitée à 50 mètres environ.

**Alchimie + psychométrie :** Enregistrer des souvenirs dans des objets et conditionner leurs comportements et leurs transmutations à la manière d'un programme informatique. Il est possible de donner de nouvelles propriétés aux choses transmutées (dire à une porte de se transformer en mur dès que quelqu'un d'autre approche, ou à une flûte de jouer toute seule tous les jours à 17h et bien d'autres choses encore...).

**Arithmancie + psychométrie :** Lire et influencer l'esprit et la mémoire de personnes à distance, sans les toucher. Il faut néanmoins pouvoir les percevoir. La distance reste limitée à 50 mètres environ.

Il est possible de maîtriser les trois médiums. Vous pouvez imaginer de nombreuses nouvelles propriétés aux transmutations et aux modifications d'esprits, laissez libre cours à votre imagination, demandez-vous ce qu'il est possible de faire en combinant ces pouvoirs avec des phylactères d'arithmancie, etc.

**c) Une porte qui influence tous ceux qui la touchent en leur intimant l'ordre de faire demi-tour.**

*Associer l'arcane Comportement en transmutant la porte.*

**d) Dupliquer son âme et intégrer la copie dans le corps d'une autre personne.**

*Combiner les arcanes Chimère (ou Homunculus) et Mémoire. Le clone peut disposer des médiums de l'original par ce moyen.*

**e) Transférer son âme entière dans un nouveau corps ou dans un objet.**

*Combiner les arcanes Chimère et Mémoire.*

**f) Imprimer ses souvenirs dans un objet**

*Associer l'arcane Mémoire avec l'arcane alchimique correspondant à l'objet (Minéraux pour un cristal, Végétaux pour un livre, etc.).*

**g) Créer un lien entre deux esprits permettant d'échanger des informations à loisir et en continu.**

*Combiner les arcanes Golem et Comportement pour obtenir un lien entre les deux esprits transgressant les règles de l'arcane Golem.*



# CANEVAS



DÉMIURGES vous propose de jouer une allégorie de la quête de la pierre philosophale qu'ont mené les alchimistes à travers les âges, en prenant part à l'histoire de jeunes femmes et hommes doués de pouvoirs et désirant faire de leurs rêves une réalité. Cette histoire commence à l'issue de leur initiation quand, en pleine possession de leurs pouvoirs, ils doivent affronter la folie et la monstruosité du monde extérieur. Ils seront eux-mêmes incités à franchir la ligne rouge et à commettre des actes terribles pour défendre ce qui compte à leurs yeux.

Le Canevas est une méthode de préparation de partie te permettant de créer des personnages et des situations variées, tout en exploitant pleinement les thèmes de l'univers du jeu et en laissant une grande importance aux choix des joueurs. À chaque partie, les PJ rencontrent des PNJ qui les entraînent dans une situation conflictuelle. Le jeu prend toute sa mesure quand vous le jouez **en série**, mais il est tout à fait possible de jouer des **parties uniques**.

## DIFFÉRENTS TYPES DE CANEVAS

Écrire un Canevas consiste à créer des PNJ, à décider ce qu'ils désirent, quels sont les événements marquants de leur passé et en quoi les PJ les intéressent. Voici différents types de Canevas que tu peux être amené à utiliser :

### Le Canevas d'initiation

Dès que vous avez préparé les PJ, vous pouvez jouer immédiatement grâce au Canevas d'initiation : c'est un Canevas générique que tu peux préparer même si tu ne connais pas encore les personnages des joueurs et qui sert de point de départ à l'histoire pour jouer en série. Pour que les PJ commencent ensemble et soient liés les uns aux autres, cette situation se déroule à la fin de leur initiation et leur mentor est au centre du Canevas.



## Jouer en série

Pour jouer en série (c'est-à-dire une histoire en plusieurs épisodes), tu dois établir avec les joueurs une **transition** entre chaque partie. Le fil rouge de tes préparations sera le But commun des PJ. Une série commence généralement par un Canevas d'initiation.

## Jouer une partie unique

Si vous ne souhaitez jouer qu'une seule partie sans suite, tu devras préparer un *Canevas pour partie unique*. Cela implique de jouer une histoire qui se termine en une séance de jeu. À cette fin, on crée les PJ sans But commun et c'est toi qui inventes leur drame.

## Les doubles et triples Canevas

Quand les PJ sont séparés à l'issue d'une partie, prépare plusieurs Canevas pour la prochaine fois : un par PJ ou par groupe de PJ et fais en sorte que leurs intrigues se rejoignent.

## Remarque

Bien sûr, tu peux préparer tes parties différemment. Mais voici les avantages de cette méthode :

- Tu peux préparer les éléments de couleur et de contenu de ton choix : lieux, personnages et ambiance (intimiste, sombre, violente, fantastique, horrifique etc.).
- Elle garantit d'exploiter au mieux les règles de Confrontation : liberté de prise de position des joueurs et prise en compte des Retombées dans l'évolution de l'histoire (si un PNJ important meurt, la partie continue).
- Tu ne seras pas pris de court par les choix des joueurs, ils ne t'empêcheront pas de révéler le reste de ton Canevas.
- Les thèmes importants du jeu et ceux choisis par les joueurs demeurent le centre de vos parties : But commun, relations, cause, pouvoir, drame, perte, etc.
- Si vous jouez en série, les joueurs choisissent eux-mêmes la ligne directrice, ce qui te garantit de proposer des situations qui les intéresseront.
- Tu as suffisamment de liberté pour incorporer dans l'histoire ce qui te plaît aussi et pour diversifier vos parties.

# CANEVAS D'INITIATION

Le Canevas d'initiation vous permet de jouer une partie juste après la création des PJ. Il s'agit d'un Canevas générique que tu peux utiliser quels que soient les PJ créés par les joueurs.

POUR CRÉER UN CANEVAS D'INITIATION, IL TE FAUT :

1. Un thème.
2. Un réseau de quatre personnages principaux ou groupes de personnages en conflit, ce que l'on appelle le schéma d'opposition en quatre points.
3. Définir ce que les PNJ veulent des PJ.
4. Établir des Liens entre PJ et PNJ.
5. Développer les PNJ en sept étapes : présentation, désir, raisons, complications, jusqu'où est-il prêt à aller ? liens et coulisses.
6. Définir la Situation initiale de la partie, le lieu de départ et son élément déclencheur.
7. Finaliser ton Canevas.

Tu peux remplir chaque étape de la préparation de Canevas de manière très succincte ou au contraire très détaillée, selon tes besoins et envies (voir l'Exemple #2 : Deadline, page 164 pour un Canevas très court et l'Exemple #5 : Convergences, page 175 pour un Canevas long et détaillé). Ton Canevas devrait compter d'une à trois pages pour une préparation standard. Les doubles ou triples Canevas peuvent facilement compter jusqu'à six pages.

## LE THÈME

Le thème, c'est l'idée de départ sur laquelle tu vas construire ton Canevas. C'est un objectif ou un acte d'un PNJ principal de ton Canevas qui pose un grave problème à d'autres personnages. N'importe quelle idée exploitant les particularités des pouvoirs démiurgiques ou de la place des démiurges dans la société est bienvenue. Pour un Canevas d'initiation, les thèmes sont génériques et indépendants du But commun des PJ, utilise des thèmes de la liste page suivante.

## LISTE DE THÈMES GÉNÉRIQUES

### **Limites sociales :**

- Enrayer une épidémie ou une famine.
- Faire cesser une guerre.
- Éradiquer la guerre.
- Provoquer une guerre.
- Reconstruire une ville, un pays.
- Réaliser des expériences sur des cobayes humains.
- Empêcher des expériences sur des cobayes humains.
- Renverser le gouvernement.
- Établir la domination des démiurges sur l'humanité.
- Éradiquer le mal de la société.
- Éliminer tous les démiurges de la surface de la terre.
- Rendre la justice.
- Réparer une injustice.
- Faire justice.
- Faire respecter la loi.
- Réaliser une expérience sociale.
- Contrecarrer la propagation d'une idée, d'une opinion.
- Propager une idée, une opinion.
- Libérer un individu ou un groupe.
- Guérir l'humanité de toute souffrance.
- Créer une société idéale...

### **Limites du corps :**

- Guérir une maladie incurable.
- Remédier à un handicap.
- Transformer son corps.
- Créer une chimère mi-animale mi-humaine.
- Améliorer le corps humain.
- Enrayer le vieillissement.
- Devenir immortel.
- Créer un corps hermétique à la souffrance.
- Ressusciter quelqu'un.
- Créer le remède universel.
- Dépasser les limites du corps humain.
- Créer un corps invulnérable.
- Se désincarner...

### **Limites de l'esprit :**

- Guérir une maladie mentale.
- Refaire sa vie, repartir à zéro.
- Réparer une erreur.
- Transformer son esprit.
- Créer un humain artificiel.
- Faire des expériences sur l'esprit.
- Devenir quelqu'un d'autre.
- Ramener l'esprit, la mémoire d'une personne.
- Se réincarner.
- Conditionner l'esprit humain à ne plus souffrir.
- Atteindre un état de conscience supérieur.
- Délester l'être humain de ses pulsions ou émotions.
- Exploiter le cerveau humain à son potentiel maximal.
- Se désincarner...

Les chapitres Le contexte, page 13, Les médiums, page 28 et Médiums : fonctionnement, page 102 t'aideront à trouver des idées de thèmes.

Contrairement aux Buts communs des PJ, tu n'es pas limité à un désir qu'une personne raisonnable pourrait défendre. À ce stade tu n'as pas à réfléchir aux raisons qui poussent un ou plusieurs personnages à se battre pour ou contre ce thème. C'est simplement le cœur du Canevas.

### ENRICHIR LE CONTEXTE

Le contexte présent au début du livre suffit généralement, mais parfois le thème que tu as choisi peut nécessiter de l'enrichir. Tu peux imaginer une situation politique particulière, un rôle spécifique des démiurges dans la société, une ville coupée du monde, pourquoi pas... Voici quelques exemples :

Présente le contexte aux joueurs juste avant de créer les PJ, afin qu'ils puissent choisir leur But commun en connaissance des nouvelles données. Tu pourras également enrichir le contexte plus tard, quand tu connaîtras le But commun des PJ, afin de donner de la matière à leur objectif.

### EXEMPLE DE CANEVAS D'INITIATION BAPTISÉ « REQUIEM » :

*Je choisis le thème suivant : un personnage veut effacer sa mémoire. Je ne sais pas encore qui ni comment ni pourquoi, ni ce que ça va produire comme histoire, mais ça m'inspire.*

#### ENRICHISSEMENT DE CONTEXTE N°1 :

*Une récente guerre a impliqué notre pays Emereldis contre son voisin Canaan. Les démiurges ont été recrutés à des fins militaires et les massacres perpétrés ont atteint une violence et une portée désastreuses. Emereldis est sorti vainqueur du conflit, mais le pays est dévasté, rongé par la famine et les pénuries de toutes sortes...*

#### ENRICHISSEMENT DE CONTEXTE N°2 :

*Ces dix dernières années, de nombreux démiurges travaillaient pour un gouvernement corrompu. Ils arrêtaient des criminels dangereux, mais aussi des opposants politiques accusés de crimes invraisemblables, des journalistes trop curieux et des penseurs trop libres. Ils se livraient à tous les abus que leur statut leur autorisait, entachant impunément leur réputation.*

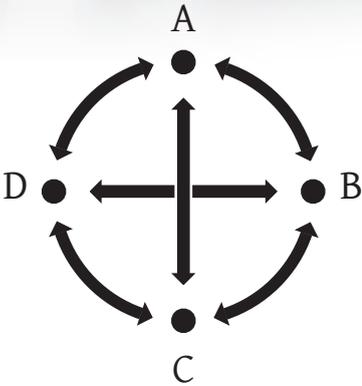
*Ces héros controversés étaient-ils manipulés par les dirigeants ? Y trouvaient-ils leur intérêt ? Sûrement un peu des deux. Toujours est-il que la population a violemment conspué cette faction dont les membres sont devenus des parias, trahis par ceux qui les employaient.*

*Leur opprobre a entaché l'ensemble de la population démiurge qui doit faire face à l'hostilité et la persécution depuis.*

### ENRICHISSEMENT DE CONTEXTE N°3 :

*Le gouvernement est composé essentiellement de puissants démiurges. De nombreuses mesures sont prises chaque mois pour éviter que les humains sans pouvoir ne rejettent les démiurges. Parallèlement, des happenings ont commencé à se produire, diffusés à la télévision et sur internet, d'anonymes accusant les membres du gouvernement d'être arrivés au pouvoir par des moyens inavouables.*

### SCHEMA D'OPPOSITION EN QUATRE POINTS



À présent, définis dans les grandes lignes le *nœud* de ton Canevas : fais s'opposer plusieurs PNJ au sujet du thème choisi – démiurges ou humains sans pouvoir indifféremment – avec des prises de position différentes. Une personne désire quelque chose, une autre veut l'en empêcher et une troisième a une position ambivalente ou divergente. Ça fait trois points ; le quatrième, ce sont les PJ.

Pendant la partie, chaque personnage va agir pour obtenir gain de cause. Quand les objectifs des PNJ se dessinent et qu'une tension s'insinue, on parle de situation de crise. Quand les personnages luttent les uns contre les autres, on parle de conflit.

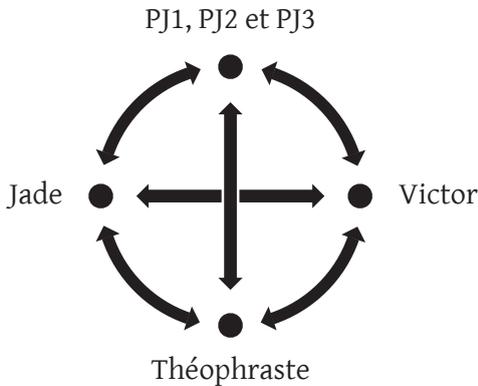
Dans le Canevas d'initiation, le mentor des PJ doit être l'un des trois points de ce schéma. Nous verrons ensuite comment impliquer les PJ dans le Canevas.

Chaque point du schéma doit s'opposer à tous les autres. Ce qui signifie que chaque PNJ doit défendre un parti pris différent concernant le thème choisi en concurrence avec les autres. Ainsi, chaque personnage peut finir par être en conflit avec n'importe quel autre, y compris ses alliés ou ses amis. Les PJ pourront prendre le parti de l'un des PNJ, ce qui les oppose de fait aux autres. Chaque joueur est libre de prendre le parti de son choix indépendamment des autres.

#### EXEMPLE DE PNJ EN OPPOSITION « REQUIEM » :

*Théophraste veut effacer sa mémoire ; Victor veut l'en empêcher ; Jade hésite à aider Théophraste.*

NOTE LES ACTEURS DE TON SCHÉMA EN QUATRE POINTS : CHOISIS LES NOMS (MÊME PROVISOIRES) DE TROIS PERSONNAGES QUI SERONT LES PRINCIPAUX PNJ DE TON CANEVAS – UTILISE LA LISTE DU CHAPITRE Exemples de noms, page 37 OU INVENTES-EN. NOTE EN QUELQUES MOTS QUEL EST LEUR PARTI PRIS FACE AU THÈME.



### CE QUE LES PNJ VEULENT DES PJ

Tu sais ce que veulent les PNJ et ce qui les oppose entre eux. À présent, tu dois choisir ce que les PNJ veulent des PJ. Ce point est crucial puisqu'il sert à intégrer pleinement les PJ dans le Canevas et donner aux joueurs de vraies raisons de prendre part au conflit. Comme tu ne connais pas encore les PJ, exploite leur statut de disciple, leur âge, le fait qu'ils sont liés au mentor, aux enseignants et à leurs condisciples.

Choisis des désirs ou des besoins qui les poussent à interagir, plutôt que de vouloir « fuir les PJ », « faire partir les PJ » ou « garder un secret ».

### EXEMPLE DE PRISES DE PARTI « REQUIEM » :

*Si un PJ soutient Théophraste, Victor lui en veut. S'il soutient Victor, Jade tente de les stopper. S'il soutient Jade, Victor et/ou Théophraste s'opposent à eux en fonction de leur parti pris.*

### EXEMPLE « REQUIEM », CE QUE VEULENT LES PNJ :

- *Victor veut que les PJ l'aident à convaincre Théophraste de le laisser vivre avec lui.*
- *Théophraste veut avouer ses secrets aux PJ avant de se faire effacer la mémoire.*
- *Jade veut resserrer les liens entre Théophraste, Victor et les PJ.*

## LIENS DES PJ

Lorsque tu crées ton premier Canevas, tu ne sais pas encore qui seront les PJ des joueurs et quels seront leur drame et leur But commun. Ils ont cependant une contrainte : ils doivent tous commencer la première partie à la fin de leur initiation et créer un Lien avec leur mentor.

Pendant la création des PJ, quand les joueurs créent leurs Liens, indique-leur les noms des PNJ de ton Canevas que leurs PJ connaissent déjà. Présente-les et demande-leur de créer des Liens avec eux. Ajoutez-les ensuite sur le réseau des relations. Chaque joueur doit choisir **un Lien positif mais problématique** avec un ou plusieurs des PNJ qui lui ont été présentés. Chaque PNJ présenté par le MJ doit avoir été choisi comme Lien par au moins un joueur.

### EXEMPLE DE LIENS DES PJ « REQUIEM » :

*Les joueurs doivent créer un Lien avec Théophraste leur mentor, Victor leur condisciple et éventuellement Jade qui participe occasionnellement à leur enseignement.*

Un Lien positif mais problématique signifie que la relation entre le PJ et le PNJ est forte : amour, lien familial, grande amitié, admiration, etc. Le caractère problématique de leur relation signifie qu'elle possède un côté conflictuel, des dissensions, des désaccords, une rivalité, voire une relation à sens unique : amour non réciproque, un disciple qui admire son mentor alors que celui-ci l'humilie constamment, etc.

Tu dois présenter au minimum deux PNJ avec qui les joueurs doivent créer des Liens. Au moins l'un d'entre-eux doit être un PNJ principal du Canevas (c'est-à-dire l'un des PNJ du schéma d'opposition en quatre points). Chaque joueur peut créer de nouveaux Liens avec des PNJ pendant la partie s'il le souhaite en dépensant des points de Traits. Tu peux demander à un joueur de modifier son Lien s'il contredit ton Canevas. Tu as un droit de veto sur les choix de Liens des joueurs avec les PNJ du Canevas. Cependant les paradoxes sont une bonne chose (par exemple, si tu décris un de ses personnages comme étant altruiste dans ton Canevas, ça peut être intéressant qu'un joueur décide qu'il maltraite son PJ).

LE MENTOR DOIT ÊTRE L'UN DES PERSONNAGES PRINCIPAUX DE TON CANEVAS. POSITIONNE-LE PAR RAPPORT AU THÈME. LES AUTRES PNJ DE TON PREMIER CANEVAS PEUVENT ÊTRE LES INSTITUTEURS, LE PERSONNEL DU LIEU

OÙ L'HISTOIRE VA DÉBUTER, LES CONDISCIPLES DES PJ ET LEURS RELATIONS. RÉFLÉCHIS AUX RELATIONS ENTRE TOUS LES PERSONNAGES QUE TU VIENS DE CRÉER.

## DÉVELOPPEMENT DES PNJ

IL TE FAUT DÉSORMAIS ÉTOFFER LES PNJ POUR LEUR DONNER DE LA PROFONDEUR. VOICI UNE MÉTHODE EN SEPT ÉTAPES : PRÉSENTATION, DÉSIR, RAISONS, COMPLICATIONS, JUSQU'OU EST-IL PRÊT À ALLER ? LIENS ET COULISSES.

DÉMIURGES se prête bien aux PNJ torturés, voire fous, ou à l'opposé, sur le fil de la moralité, qui agissent pour le bien, mais pour de mauvaises raisons, ou par des moyens contestables. Certains commettent des actes terribles pour de bonnes raisons. Tu peux écrire les étapes dans l'ordre que tu veux. Toutes les étapes du développement des PNJ sont accessoires, sauf le **désir** et les **raisons**. Tu peux te contenter d'écrire un minimum d'informations sur chaque personnage et inventer le reste au pied levé pendant la partie ou au contraire les enrichir avec force détails pendant la préparation pour garantir à tes PNJ plusieurs couches de complexité.

### Présentation

Qui est le personnage, à quoi ressemble-t-il ? Quel est son nom ? Décris son caractère, sa manière d'être. Est-ce un humain sans pouvoir, un démiurge ou autre chose encore ? Donne en quelques mots ou quelques lignes les principaux traits de l'apparence, de l'âge et du genre, du PNJ. Précise son activité. S'il s'agit d'un démiurge, quel est son médium, éventuellement quels arcanes maîtrise-t-il ? Concernant les personnages que les PJ connaissent avant le début de l'histoire, n'hésite pas à noter les éléments importants que les joueurs doivent savoir. Tu leur donneras ces informations au moment de la création du Lien, ou pendant la partie si ce PNJ n'a pas de relation directe avec les PJ. N'écris donc rien de secret à ce stade.

### Désir

Les pouvoirs démiurgiques ouvrent le champ des possibles et les rêves les plus fous deviennent réalisables. Quel est le principal désir du PNJ ? Il peut s'agir d'un objectif calculé ou passionnel. Que veut ce PNJ, pourquoi se battra-t-il ? Ce désir est la cause que tu

## EXEMPLES DE RAISONS :

Béryl cherche à asservir les humains sans pouvoir aux démiurges. Elle défend une doctrine selon laquelle les démiurges sont élus de Dieu et doivent dominer l'humanité pour son propre salut.

Raziel veut faire échouer le projet de Béryl, car sa famille a été assassinée par des démiurges durant la dernière guerre et pour lui, les démiurges ne sont pas meilleurs que les autres humains.

## EXEMPLE DE PNJ « REQUIEM » :

### THÉOPHRASTE

**Présentation :** Un homme d'une quarantaine d'années un peu négligé, à la voix grave et suave, amateur d'alcools forts. Manie l'arithmancie de la Température, de la Lumière et de l'Électricité. Il est en dépression depuis la mort de sa sœur Helena.

**Désir :** Il veut effacer de sa mémoire les cinq dernières années de sa vie.

**Raisons :** Il a commis un acte qui le tourmente et ne parvient pas à l'oublier.

**Complications :** Il demande à Jade, une amie de longue date, d'effacer de sa mémoire tout ce qui a trait à ces événements. Cela implique effacer les souvenirs des cinq années passées avec ses disciples, à cause de Victor qui lui

défendras avec opiniâtreté, en tant que MJ, quand tu joueras ce personnage. C'est le moment de reformuler le parti pris de chacun de tes PNJ et de le préciser.

### Raisons

Un personnage poursuivant un objectif sans que l'on sache pourquoi a de fortes chances d'être une coquille vide. Creuse les raisons qui poussent le PNJ à agir vers son désir. Le meilleur moyen de motiver ses actes est de déterminer quel drame, quels événements dans sa vie ont fait naître son désir. Tu peux même utiliser des arguments idéologiques, des convictions ou des croyances.

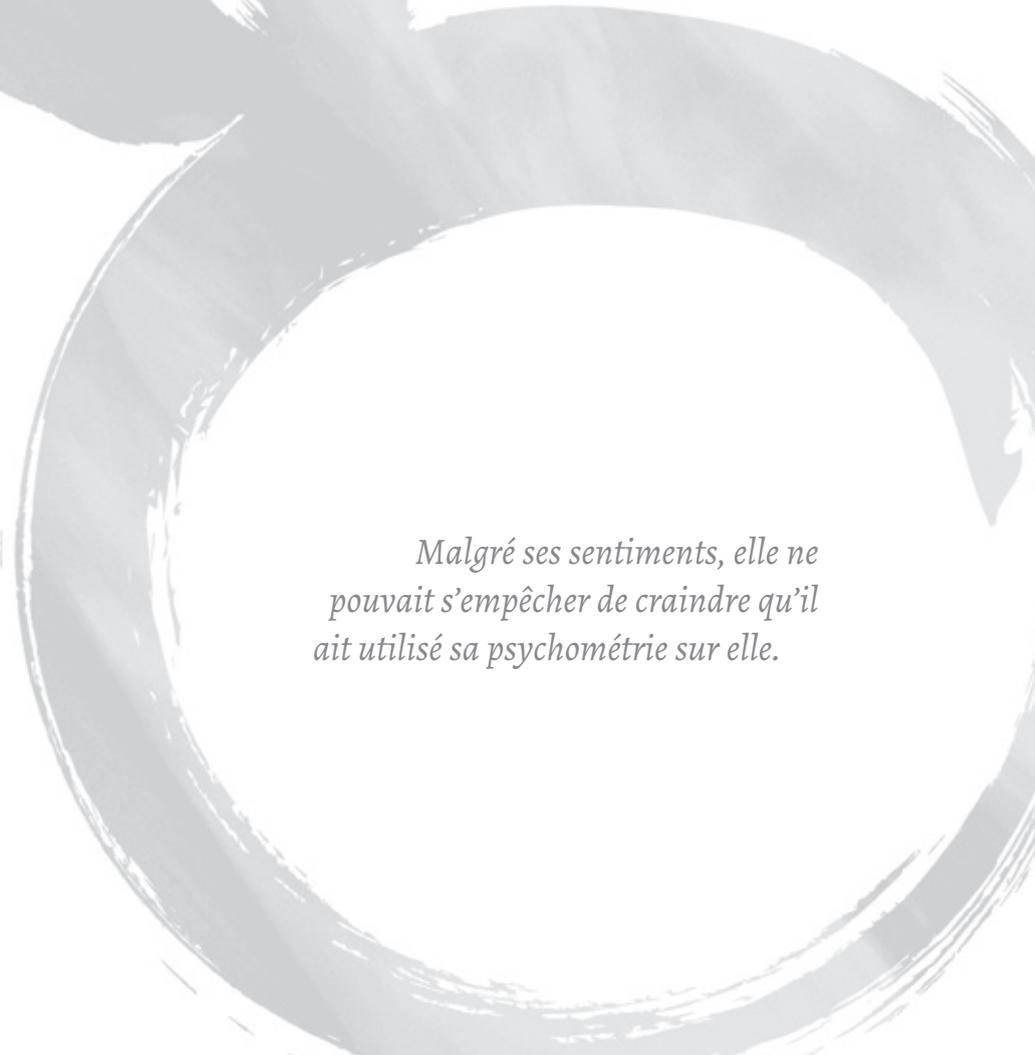
Tu devras tout révéler, en cours de partie, sur les raisons des PNJ. Ne prévois pas où, ni comment, ni quand. Tu trouveras le moment propice de les dévoiler pendant le jeu, ou tu créeras l'opportunité.

### Complications

Le personnage a-t-il une raison d'agir plus profonde ? Quel est son secret ? Que cache-t-il ? Que nous apprend son histoire quand on creuse un peu plus ? Est-il vraiment celui que l'on croit ? A-t-il des relations insoupçonnées ou inavouables ? Avec d'autres PNJ du Canevas ? Avec un PJ ? Quel est son drame ?

Les complications sont l'occasion de rajouter de la profondeur aux PNJ. Ce sont les révélations supplémentaires au sujet du personnage portant toujours sur des choses vraies avant le début de la partie ; et non d'événements prévus à l'avance. Les complications peuvent couvrir des révélations





*Malgré ses sentiments, elle ne  
pouvait s'empêcher de craindre qu'il  
ait utilisé sa psychométrie sur elle.*

supplémentaires à propos de l'histoire du personnage, ses intentions cachées, des informations supplémentaires concernant son désir, ses raisons d'agir, ses relations, son passé, etc.

Le but des complications est d'envenimer la situation, de rendre les personnages plus complexes. Il n'y a pas de *gentils* ni de *méchants*, chacun a sa part de lumière et sa part d'ombre. Connecte les personnages entre-eux via leur passé, leurs secrets et leurs objectifs.

Tu peux noter autant de complications que tu le désires, les nouvelles révélations ont une grande importance et généralement un fort impact sur l'évolution de l'histoire. Toutes tes complications doivent ainsi être révélées durant la partie aux moments que tu jugeras opportuns. Et s'il y a un secret, tu dois faire en sorte qu'il n'en soit rapidement plus un.

### **Jusqu'où est-il prêt à aller ?**

Cette étape du développement du PNJ permet d'évaluer la limite de ses actions : irait-elle jusqu'à tuer ceux qui s'opposent à elle ou est-elle pacifiste et se refuse-t-elle à laisser le sang couler ? Se sacrifierait-il pour ses proches ou chercherait-il à sauver sa peau avant tout ? Cela te permet d'avoir une idée de la manière dont les choses risquent de s'aggraver et de la limite que tu pourras imposer au personnage dans sa volonté de poursuivre son objectif. Tu peux aussi préciser à cette étape le plan d'action du PNJ, dans la mesure où il ne s'agit pas

*rappelle Helena. Il a attendu que ses disciples aient fini leur initiation pour passer à l'acte.*

*Son tourment est causé par le meurtre dont il est responsable, de sa sœur Helena Vaselli et de son époux Fedor.*

*Helena et Fedor voulaient renverser l'Agora en dévoilant au monde les secrets de l'organisation par l'intermédiaire des médias. L'Agora ayant eu vent de leurs desseins a demandé à Théophraste de les stopper. La discussion a tourné à la querelle, puis au combat. Théophraste en est sorti vainqueur, sa sœur et son mari sont morts sous les décombres de leur maison dans l'incendie qu'il a provoqué pour leur échapper.*

*Il a pris Victor Vaselli, leur fils, sous son aile depuis cette date, en lui racontant que leur mort était accidentelle : un incendie domestique.*

### **Jusqu'où est-il prêt à aller ?**

*Effacer toute une partie de sa mémoire ne lui fait pas peur si cela peut stopper son tourment. Il demanderait aux PJ de ne pas lui en vouloir et de le comprendre. Il se laisserait probablement faire si Victor tentait de le tuer tant sa culpabilité est grande.*

**Liens :** *Il est le mentor des PJ. Il est le mentor et l'oncle de Victor. Il est le frère d'Helena Vaselli. Il est ami de longue date avec Jade.*

d'un plan à suivre scrupuleusement. Vois-le comme une issue possible à la partie si les PJ n'empêchaient pas ce personnage d'aller au bout de ses projets.

### Liens

Note à présent les relations du PNJ avec les autres personnages importants, mais aussi avec des PNJ ne se trouvant pas sur le schéma d'opposition en quatre points (voir le chapitre *Autres PNJ* ci-dessous). Il peut s'agir d'individus ou de groupes, mais dans ce deuxième cas, nomme un ou plusieurs de ses membres importants. Précise la nature de chaque relation. Ces liens t'aideront pendant la partie à savoir comment faire interagir les PNJ entre eux.

TU PEUX AUSSI PRENDRE UNE FEUILLE DE PAPIER, NOTER TOUS LES PJ, PNJ ET GROUPES ET LES RELIER PAR DES LIGNES EN PRÉCISANT LA NATURE DE LEURS RELATIONS.

### Coulisses

Il se peut qu'un PNJ utilise un endroit particulier ou secret pour vivre ou pour ses activités : une maison, une simple pièce, un manoir, un labo, un repaire, etc. Il peut également dissimuler quelque chose de dangereux ou de rare (tu n'as pas besoin de préciser sa localisation). Fais une brève description de cet endroit important et/ou caché et de sa fonction, mais garde toujours à l'esprit qu'un tel lieu peut n'être jamais visité pendant la partie, qu'il suffit de l'évoquer pour qu'il joue son rôle. Sois donc succinct. Rends-le accessible. Les coulisses permettent d'en savoir plus sur un PNJ, ce n'est en aucun cas un passage obligé.

### Autres PNJ

Tu peux créer des PNJ supplémentaires dans ton Canevas. Individus ou groupes, mais tu n'as pas besoin de les décrire autant que les trois principaux. La plupart seront des adjuvants, qui épousent plus ou moins fidèlement le désir de l'un des personnages principaux. D'autres peuvent avoir leurs propres objectifs, ainsi qu'une histoire personnelle. Donne-leur un nom. Si besoin, décris-les et précise quels sont leurs partis pris et éventuellement leur passé.

## SITUATION INITIALE

Pour préparer la Situation initiale, commence par décrire le lieu de départ. Tu peux ensuite préparer **une ou plusieurs scènes d'introduction** pour les PJ ayant pour but de présenter leur quotidien. Pose des questions aux joueurs pour **explorer leurs relations** et clos cette phase avec un **élément déclencheur**.

### Le lieu de départ

Un Canevas d'initiation commence à la fin de l'initiation des PJ. Le lieu de départ est donc généralement l'endroit chargé de souvenirs où ils ont appris à contrôler leurs pouvoirs. Mais ce n'est pas obligatoire, ils peuvent très bien partir en voyage, être convoqués à l'Agora, rendre visite à un ami, etc. MJ, c'est à toi de décider quel est ce lieu et d'en faire la description. Lis ou résume cette description aux joueurs au début de la partie.

Choisis quel est l'endroit où se déroule la fin de l'initiation des PJ et décris-le de manière générale. Inutile de le détailler pièce par pièce. Ces lieux peuvent avoir été créés ou modifiés par des démiurges, tu peux donc laisser libre cours à ton imagination. Tu as besoin d'un lieu malléable — en fonction des besoins de l'histoire pendant la partie — mais imprégné d'une ambiance. Ajoute quelques détails particuliers au lieu, des choses qui marquent.

Précise les règles et habitudes des habitants du lieu. Tout ce que tu écris ici devra être porté à la connaissance des joueurs. Si tu veux cacher des choses, note-les dans la partie dévolue aux PNJ (notamment dans les coulisses). Attends-toi à ce que les personnages sortent du lieu de départ au

### EXEMPLE DE LIEU DE DÉPART « REQUIEM » :

*Cette situation commence chez le mentor des PJ. Il s'agit d'une maison spacieuse comportant de nombreuses chambres baignées de lumière, un grand patio agrémenté d'un jardin zen. À l'intérieur de la maison, quelques cadres de photo vides. Au sous-sol, une salle d'entraînement blindée et ignifugée a été aménagée et équipée d'étagères débordant de matériaux à transmuter dans l'arrière salle, d'objets anciens visant à s'entraîner à l'Assimilation, etc.*

*Le mentor fait lui-même la classe à ses disciples, il reçoit un salaire pour cela ainsi que pour son mentorat. Célibataire sans enfants, les disciples y vivent en pension complète. Ils doivent obtenir la permission pour sortir, sauf ceux qui ont atteint la majorité, ceux-ci sont libres de leurs mouvements.*

cours de votre partie. L'histoire se poursuivra à l'extérieur, tu devras alors décrire au pied levé les lieux et les nouveaux personnages qu'ils rencontreront (tu peux t'inspirer des Exemples de lieux, page 194).

VOICI QUELQUES QUESTIONS POUR T'AIDER À CRÉER LE LIEU :

- L'initiation des PJ a-t-elle eu lieu chez le mentor ?
- Dans un institut ou une école ?
- Pourquoi pas un orphelinat, un temple, un château, etc.
- La partie va-t-elle se dérouler dans un lieu extérieur ?
- Y a-t-il d'autres personnes qui y vivent ou y travaillent ?
- Quelles sont les règles de vie en ce lieu ?

Les PJ et les autres disciples sont sous la responsabilité du mentor et du personnel pédagogique (voir le chapitre Mentorat, page 18 pour plus de précisions).

### Préparer des scènes d'introduction

La partie commence dans le lieu de départ que tu as décrit. Tu peux préparer une ou plusieurs scènes d'introduction ou démarrer la partie au pied levé. Si tu prépares quelque chose, écris seulement le démarrage de la scène. Tu peux choisir une situation ordinaire pour les PJ (cours, tâches ménagères, repas en commun, entraînement aux médiums, etc.), ou un événement exceptionnel (un voyage en groupe, un examen, l'arrivée d'une personne spéciale ou importante, une convocation à l'Agora, une fête, etc.). Chaque PJ peut avoir sa propre scène ou tous peuvent commencer au même endroit et au même moment.

#### EXEMPLE D'INTRODUCTION

« REQUIEM » :

*Jade et Théophraste organisent une fête pour marquer la fin de l'initiation des PJ et de Victor qui aura lieu dans quelques jours, mais également pour leur dire adieu. Pour le moment, tout le monde s'affaire aux préparatifs : certains décorent, d'autres préparent les mises en bouche ou s'apprêtent.*

Attention à ne pas prévoir de situations ou d'activités qui relèveraient du choix d'un joueur. Pour cela, choisis des événements et des activités qui sont des obligations ou des devoirs, imposés par son statut de disciple. Les cours de math et les entraînements, par exemple, sont obligatoires. En revanche, faire partie d'un groupe de musique ou regarder les étoiles seul sur le toit devraient être un choix du joueur. Le but des scènes d'introduction est de favoriser les interactions entre PJ et PNJ.





*« Il est là pour nous, Kaym ! Quand  
il aura éliminé les rebelles, il nous  
conduira à l'Agora pour nous faire  
subir un lavage de cerveau... »*

## Explorer les relations des PJ

Que tu prépares des scènes d'introduction ou non, le but de la Situation initiale est d'explorer les relations des PJ.

Au moment de commencer la partie, les joueurs ont écrit des Liens avec plusieurs PNJ de ton Canevas. Réfléchis à des situations rapprochant un PJ et un PNJ avec lequel il a créé un Lien (tu peux ajouter un PJ ou PNJ pour exploiter un triangle relationnel). Utilise ce que le joueur a écrit sur leur relation, leur attachement et leur problème. Et surtout, pour faire réagir le joueur et pour creuser son personnage, pose-lui des questions orientées :

- sur ce qu'il pense du PNJ, ou de ce qu'il est en train de faire ou de dire,
- sur leur passé commun, et pour approfondir leur relation de façon générale,
- sur ce qu'ils font ensemble à ce moment précis,
- à propos d'un problème qui ternit la relation,
- sur la manière dont il réagit à ce qu'il se passe,
- ainsi que sur tout ce qui concerne ses habitudes et son quotidien.

Dès que la scène est engagée, le joueur joue son PJ et tu joues le PNJ. Le but est de confronter le PJ à sa relation et plus particulièrement à ce qu'elle a de problématique. Une scène relationnelle peut se situer dans le passé à la manière d'un flashback. Jouez la scène sans issue préconçue en tête. Lance une scène de relation pour chaque PJ.

## EXEMPLES DE QUESTIONS

### ORIENTÉES :

*« Comment ça se passe pendant ce repas entre toi et Théophraste ? » ;*  
*« Qu'est-ce que vous faites Victor et toi à la fin de ce cours ? ». « Quand Jezebel vient t'offrir un verre, tu réagis comment ? » ; « Théophraste est plutôt avare de compliments envers toi, alors qu'il ne tarit pas d'éloges sur ta sœur, comment tu te sens à ce sujet ? » ; « C'est quoi ton meilleur souvenir avec Freyja ? » ;*  
*« Quel est l'événement le plus marquant que tu as vécu avec Maât ? » ;*  
*« Ça fait longtemps que vous avez discuté à cœur ouvert avec Callisto ? Qu'est-ce que tu lui as révélé ? » ;*  
*« Ça se passe comment quand vous vous voyez chez Gentiane ? » ;*  
*« Mala renverse son assiette et part en pleurant dans sa chambre. Qu'est-ce que tu lui as fait ? » ;*  
*« Victor fanfaronne en faisant la démonstration de ses pouvoirs, c'est lui ou toi qui mène le score à l'entraînement ? » etc.*

*N'hésite pas à préparer le terrain avec des questions d'ordre plus général : « Tout le monde prépare la fête, et toi, tu fais quoi ? » ; « Comment ça se passe pendant tes entraînements ? » ; « Tu t'installes à côté de qui dans le compartiment du train ? » etc.*

EXEMPLES DE SCÈNES DE  
RELATIONS « REQUIEM » :

*On peut imaginer une scène où Victor se livre au sujet de ce qu'il a ressenti quand il a été hébergé chez son oncle à la mort de ses parents ; ou Victor qui annonce à un PJ qu'il ne veut pas partir, qu'il veut vivre avec son oncle, mais que celui-ci refuse net sans explication ; Jade vient demander à un PJ ce qu'il compte faire après son initiation ; Théophraste surpris en larmes dans son bureau, etc.*

AUTRES EXEMPLES DE  
SCÈNES DE RELATIONS :

*Maât vient déclarer sa flamme à celui qu'elle aime ; Lydia vient se disputer avec Hakim parce qu'il l'a humiliée pendant l'entraînement, etc.*

EXEMPLE D'ÉLÉMENT  
DÉCLENCHEUR « REQUIEM » :

*Théophraste veut effacer les cinq dernières années de sa mémoire.*

N'oublie pas que chaque PNJ veut quelque chose des PJ. C'est peut-être la véritable raison pour laquelle il vient le voir, mais peut-être tient-il à garder cela secret pour le moment.

Tu peux choisir de préparer des scènes d'introduction et d'utiliser les questions comme appoint, ou de n'utiliser que les questions. Il est possible de mélanger les deux méthodes à loisir afin de diversifier les débuts de vos parties.

Puis, quand chaque PJ a exploré une de ses relations, révèle l'élément déclencheur.

Au cours de la partie, continue de poser autant de questions que tu le souhaites, notamment quand tu auras besoin d'explorer d'autres relations, de faire une transition après une ellipse, de faire réagir un joueur, ou d'en savoir plus sur son PJ.

### Uélément déclencheur

Décide avant de jouer quelle révélation de ton Canevas est la plus appropriée pour donner le coup d'envoi de la situation de crise. Cette révélation doit être hautement problématique et elle ne doit pas laisser les

joueurs indifférents. N'hésite pas à frapper fort, avec la découverte d'un meurtre par exemple, quelque chose qui les poussera à réagir. Cependant, garde des révélations choc pour plus tard, ne dévoile pas tout d'un coup.

Tu peux également choisir comme élément déclencheur la première action entreprise par un PNJ pour réaliser son désir. N'hésite pas à prévoir plusieurs éléments déclencheurs, ainsi, selon l'évolution de la Situation initiale, tu pourras choisir le plus approprié.

## FINALISER LE CANEVAS

POUR FINALISER LE CANEVAS, VÉRIFIE LA COHÉRENCE DE TES RÉVÉLATIONS. REPLACE LES ÉTAPES DE CRÉATION DE TON CANEVAS DANS UN ORDRE PLUS PRATIQUE À UTILISER PENDANT LA PARTIE :

1. note les nouveaux éléments de contexte si tu en as créé,
2. les Liens des PJ,
3. la Situation initiale, le lieu de départ et l'élément déclencheur,
4. ce que les PNJ veulent des PJ,
5. le développement des trois PNJ principaux et les autres PNJ.

TU N'AS BESOIN DE RIEN D'AUTRE. TU TROUVERAS DES EXEMPLES DE CANEVAS p. 161.

### Prévois des révélations dynamiques

Au cours du développement des PNJ, tu vas déterminer un ensemble de faits que tu révéleras pendant la partie. Voici quelques règles à observer lors de la préparation de tes Canevas, afin de garantir à vos parties fluidité et respect de la liberté de choix et d'action des joueurs :

1. **Toute solution est bonne à prendre :** Les solutions que choisissent les joueurs sont valides tant qu'elles sont crédibles pour tout le monde. Ne prévois pas à l'avance quelles solutions sont bonnes ou mauvaises. Contente-toi d'opposer des PNJ à l'action des PJ et de leur faire lancer les dés. Crée des situations où aucune solution n'est vraiment meilleure qu'une autre et où chaque choix coûte aux PJ.
2. **Révéler seulement du contenu :** Ne prévois que le contenu des révélations, pas les conditions dans lesquelles tu les donneras aux joueurs. Par exemple : écris « David a perdu la vue à 15 ans » plutôt que « Les PJ découvriront dans le bureau du docteur Seth un certificat médical attestant que David a perdu la vue à l'âge de 15 ans ». Ne prévois pas comment ni où les PJ découvriront tes révélations. Les révélations doivent être indépendantes des actions et des comportements des PJ, tu dois pouvoir les introduire à tout moment de l'histoire ou presque. **DÉMIURGES** n'est pas un jeu d'enquête, dévoiler progressivement les informations au sujet des PNJ permet de donner plusieurs niveaux de complexité à la situation et de rendre les choix d'autant plus difficiles que les joueurs ne savent pas tout des autres personnages. De plus, ne fais jamais lancer les dés aux

joueurs pour chercher quelque chose ou quelqu'un, ni pour fouiller un lieu : s'il y a un élément du Canevas à découvrir, ton rôle en tant que MJ est de le révéler. Délivre tes révélations pour rythmer la partie, ne fais pas de rétention d'information.

3. **Une révélation doit pouvoir se dévoiler n'importe où et n'importe quand :** Une révélation doit pouvoir être donnée en tout lieu et à tout moment, ne rattache pas une révélation à un lieu spécifique et ne détermine pas quand elle doit être faite ; la plupart du temps, ce sont les PNJ qui vont les dévoiler aux PJ. Si le personnage auquel une information est rattachée meurt ou est hors d'atteinte, tu peux la faire parvenir aux PJ par l'intermédiaire d'un proche, d'une note, d'un carnet, d'un ordinateur, d'un téléphone, voire d'un objet dans lequel une partie de la mémoire du personnage a été imprimée grâce à des pouvoirs démiurgiques.
4. **Des faits vrais avant le début de la partie :** Une révélation doit introduire des faits qui étaient *vrais avant le début de la partie* : événements passés, histoire d'un personnage, désirs, raisons, ambitions et relations. N'écris pas d'événements spontanés, de plans machiavéliques, ni de retournements de situation finaux qui apprennent aux joueurs qu'ils ont été menés en bateau tout au long de la partie. L'avantage des révélations dans DÉMIURGES, c'est qu'il ne s'agit que d'informations libres d'être données de mille manières et quelles que soient les situations. Si tu prévoyais des événements devant se dérouler pendant la partie, cela te demanderait de reprendre le contrôle sur l'histoire et donc d'en déposséder les joueurs. Ce que tu prépares est une situation initiale prête à exploser, avec des informations concernant le passé et les intentions des PNJ au moment où la partie commence. Tout ce que tu écris ne concerne que ce qui est vrai au moment où l'histoire commence. Ce qui est vrai après, vous le découvrirez ensemble en jouant.

### **Pousse les joueurs à prendre parti**

Donne aux joueurs de véritables raisons de défendre la cause d'un PNJ ou un autre. Ne décide pas à la place des joueurs quel parti ils devraient prendre. Donne-leur des raisons de choisir chacune des positions portées par les principaux PNJ du Canevas. Choisir un camp, défendre une idée ou un personnage donné est au cœur du jeu. Quand tu crées ton Canevas, ton but est de pousser les joueurs à se positionner dans le conflit en cours, sans décider à leur place et sans rendre un seul choix viable. Pour cela, donne

de véritables raisons d'agir à chacun des PNJ principaux. Les PJ pourront être en désaccord ou en conflit, voire finir par devenir antagonistes, dans la mesure où leur But commun reste une priorité.

Essaie d'équilibrer la moralité de tes PNJ : les êtres humains font généralement de bonnes choses pour de mauvaises raisons et de mauvaises choses pour de bonnes raisons. Si tu parviens à mettre tous tes PNJ au même niveau de vertu et de vice, ton Canevas n'en sera que meilleur, car les positions prises par chaque joueur seront d'autant plus controversées et porteuses de nouveaux conflits.

Donne aux PNJ des raisons d'agir que tu serais capable de défendre toi-même avec détermination et qui ne se limitent pas à de la méchanceté, de la bêtise, un malentendu ou de la basse vérialité. Commence par choisir des problèmes et des actions d'une gravité indiscutable : meurtre, chantage, menaces, violences, imposer quelque chose d'inacceptable à une personne ou un groupe de personnes contre leur gré, commettre un acte terrible, monstrueux, etc. Puis, réfléchis aux raisons qui légitimeraient de tels actes, des circonstances atténuantes, en quelque sorte. À l'inverse, réfléchis à des idéaux ou des buts nobles et bons, mais réalisés par des moyens ou pour des raisons immorales.

Les pouvoirs démiurgiques t'aident à y parvenir, puisqu'ils permettent de violer les lois de la nature et de la société : transformer l'esprit ou le corps de quelqu'un, modifier le monde, les animaux, la vie d'êtres humains, modifier leurs perceptions, etc.

### Canevas courts

Tu n'as pas besoin de remplir chaque étape de la création de tes Canevas point par point systématiquement. Voici le minimum dont tu as besoin, une fois le thème choisi et le schéma en quatre points rempli :

- Note les Liens des PJ.
- Présente la Situation initiale et décris le lieu de départ succinctement.
- Précise ce que les PNJ veulent des PJ.
- Développe succinctement les PNJ : leur désir et leurs raisons d'agir (éventuellement, quelques mots concernant les complications et jusqu'où est-il prêt à aller ? mais ce n'est pas obligatoire).
- Précise leurs médiums par un symbole  $\Delta$ ,  $\infty$  ou  $\Psi$  pour les PNJ démiurges.

Voir le Canevas Exemple #2 : Deadline, page 164.

## Pendant le jeu

Dès lors que tu as introduit l'élément déclencheur, laisse les joueurs aller dans la direction qu'ils souhaitent et continue de révéler tout ce que tu as préparé au sujet de ces personnages, leur histoire, leurs forces et leurs faiblesses. Joue chaque PNJ luttant pour obtenir ce qu'il souhaite jusqu'au point de non-retour. Joue-les têtus, ils ne troqueront pas leurs désirs contre des belles paroles ! Il ne devrait pas y avoir de moyen de résoudre les problèmes sans jouer de Confrontations. Une victoire ne signifie pas que l'affaire est close, les partisans du vaincu et le vaincu lui-même vont revenir à la charge et aggraver la situation.

Quand un camp s'est clairement imposé ou que plus personne n'est en état de poursuivre le conflit, tu peux amorcer la fin de la partie (voir le chapitre Épilogue, page 149). Un Canevas n'est que le coup d'envoi d'une partie. Ce qui est au cœur du jeu, ce sont les choix que vont faire les joueurs face aux problèmes que tu leur poses et les conséquences de ces choix. Au cours de la partie, certaines rencontres pourraient donner des suites, notes pour ton prochain Canevas. Quand un événement attire l'attention de la police, des médias ou autres, n'hésite pas à le noter également de façon à pouvoir les faire intervenir au meilleur moment.

## Droit de veto du MJ

En créant ton Canevas, tu inventes des éléments de contexte, du passé, des vérités sur le monde, sur les démiurges et sur les personnages (y compris sur les PJ quand vous jouez en série). Pendant la partie et la création des PJ, c'est donc à toi de vérifier que les joueurs ne contredisent pas ce que tu as préparé. Sois arrangeant : si un joueur décide qu'il a joué un rôle pendant la guerre mais que les dates ne coïncident pas, voyez si vous ne pouvez pas trouver un compromis.

Si un joueur décide que les démiurges sont persécutés et veut créer un Trait à ce sujet : si ça contredit certaines de tes révélations (par exemple un PNJ démiurge est très populaire auprès des humains sans pouvoir), dis-lui que ce n'est pas possible. En revanche, si rien dans ton Canevas ne s'y oppose, accepte. Tu peux aussi envisager que le démiurge très populaire soit une exception et réfléchir à une raison qui le justifie.

# JOUER EN SÉRIE

DÉMOURGES révèle son vrai potentiel lorsque vous jouez en série, c'est-à-dire si vous jouez une histoire sur plusieurs parties. Chaque partie est un épisode de la série, tu prépares un Canevas par partie. Un Canevas en série s'écrit de la même manière qu'un Canevas d'initiation. La différence, c'est que tu dois l'inscrire dans une continuité avec la partie précédente, qu'il offre bien plus de possibilités en terme de lieux et de personnages et qu'il doit se focaliser sur le But commun des PJ. Tu trouveras un exemple complet de Canevas en série intitulé Exemple #4 : Elliott, page 172.

VOICI LA MARCHÉ À SUIVRE POUR ÉCRIRE DES CANEVAS EN SÉRIE :

1. Épilogue : À la fin de chaque séance, établissez ce que veulent faire les PJ au début de la prochaine partie et pourquoi. Tu devras faire en sorte de respecter leurs envies et de focaliser tes Canevas sur leur But commun.
2. Choisis un thème en phase avec le But commun.
3. Construis le schéma d'opposition en quatre points. Tu n'as plus besoin d'y intégrer le mentor des PJ ni aucun condisciple ou personnel de l'initiation si cela ne s'impose pas.
4. Définis ce que les PNJ veulent des PJ : sers-toi des fiches de joueur et de ce qu'il s'est produit pendant les parties précédentes pour mettre les PJ au cœur du Canevas.
5. Établis des Liens entre PJ et PNJ, intègre les PNJ du réseau des relations.
6. Développe les PNJ en sept étapes : présentation, désir, raisons, complications, jusqu'où est-il prêt à aller ?, liens et coulisses.
7. Définis la Situation initiale de la partie et son élément déclencheur à partir du choix des joueurs durant l'Épilogue de la partie précédente. Détermine un lieu de départ adapté à ce choix.
8. Finalise ton Canevas.

## ÉPILOGUE

Quand vous jouez en série, à la fin de chaque partie, y compris la partie d'initiation, demande aux joueurs ce qu'ils veulent faire pour le début de la prochaine séance.

Vous arrivez à la fin de votre partie, lorsqu'un camp a atteint de façon durable son désir ou que plus personne n'est en mesure d'obtenir le sien ou de le contrer.

Les joueurs décident alors ce qu'ils entreprennent pour débiter la prochaine partie. Ils doivent te donner des directives claires pour que tu puisses préparer une transition pour ton prochain Canevas. Les joueurs peuvent initier une action en vue de la prochaine partie, mais pas la développer ni la mener à son terme. Joueurs, soyez clairs au sujet de vos intentions et pensez à votre But commun, comment voyez-vous la transition entre la partie d'initiation et le début de votre poursuite du But commun ? Rebondissez sur ce que disent les autres joueurs. En cas de désaccord, prenez une minute pour trouver un compromis ou séparez-vous si cette séparation est nécessaire. Si un PJ meurt pendant la partie ou si un joueur ne veut plus le jouer, voir le chapitre Fin d'un PJ, page 212.

Il se peut qu'une fois chacun rentré chez soi tu aies oublié l'Épilogue. N'hésite pas à envoyer un email ou à passer un coup de téléphone aux joueurs pour réparer cet oubli.

### Transition

Note ce que les joueurs t'ont dit pendant l'Épilogue de la partie précédente. Ton rôle est d'écrire un Canevas en partant des souhaits que les joueurs ont formulé durant l'Épilogue de la partie précédente. Réponds à leurs attentes et donne-leur même plus. Ta nouvelle Situation initiale doit opérer une transition avec l'Épilogue de la partie précédente (voir le chapitre Situation initiale, page 154).

### Ellipses

Vous pouvez décider d'un commun accord avec les joueurs, qu'une ellipse de plusieurs mois ou années a lieu entre la fin d'une partie et le début de la suivante. Pose des questions aux joueurs au sujet de ce qu'ils font durant cette ellipse. Les objectifs liés au But commun des PJ ne peuvent pas se résoudre pendant une ellipse.

Les joueurs doivent établir « ce qu'ils veulent faire et pourquoi » à l'issue de l'ellipse, pour commencer la prochaine partie, comme pour un Épilogue normal.

### THÈME ET BUT COMMUN

À partir de la deuxième partie, tu peux créer des thèmes en lien direct avec le But commun des PJ. Pour ce faire, imagine des prises de position divergentes ou antagonistes avec ce But. Inspire-toi des choix des joueurs durant l'Épilogue de la partie précédente.

EXEMPLES DE THÈMES :

**Voici une liste de thèmes possibles à partir du But commun des PJ donnés en exemple p. 44 :**

« Nous voulons arrêter la guerre entre démiurges et humains sans pouvoirs. ».

**1. Opposition radicale**

- Des humains sans pouvoir veulent éliminer tous les démiurges de la surface de la terre, les considérant comme une abomination.
- Certains veulent protéger le reste de l'humanité des démiurges considérés comme dangereux.
- Des démiurges veulent asservir les humains sans pouvoir afin de prouver leur supériorité.
- D'autres considèrent que les humains sans pouvoir devraient vénérer les démiurges comme leurs Guides, voire comme des dieux.
- Un groupe influent construit une arme contre les démiurges.
- Des membres de l'Agora veulent mater l'insurrection des humains sans pouvoir.
- Un démiurge veut que les événements conduisent à une guerre civile pour ses intérêts personnels.
- Une église d'humains sans pouvoir s'est bâtie sur la peur des démiurges.

**2. Profiter du But des PJ à leurs dépens**

- Des puissants veulent récupérer la lutte pacifiste des PJ à des fins politiques ou économiques.

**3. Vouloir aller dans le sens des PJ sans pouvoir le faire**

- De chaque côté, certains veulent faire cesser le conflit, mais en veulent à l'autre camp pour avoir tué ou blessé gravement un proche.
- D'autres veulent la fin des hostilités mais sont persuadés que s'ils baissaient les armes ils auraient tout à perdre.

**4. Prise de position proche mais immorale**

- Certains considèrent que démiurges et humains sans pouvoir ne pourront jamais vivre ensemble et qu'après la fin du conflit, il faudra que chaque partie vive séparément.
- Pour d'autres, le seul moyen de mettre fin au conflit, c'est de faire taire les décideurs des humains sans pouvoir en toute discrétion.

APRÈS TON PREMIER CANEVAS, LISTE TOUTES TES IDÉES DE THÈMES POUR L'ENSEMBLE DE TES CANEVAS À VENIR :

1. Imagine et note les prises de position en opposition radicale avec le But des PJ.
2. Note les prises de position que tiendraient des personnages souhaitant profiter du But des PJ, mais à leurs dépens.
3. Note également les prises de position que défendraient des personnages souhaitant aller dans le sens des PJ mais qui n'osent pas ou ne parviennent pas à franchir le pas.
4. Note enfin les prises de position proches de celle des PJ, mais utilisant des moyens immoraux pour y parvenir.

L'exemple suivant comporte un grand nombre d'idées de thèmes car il est possible de jouer longtemps et d'explorer un grand nombre de situations. Néanmoins, ne tente pas d'être exhaustif, quatre ou cinq idées suffisent pour commencer, tu pourras ajouter plus tard à la liste tes idées venues au fil des parties.

### L'ADVERSITÉ EN SÉRIE

Voici des pistes pour créer de l'adversité dans un Canevas en série :

- Développe les problèmes et les questions irrésolues des parties précédentes.
- Place de l'adversité face aux objectifs des PJ (le But commun et ce qu'ils veulent faire pour cette partie).
- Mets en scène les conséquences des actes discutables commis précédemment par les PJ.
- Menace les PJ directement.
- Ce que veut un PJ, un PNJ peut le convoiter également.
- Crée des problèmes impliquant des Liens des PJ ou causés par eux.
- Menace les Liens des PJ.
- Attaque les causes des PJ ou n'importe lequel de leurs Traits.
- Les PNJ des précédents Canevas peuvent revenir.
- Les PNJ morts ou vaincus lors des précédents Canevas peuvent avoir des acolytes, des proches ou un chef désirant les venger ou poursuivre leur œuvre.

## CE QUE LES PNJ VEULENT DES PJ

Puise dans les fiches des joueurs pour déterminer ce que les PNJ veulent des PJ.

- Ils peuvent s'intéresser directement au But commun des PJ,
- ils peuvent combattre ou défendre la cause d'un ou plusieurs PJ,
- ils peuvent vouloir quelque chose que possèdent les PJ,
- ils peuvent s'intéresser à leurs pouvoirs ou à leurs Liens,
- ils peuvent réagir aux actes que les PJ ont commis lors des parties précédentes, en cherchant à se venger d'eux ou à les aider, par exemple.

De cette manière, tu peux placer les PJ au centre de tes Canevas. Tous les PNJ n'ont pas besoin de chercher à obtenir quelque chose de tous les PJ, mais chaque PJ devrait être impliqué dans le Canevas. Au moins deux des PNJ principaux doivent vouloir quelque chose des PJ.

## LES LIENS DES PJ

Intègre des Liens du réseau des relations dans le Canevas. Les Liens des PJ sont un des éléments fondamentaux de la dynamique des parties de DÉMIURGES et plus particulièrement quand vous jouez en série car ils permettent d'impliquer davantage les joueurs dans les situations et de faciliter les transitions entre deux parties.

Quels Liens créés par les PJ sont mêlés à cette situation ? Tu peux utiliser les Liens créés à la préparation des personnages ou ceux créés au cours de parties précédentes. Tu peux les intégrer directement dans le schéma d'opposition en quatre points ou les faire graviter autour. Les PJ n'étant plus en initiation, tu peux à présent intégrer les personnages de ton choix.

Définis la manière dont ces Liens interviennent dans ton Canevas : chaque joueur doit posséder un Lien positif mais problématique avec au moins deux des PNJ du Canevas, dont un PNJ principal au minimum (c'est-à-dire un PNJ du schéma d'opposition en quatre points). Compte les Liens du réseau des relations dans ce calcul. Certains personnages du réseau des relations n'ont de Liens qu'avec un seul PJ. Si cela te semble nécessaire, tu peux demander aux autres joueurs de créer un Lien avec eux avant la partie pour consolider leur présence dans le Canevas. La liste des relations sur la fiche de PJ n'est pas exhaustive, il est donc logique que chaque PJ connaisse les relations des autres, c'est l'occasion de les définir.

Tu peux également créer un PNJ (ou plus) lié au passé des PJ, sans forcément qu'ils le connaissent. Comme dans le Canevas d'initiation, tu peux créer de nouveaux PNJ de toutes pièces et demander aux joueurs de créer des Liens avec eux.

POUR RÉSUMER, CHAQUE PJ DOIT AVOIR UN LIEN POSITIF MAIS PROBLÉMATIQUE AVEC AU MOINS DEUX PNJ DU CANEVAS (DONT UN PNJ PRINCIPAL AU MINIMUM), QU'ILS FASSENT PARTIE DE LEUR RÉSEAU DES RELATIONS OU QU'ILS SOIENT CRÉÉS PAR LE MJ. TOUTES LES COMBINAISONS SONT POSSIBLES : PAR EXEMPLE, PLUSIEURS PJ ONT UN LIEN AVEC UN PNJ PARTICULIER OU BIEN CHAQUE PNJ A UN LIEN AVEC UN PJ DIFFÉRENT.

## SITUATION INITIALE

La Situation initiale de la partie fonctionne de la même manière que dans la partie d'initiation, à la différence que le cadre étant très variable d'une partie à l'autre, les PJ n'auront pas forcément d'obligations. Dans ce cas, imagine ce qu'il se passe dans le lieu de départ et mets en scène les relations des PJ. Tu dois pouvoir facilement lancer une partie sans aucune Situation initiale prévue à l'avance. Un lieu de départ et quelques questions bien amenées suffisent.

Mets en scène les relations des PJ en posant des questions aux joueurs dès le début de la partie. Le but est de mettre en relation les PJ avec les principaux PNJ de ton Canevas pour ensuite introduire les problèmes et les révélations que tu as préparées. Une scène de relation peut se situer dans le passé, à la manière d'un flashback. Il est possible que le début de votre partie commence au cœur d'une situation conflictuelle. C'est tout à fait propice à intégrer les difficultés relationnelles des PJ. Pense à préparer une ou plusieurs révélations *coup de poing* pour élément déclencheur.

## Lieu de départ

Le lieu de départ d'un Canevas en série est, la plupart du temps, celui où les joueurs ont annoncé qu'ils voulaient se rendre durant l'Épilogue de la précédente partie. Parfois, le lieu est simplement suggéré, quand des joueurs annoncent qu'ils veulent voir un PNJ, c'est à toi de décider où il se trouve. Inutile de jouer de longues phases de recherche, donne-leur ce qu'ils veulent. Le plus important, c'est que les PJ rencontrent les PNJ du Canevas.

À présent, tu n'es plus limité par les lieux d'initiation des PJ, à toi d'imaginer des lieux ordinaires ou fantaisistes. Tu peux choisir comme lieu de départ aussi bien un appartement qu'une ville entière. Décris-le globalement. Ce n'est pas nécessairement l'endroit où va se dérouler toute la partie, c'est simplement un point de départ. Tu peux trouver quelques idées au chapitre Exemples de lieux, page 194.

VOICI QUELQUES QUESTIONS POUR T'AIDER À CRÉER CE LIEU :

- Est-ce un pied-à-terre, un lieu de passage ou un lieu de vie ?
- Par quels moyens y vit-on ou y survit-on ?
- Quelles sont les règles de vie ?

### RECYCLE LES PARTIES PRÉCÉDENTES

Recycle les PNJ des parties précédentes et notamment du Canevas d'initiation. Ne laisse rien sans suite ! Fais de même pour tes Canevas suivants. Pense également à noter au fur et à mesure les personnages, autorités, médias, etc. qui devraient intervenir suite à certaines actions (vol, meurtre, incendie, action terroriste, etc.), de manière à pouvoir les réincorporer dans tes prochains Canevas. Donne suite aux actions et aux questions irrésolues, fais réagir l'entourage des PNJ vaincus. De cette manière, tu pourras donner une vraie unité à l'ensemble de votre série.

### APPROFONDIS LE PASSÉ DES PJ

À toi de compléter le passé des PJ. Tu dois respecter ce que les joueurs ont inventé comme passé commun, comme relations, comme Traits et comme drame, mais tu peux remplir les vides. Par exemple, un joueur décide que les parents de son PJ ont été tués quand il était enfant sans décider par qui, ni pourquoi. Tu peux donc décider qui est le meurtrier, pour quelle raison il les a tués et tu peux inventer des secrets qu'avaient les parents, des relations que le PJ ne connaît pas, etc.

PENDANT VOS PARTIES, C'EST TOI QUI AS LE DERNIER MOT SUR CE QUI MENACERAIT LA COHÉRENCE DE TON CANEVAS, Y COMPRIS QUAND LES JOUEURS INVENTENT DE NOUVEAUX TRAITS POUR LEURS PERSONNAGES À PROPOS DE LEUR VÉCU OU QUAND UN PSYCHOMÈTRE LIT LEURS SOUVENIRS.

## IGNORER L'INITIATION

Commencer votre série à la fin de l'initiation de vos personnages vous permet de jouer immédiatement après la création des PJ, mais vous pouvez ignorer cette étape.

Jouer des adolescents est sans doute le meilleur moyen d'aborder pleinement les thématiques du jeu, mais vous pouvez tout à fait jouer des personnages de tous âges. Si vous ne souhaitez pas jouer des adolescents et/ou si vous ne souhaitez pas commencer à la fin de l'initiation des PJ, voici une solution simple : créez les PJ avant d'écrire le premier Canevas. Vous créerez les PJ un jour et jouerez votre première partie un autre. Entre les deux séances, prenez le temps de préparer un premier Canevas librement, **en te focalisant immédiatement sur le But commun** plutôt que sur l'initiation des PJ. Utilisez directement la méthode de préparation de Canevas en série. Ainsi vous serez libres de donner l'âge de votre choix aux PJ et de commencer l'histoire dans le vif du sujet.

Conseils : nouez néanmoins des Liens forts entre les PJ. Si vous ne jouez plus des démiurges en fin d'initiation, vous pouvez répartir 6 points d'arcane à la création de vos PJ au lieu de 4. Vous pouvez également créer plus de Traits pour vos PJ si vous souhaitez les étoffer.

## L'ACCOMPLISSEMENT

Crée une progression dans la dangerosité, la violence physique ou psychologique, et la portée des enjeux au fil de tes Canevas.

Au bout de plusieurs parties, quand tu sens que les joueurs ont les moyens et l'envie d'en finir, d'atteindre leur But commun, prépare un Canevas qui leur en offre l'opportunité. S'ils échouent, mais qu'il reste un espoir, continuez votre série, jusqu'à ce qu'une nouvelle opportunité se présente. Si les joueurs et toi-même êtes d'accord pour dire que la série est finie, soit parce que les PJ ont atteint leur But, soit parce qu'ils ne peuvent vraisemblablement plus l'atteindre, mettez-y un point final : si vous en ressentez le besoin, et si les joueurs ont atteint leur But, demandez-leur de raconter comment tout se termine pour leurs personnages. S'ils ont échoué en revanche, c'est à toi de raconter comment tout cela se finit. **Si vous voulez rejouer, créez de nouveaux PJ, choisissez un nouveau But commun et partez sur une toute nouvelle histoire.**

Si les joueurs décident au cours d'une partie d'entreprendre une action qui leur permet d'atteindre leur But commun, mais que tu penses que l'histoire n'est pas terminée (des ennemis sévissent toujours, une promesse n'a pas été tenue, etc.) fais en sorte que le But commun ne soit pas vraiment résolu. Il peut sembler résolu sans l'être vraiment, quelque chose échappe aux PJ, ou l'effet escompté n'est pas parfait et il faut donc trouver un autre moyen pour y arriver vraiment. De nouveaux problèmes peuvent survenir. Donne des indices que l'histoire n'est pas finie en mettant au devant de la scène des questions sans réponses, quelque chose de bancal, d'irrésolu.

## PARTIE UNIQUE

POUR ÉCRIRE UN CANEVAS POUR PARTIE UNIQUE :

1. Enrichis le contexte, présente-le aux joueurs avant la création des PJ.
2. Choisis un thème générique librement, comme pour un Canevas d'initiation.
3. Crée ton schéma d'opposition en quatre points normalement, tu n'as pas besoin d'y intégrer le mentor des PJ.
4. Définis ce que les PNJ veulent des PJ.
5. Établis des Liens entre PJ et PNJ comme pour un Canevas d'initiation. Tu n'es plus limité par le cadre d'une initiation.
6. Choisis le drame des PJ, relie-le au thème du Canevas.
7. Développe les PNJ en sept étapes : présentation, désir, raisons, complications, jusqu'où est-il prêt à aller ?, liens et coulisses.
8. Définis la Situation initiale de la partie et son élément déclencheur. Définis un lieu de départ de ton choix (d'un appartement à une ville entière). Invente une raison pour que les PJ se trouvent dans le lieu que tu as prévu et pose-leur des questions pour mettre en scène leurs relations.
9. Finalise ton Canevas.

Si vous ne souhaitez jouer qu'une seule partie avec les mêmes personnages, n'hésitez pas à détailler le contexte et à définir des conditions pour commencer la partie, en imaginant des obligations qui incombent aux PJ, éventuellement une mission. Présente-leur le tout avant la création des PJ.

Tu peux également décider de créer les PJ entièrement ou partiellement avant la partie, de manière à ce que leurs Traits et leurs relations soient en phase avec ton Canevas. Cela vous permettra de jouer plus rapidement et d'être sûrs que les PJ auront un vrai rôle à jouer dans l'histoire.

Il n'est pas nécessaire de commencer un Canevas à la fin de l'initiation des PJ quand vous jouez une partie unique. Les joueurs n'ont pas besoin de créer plus d'un PNJ chacun sur le réseau des relations (sauf si tu joues avec un seul joueur, auquel cas il pourra en créer deux). Fais en sorte qu'ils se trouvent dans le lieu de départ de l'histoire, ou non loin. Vous pouvez choisir de ne pas jouer des adolescents, voir le chapitre Ignorer l'initiation, page 156. S'ils ne jouent pas des adolescents, les joueurs peuvent créer plus de Traits et répartir 6 points d'arcanes au lieu de 4. Inutile de créer un But commun aux PJ. Choisis leur drame de manière à l'intégrer pleinement à ton Canevas. Exceptionnellement, tu peux choisir des drames différents pour chaque PJ.

## DOUBLE ET TRIPLE CANEVAS

Si les PJ se sont séparés à l'issue de la dernière partie ou brouillés, en conflit voire devenus antagonistes, écris un Canevas différent pour chaque groupe ou individu isolé. Chaque Canevas débute sur sa propre situation et sa propre intrigue, mais elles doivent se relier afin que les PJ aient des intérêts à se rejoindre plus tard dans la partie. Jouez les différents Canevas durant la même partie. Inutile de séparer physiquement les joueurs quand leurs PJ ne sont pas dans le même lieu. Les secrets n'ont que peu d'importance dans DÉMIURGES.

Techniquement, chaque PJ ou groupe de PJ rencontre des PNJ en conflit, mais leur conflit s'étend aux PNJ que rencontrent les autres PJ. Le cœur du conflit se joue entre les PNJ des différents Canevas : Hector du Canevas A se rend compte que l'assassin de son frère est Polymnie du Canevas B... Si les PJ sont séparés en deux groupes, tu dois faire deux Canevas connectés. Si les trois PJ sont séparés, tu dois faire trois Canevas. Agence sur ton texte les différents Canevas selon ta préférence : en alternant chaque étape des Canevas A et B ou en les séparant complètement. Consulte l'Exemple #5 : Convergences, page 175 à la fin de cette section.

TU TROUVERAS D'AUTRES EXEMPLES DE CANEVAS À TÉLÉCHARGER À L'ADRESSE : [limbicsystemsldr.com/ressources](http://limbicsystemsldr.com/ressources)



A large, dark grey brushstroke forms a circular shape, resembling a dragon's head or a stylized 'O'. The stroke is thick and textured, with visible brush marks. The dragon's head is positioned at the top right of the circle, with a small white eye and a slightly open mouth. The background is plain white.

*Je suis un être nouveau, une hybridation,  
quelque chose au-delà de ton imagination.*

## EXEMPLE #1 : REQUIEM

*Requiem* est un exemple de Canevas d'initiation.

### Liens des PJ

Les joueurs doivent créer un Lien avec Théophraste leur mentor, Victor leur condisciple et éventuellement Jade qui participe occasionnellement à leur enseignement.

### Situation initiale

Jade et Théophraste organisent une fête pour marquer la fin de l'initiation des PJ et de Victor qui aura lieu dans quelques jours, mais également pour leur dire adieu. Pour le moment, tout le monde s'affaire aux préparatifs : certains décoorent, d'autres préparent les mises en bouche ou s'apprêtent.

**Élément déclencheur :** Théophraste veut effacer les cinq dernières années de sa mémoire.

### Lieu de départ

Cette situation commence chez le mentor des PJ. Il s'agit d'une maison spacieuse comportant de nombreuses chambres baignées de lumière, un grand patio agrémenté d'un jardin zen. À l'intérieur de la maison, quelques cadres de photos vides. Au sous-sol, une salle d'entraînement blindée et ignifugée a été aménagée et équipée d'étagères débordant de matériaux à transmuter dans l'arrière salle, d'objets anciens visant à s'entraîner à l'Assimilation, etc.

Le mentor fait lui-même la classe à ses disciples, il reçoit un salaire pour cela ainsi que pour son mentorat. Célibataire sans enfants, les disciples y vivent en pension complète. Ils doivent obtenir la permission pour sortir, sauf ceux qui ont atteint la majorité, ceux-ci sont libres de leurs mouvements.

### Ce que les PNJ veulent des PJ

- Victor veut que les PJ l'aident à convaincre Théophraste de le laisser vivre avec lui.
- Théophraste veut avouer ses secrets aux PJ avant de se faire effacer la mémoire.
- Jade veut resserrer les liens entre Théophraste, Victor et les PJ.

## LES PNJ

### Théophraste

**Présentation :** Un homme d'une quarantaine d'années un peu négligé, à la voix grave et suave, amateur d'alcools forts. Manie l'arithmancie de la Température, de la Lumière et de l'Électricité. Il est en dépression depuis la mort de sa sœur Helena.

**Désir :** Il veut effacer de sa mémoire les cinq dernières années de sa vie.

**Raisons :** Il a commis un acte qui le tourmente et ne parvient pas à l'oublier.

**Complications :** Il demande à Jade, une amie de longue date, d'effacer de sa mémoire tout ce qui a trait à ces événements. Cela implique effacer les souvenirs des cinq années passées avec ses disciples, à cause de Victor qui lui rappelle Helena. Il a attendu que ses disciples aient fini leur initiation pour passer à l'acte.

Son tourment est causé par le meurtre dont il est responsable, de sa sœur Helena Vaselli et de son époux Fedor.

Helena et Fedor voulaient renverser l'Agora en dévoilant au monde les secrets de l'organisation par l'intermédiaire des médias. L'Agora ayant eu vent de leurs desseins a demandé à Théophraste de les stopper. La discussion a tourné à la querelle, puis au combat. Théophraste en est sorti vainqueur, sa sœur et son mari sont morts sous les décombres de leur maison dans l'incendie qu'il a provoqué pour leur échapper.

Il a pris Victor Vaselli, leur fils, sous son aile depuis cette date, en lui racontant que leur mort était accidentelle : un incendie domestique.

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Effacer toute une partie de sa mémoire ne lui fait pas peur si cela peut stopper son tourment. Il demanderait aux PJ de ne pas lui en vouloir et de le comprendre. Il se laisserait probablement faire si Victor tentait de le tuer tant sa culpabilité est grande.

**Liens :** Il est le mentor des PJ. Il est le mentor et l'oncle de Victor. Il est le frère d'Helena Vaselli. Il est ami de longue date avec Jade.

### Jade

**Présentation :** Une psychomètre pétillante d'une quarantaine d'années aux yeux pâles et bienveillants, portant les cheveux courts et habillée en tailleur. Elle a occasionnellement enseigné le contrôle des médiums aux PJ.

**Désir :** Elle souhaite que Théophraste ne souffre plus.

**Raisons :** Elle veut qu'il redevienne celui qu'elle a connu car elle dit que sa souffrance l'a métamorphosé, qu'il n'est plus le même depuis la mort de sa sœur Helena.

**Complications :** Elle a aussi été très affectée par la mort de ses amis Helena et Fedor.

**Jusqu'où est-elle prête à aller ?** Elle n'est pas prête à accepter que Théophraste ait tué ses amis.

Elle sera tiraillée entre porter l'aide que son ami lui demande et le confronter, y compris par psychométrie, à ce qu'il a fait. Il est cependant exclu qu'elle laisse Victor le tuer et serait prête à user de psychométrie pour apaiser le conflit.

**Liens :** Amie de longue date de Théophraste et des défunts Helena et Fedor Vaselli. Participe occasionnellement à l'initiation des disciples de Théophraste.

### Victor

**Présentation :** Un jeune garçon à fleur de peau au comportement et à l'accoutrement souvent provocateurs. Arithmancien contrôlant les arcanes Acoustique et Kinésie.

**Désir :** Il veut continuer à habiter chez Théophraste après la fin de son initiation, alors que celui-ci leur demande de partir.

**Raisons :** Depuis la mort de ses parents, Théophraste l'a pris sous son aile. Il a beaucoup d'affection pour son oncle.

**Complications :** Son oncle a tant bien que mal compensé la perte de ses parents.

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Quand il comprend que Théophraste lui a menti et qu'il est celui qui a tué ses parents, il lui en veut terriblement et cherche à le faire payer pour ses mensonges.

Il pourrait aller jusqu'au meurtre de son oncle si personne ne l'en empêche.

**Liens :** Il est le fils d'Helena et Fedor Vaselli, Théophraste est son oncle. Il est condisciple des PJ.

**Coulisses :** Victor retourne parfois à la maison où sont morts ses parents.

## EXEMPLE #2 : DEADLINE

*Deadline* est un exemple de Canevas d'initiation court, rédigé en une demi-heure.

**Liens des PJ :** Mila le mentor, Wilfried et Bérénice les condisciples des PJ.

**Situation initiale :** Mila est absente de la maison, elle est allée rencontrer l'armée qui finance ses recherches et revient dans la journée.

**Élément déclencheur :** Découverte des expériences de Mila (par exemple par des documents papier ou sur ordinateur).

**Lieu de départ :** Les PJ ont suivi leur initiation dans la maison de Mila. Son laboratoire se trouve dans sa maison, verrouillé par alchimie.

**Ce que les PNJ veulent des PJ :**

- Bérénice veut que les PJ l'aident à stopper les expériences de Mila.
- Wilfried veut que son Lien le plus proche l'aide à décider que faire pour les expériences.
- Mila veut que les disciples n'ébruient pas ses expériences, car leur manque d'éthique pourrait avoir des conséquences désastreuses pour sa carrière.

**Mila** (Δ)

**Désir :** Réussir à améliorer grandement le corps de Wilfried par des expériences alchimiques.

**Raisons :** Son employeur, l'armée, menace de se passer de ses services et d'annuler son accréditation si ses résultats ne s'améliorent pas.

**Jusqu'à où est-elle prête à aller ?** Elle met déjà en danger la vie de Wilfried. Elle est prête à en faire un monstre pour parvenir à ses fins.

**Wilfried** (∞)

**Désir :** Aider Mila dans ses expériences en tant que cobaye.

**Raisons :** Il l'estime beaucoup. Il veut profiter de cette puissance pour tuer Niklaus, son frère démiurge qui a massacré sa famille entière.

**Complications :** Il n'a pas conscience de la dangerosité des expériences dont il est le cobaye.

**Jusqu'à où est-il prêt à aller ?** Il est prêt à risquer sa vie pour pouvoir se venger de son frère.

**Bérénice** (Δ)

**Désir :** Stopper les expériences de Mila.

**Raisons :** Elle aime Wilfried.

**Complications :** Son père est le patron de Mila.





*« Il vous envie, voilà pourquoi ! Il cherche  
un moyen de s'approprier vos pouvoirs. »*

## EXEMPLE #3 : HÉCATONCHIRES

*Hécatonchires* est un exemple de Canevas pour partie unique.

### Le contexte

Les PJ ont l'âge que veulent les joueurs, mais ils doivent avoir un Lien très fort entre eux.

Il y a peu, le parti politique Saturne est arrivé au pouvoir. Il s'agit d'un parti qui attise la haine contre les démiurges. Parmi ses premières mesures, Éliphas Cyliani, le chef du gouvernement a lancé une grande vague d'arrestations de *criminels* et *délinquants* démiurges, qu'il qualifie de menace pour le pays. Ces dernières années, de nombreux crimes et délits commis par des démiurges ont été recensés, attisant l'ostracisme et les manifestations de rejet du reste de la population à leur rencontre. Les PJ vivent et mènent leurs activités dans Hylia, la capitale d'Emereldis.

### Liens des PJ

Les joueurs doivent créer un Lien avec leur mentor et lui choisir un nom. Ils doivent également créer un Lien avec Gentiane, la tenancière du bar *La Feuille d'Acanthe*.

**Drame des PJ :** Leur famille les a rejetés à cause de leurs pouvoirs.

### Situation initiale

Pose des questions aux joueurs du type : « Quelles sont vos principales activités ? » Demande-leur de développer éventuellement. « Quelle est ta relation avec Gentiane ? Quand tu vas lui rendre visite dans son bar, ça se passe comment ? » Fais de même pour le mentor.

**Élément déclencheur :** Tentative d'arrestation des PJ et/ou de leur mentor ou de leurs proches par le groupe militaire d'intervention *Pertuisane*.

Ou proposition de Gentiane aux PJ de rejoindre son groupe d'insurgés pour commettre un attentat contre le siège de Saturne.

### Lieu de départ

Hylia est la capitale d'Emereldis. Il s'agit d'une ville de quelques huit millions d'habitants, recelant des trésors d'architecture gothique et baroque. Des quartiers entiers de certains arrondissements sont décorés avec autant de finesse que des portails de cathédrale. D'autres quartiers sont encadrés d'usines, voire de friches industrielles vieilles d'une quarantaine d'années.

Depuis l'élection d'Éliphas Cyliani à la tête du gouvernement, plusieurs démiurges se sont fait tabasser par des groupes agissant en bandes armées.

Le siège de Saturne, les bureaux du groupe militaire d'intervention Pertuisane, le laboratoire militaire secret, le bar de Gentiane : La Feuille d'Acanthe, ainsi que le domicile du mentor des PJ se trouvent dans la ville.

### Ce que les PNJ veulent des PJ

- Holdsworth cherche des sujets contrôlant certains médiums démiurgiques dont il a besoin pour compléter sa collection. Les pouvoirs des PJ feraient parfaitement l'affaire. De plus, il s'intéresse particulièrement à eux car il garde de la rancune envers leur mentor, son ancien camarade militaire. C'est sa façon de se venger.
- Le lieutenant Amiril a reçu l'ordre direct par Holdsworth de capturer les PJ et leur mentor.
- Gentiane veut que les PJ rejoignent son groupe d'insurgés pour organiser un attentat contre Saturne.

### PNJ

#### Lieutenant Hessa Amiril

**Présentation :** Cheffe du groupe militaire d'intervention Pertuisane, le lieutenant Amiril impressionne par sa condition physique et sa détermination sans faille.

**Désir :** A reçu l'ordre direct du ministre de la sécurité intérieure, Ervin Holdsworth de capturer et d'emprisonner les membres du groupe La Feuille d'Acanthe, ainsi que les PJ et leur mentor.

**Raisons :** En tant que cheffe du groupe Pertuisane, spécialisé dans l'interpellation et l'arrestation de démiurges, elle obéit à ses supérieurs. Le nouveau gouvernement a immédiatement pris des dispositions contre les démiurges. Très attachée au respect des lois, et à l'accomplissement de son devoir, elle obéit aux ordres.

**Complications :** Elle veut croire que toutes les arrestations de démiurges sont justifiées, mais au fond elle doute de leur bien-fondé.

**Jusqu'où est-elle prête à aller ?** Elle est prête à démissionner si elle découvre que ces arrestations sont motivées par la haine des démiurges. Elle pourrait également prendre la défense des innocents persécutés.

**Liens :** Elle est la cheffe du groupe militaire d'intervention Pertuisane envoyé contre La Feuille d'Acanthe et contre les PJ et leur mentor. Elle travaille sous les ordres d'Ervin Holdsworth.

**Coulisses :** Les quartiers du groupe militaire d'intervention Pertuisane se situent au *Bureau militaire des opérations civiles* (l'équivalent de la gendarmerie), un grand bâtiment lisse et froid.

## Ervin Holdsworth

**Présentation :** Ministre de la sécurité intérieure. Réputé pour être un homme qui sait garder la tête froide en toute situation.

**Désir :** Il veut transférer des démiurges dans un laboratoire militaire pour trouver un moyen de s'approprier leur puissance.

**Raisons :** Il est terriblement envieux de ces pouvoirs au point d'en éprouver de la haine envers les démiurges. Un de ses arguments de campagne : « Si nous ne nous soulevons pas maintenant, nous finirons esclaves des démiurges, comme à l'époque où l'humanité les considérait comme des divinités et se saignait jusqu'à la mort pour leurs caprices. »

**Complications :** Le mentor des PJ était son camarade à l'armée et rapidement, un fossé s'est creusé entre leurs capacités et leurs potentiels aux yeux de leurs supérieurs. Le mentor a progressé en grade bien plus vite que lui et a obtenu différents postes qu'il convoitait. Ervin Holdsworth a dû suivre une carrière scientifique plutôt que dans le commandement. Il considère que les démiurges bénéficient de privilèges intolérables.

En effet, les contacts du mentor à l'Agora l'ont aidé à gravir les échelons plus rapidement.

Il y a quatre ans, Ester sa fille est morte durant l'attentat commis par le criminel Vaughan, un membre du groupe d'insurgés de La Feuille d'Acanthe.

Il a forcé des démiurges à faire de son corps un phylactère afin de pouvoir utiliser les pouvoirs arithmanciens de Kinésie et Électricité sur demande.

Il veut faire des expériences sur les PJ par vengeance envers leur mentor. Il veut acquérir leurs pouvoirs en les séquestrant dans son laboratoire militaire secret.

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Il est prêt à traiter les démiurges kidnappés comme des animaux de laboratoire et à les éliminer quand il aura obtenu satisfaction.

**Liens :** Il est l'un des cadres de Saturne, directeur de la recherche scientifique de l'armée d'Emereldis et ministre de la sécurité intérieure. Ancien camarade militaire du mentor des PJ. Chef direct d'Hessa Amiril.

**Coulisses :** Il travaille dans un laboratoire secret de l'armée, dissimulé sous un terrain vague surveillé par des militaires.

## Gentiane (Δ)

**Présentation :** Tenancière de bar plutôt farouche, mais joviale avec ses amis.

**Désir :** Commettre un attentat contre Saturne et ses représentants.

**Raisons :** Pour les empêcher de persécuter les démiurges.

**Complications :** Gentiane est une ex-prisonnière condamnée pour le meurtre d'un policier haineux contre sa nature démiurgique et l'ayant brutalisée à coups de matraque et de taser.

Vaughan, le terroriste, est un des membres de son groupe d'insurgés La Feuille d'Acanthe.

**Jusqu'où est-elle prête à aller ?** Elle est prête à tuer les dirigeants de Saturne, et ceux qui servent leur idéologie, quitte à retourner en prison après avoir débarrassé le monde de ces ordures.

**Liens :** Proche des PJ et de leur mentor.

Cheffe du groupe d'insurgés La Feuille d'Acanthe.

**Coulisses :** La Feuille d'Acanthe, c'est le nom de son bar dont la devanture est décorée d'une colonne corinthienne.

## Autres PNJ

**Personnel du laboratoire militaire :** Des scientifiques, des soldats et des maîtres-chiens qui gardent le laboratoire secret dissimulé sous un terrain vague.

D'autres démiurges sont séquestrés dans le laboratoire pour être utilisés comme cobayes. Parmi eux, plusieurs délinquants et criminels arrêtés par Pertuisane : Félix, Dorian, Nyx, Makaria.

**La Feuille d'Acanthe :** Groupe d'insurgés mené par Gentiane, se réunissant dans des appartements entiers dissimulés et fabriqués clandestinement sous le bar de Gentiane.

De nombreux activistes ayant lutté contre l'influence de Saturne, mais aussi des délinquants et criminels se trouvent ici, comme Vaughan : criminel recherché par Pertuisane pour avoir tué plusieurs membres d'un groupuscule violent anti-démiurge financé et armé secrètement par Saturne. Il a également commis un attentat contre une manifestation anti-démiurges, causant de nombreux blessés et la mort de la fille de Holdsworth.

Quelques insurgés : Mauriac, Hédoné, Grimm, Hamelin, Balqis, Oliver.

**Pertuisane :** Le groupe militaire d'intervention Pertuisane utilise du matériel haute-technologie ou particulièrement puissant pour entraver, voire tuer les démiurges qui leur résistent : des fusils à tranquillisant, camisoles chimiques, fusils d'assaut, lunettes thermiques, fumigènes et grenades aveuglantes, gilets pare-balle et boucliers blindés, fusil à ultrasons, etc.



## EXEMPLE #4 : ELIOTT

*Eliott* est un exemple de Canevas en série.

### Les Liens des PJ

Les PJ sont Mae, Kaym et Artemise, les trois PJ donnés en exemple à l'issue du chapitre de création des PJ.

Les joueurs doivent créer un Lien positif mais problématique avec Eliott et Haimon. Eliott est le frère d'Aloïs (le petit ami de Mae), il était à l'orphelinat avec les PJ, mais a disparu il y a quelques temps. Haimon est l'instructeur militaire de Kaym, elle est aussi son amante.

### Transition

**Résumé de la partie précédente:** Les PJ ont intégré un squat de jeunes délinquants et fugueurs. Ce squat était tenu par Aloïs, le petit ami de Mae. Fiona, un agent de l'Agora, s'est infiltrée dans le squat afin de confondre une terroriste ayant participé au kidnapping de son mentor Leda. À l'issue de la partie, Lisbeth la terroriste sans-pouvoir a été remise à l'Agora par Fiona. Aloïs a été conduit à l'hôpital par les PJ, suite à une grave blessure.

Les PJ ont décidé de se rendre au repaire des Destinés, le groupe terroriste dont Lisbeth faisait partie, pour découvrir leur but. Fiona les accompagne pour tenter de libérer Leda, son mentor, qui s'y trouve prisonnière.

### Situation initiale

La partie commence par la découverte du repaire des Destinés.

**Élément déclencheur:** Haimon qui a suivi la trace des PJ intervient pour les ramener à l'Agora et arrêter les Destinés.

### Lieu de départ

Les Destinés utilisent l'arrière-salle d'un cybercafé d'un quartier de banlieue comme repaire. De toute évidence, le cybercafé est également un lieu de recrutement. Dans l'arrière salle, plusieurs ordinateurs permettent de se connecter au forum des Destinés. Le forum des Destinés arbore un logo représentant une main ouverte avec dans sa paume un œil fermé.

### Ce que les PNJ veulent des PJ

- Eliott veut éviter tout conflit entre les PJ et les Destinés.
- Kâli veut empêcher les PJ de détourner Eliott de leurs idéaux.
- Haimon veut ramener les PJ à l'Agora où leur fugue de chez leur mentor risque d'être sévèrement punie.

## PNJ

### Eliott

**Présentation :** Il ressemble beaucoup à son frère mais en un peu plus âgé.

**Désir :** Faire cesser le conflit entre démiurges et sans-pouvoir.

**Raisons :** Il a des amis des deux côtés, il souffre de les voir se déchirer.

**Complications :** C'est lui qui a mis le feu à l'orphelinat afin que l'Agora cesse d'enrôler les jeunes démiurges qui y vivaient pour créer une milice.

Le but de cette milice, pour l'Agora, serait d'asseoir la domination des démiurges sur les humains sans pouvoir.

Un de ses amis démiurge enrôlé par les militaires a trouvé la mort dans les laboratoires de l'armée.

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Il se sent coupable de l'incendie, mais il a tout à perdre s'il se rend. Il est terrifié à l'idée d'aller dans la prison de l'Agora.

**Liens :** Il est le frère aîné d'Aloïs.

Petit ami de Kâlî qui l'a encouragé à incendier l'orphelinat, ils ont un lien très fort.

**Coulisses :** Leda est cachée dans une pièce confinée du repaire.

### Hoïmon

**Présentation :** Un homme de grande taille, habillé en costume, paternel avec les PJ. Il est à la fois alchimiste et psychomètre.

**Désir :** Il veut ramener les PJ à l'Agora.

**Raisons :** Comme Mae, Kaym et Artemise sont considérées comme fugueuses, l'Agora a lancé un avis de recherche.

**Complications :** Si les expériences menées sur Kaym venaient à se savoir, cela causerait de sérieux problèmes à l'Agora.

Il veut également démanteler les repaires des Destinés.

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Il utilisera la force si nécessaire. Avec la psychométrie, il sonde les témoins potentiels jusqu'à remonter aux PJ.

**Liens :** Il est l'instructeur militaire de Kaym et son amant.

Il est ami avec Fiona.

Il travaille pour l'Agora en tant qu'instructeur militaire.

## Rôle

**Présentation :** Une sans-pouvoir un peu plus âgée qu'Eliott, aux longs cheveux noirs et lisses. Elle est d'une grande intelligence et d'une grande capacité de calcul.

**Désir :** Veut sauver le groupe de Destinés auquel elle appartient.

**Raisons :** Elle pense que si les sans-pouvoir ne réagissent pas, les démiurges les domineront réellement.

**Complications :** Elle s'est liée d'amitié avec les autres Destinés.

Elle sait que l'Agora modifie l'esprit de ceux qui se font arrêter par leurs troupes pour les *réhabiliter* en effaçant de leurs esprits leurs idéaux et leur rébellion.

Les Destinés n'ont pas de chef, ils s'organisent tous à partir d'un forum privé et protégé. Des planques existent dans plusieurs quartiers de la ville et certains membres sont connectés depuis leur domicile.

**Jusqu'où est-elle prête à aller ?** Ses convictions sont profondes, mais elle préférera sauver sa peau à tout prix.

**Liens :** Membre actif des Destinés.

Petite amie d'Eliott, tient beaucoup à lui. Elle est aussi son guide au sein des Destinés, mais il s'agit davantage d'influence que de hiérarchie.

**Coulisses :** Des armes à feu sont stockées dans le cybercafé.

## Autres PNJ

**Leda**, psychomètre, mentor de Fiona et membre influent à la tête de l'Agora. Elle est isolée dans une pièce du repaire dont la porte est équipée d'une petite trappe utilisée pour lui passer de la nourriture.

**Autres membres des Destinés :** Charlotte, Tanit, Béryl, Ewan, Garrett, Meyer, une dizaine de membres au total, tous ne sont pas présents au même moment dans le repaire.



## EXEMPLE #5 : CONVERGENCES

*Convergences* est le dernier Canevas d'une série. Il fait suite aux Canevas *Requiem* et *Eliott*. C'est un exemple de double Canevas puisqu'à l'issue de la partie précédente, les PJ s'étaient séparés. C'est également un exemple de ce que l'on peut faire de plus long et de plus complexe comme Canevas.

### Liens des PJ

Durant l'Épilogue de la partie précédente (jouée avec le Canevas n°4 : *Eliott*), les joueurs ont décidé de laisser une ellipse de trois ans avant ce nouveau Canevas. Deux joueurs ont choisi de fonder une communauté réunissant des démiurges et des sans-pouvoir en les mettant à l'abri du conflit opposant l'Agora aux Destinés.

Les joueurs de Mae et Kaym (deux des PJ) peuvent enrichir le schéma des relations des principaux membres de leur communauté et créer de nouveaux Liens avec quelques-uns de leurs membres.

Artemise (le troisième PJ) a choisi d'intégrer l'Agora et de faire partie de son groupe secret d'interventions : la Salamandre. Son joueur peut créer des Liens avec les membres de la Salamandre : Démétrios, Oni et Lavinius. Artemise peut aussi avoir tissé des Liens avec des membres de l'Agora : personnel administratif, juristes, dirigeants, membres du Plérôme, etc. ainsi que les membres déjà connus.

Note : La première partie de la série a été jouée avec le Canevas n°1 : *Requiem*, d'où la présence de Théophraste et Victor dans ce Canevas.

### Transition

**Résumé de la partie précédente :** À l'issue de la dernière partie, Mae et Kaym ont libéré Leda et tenu tête à Haimon. Artemise quant à elle a décidé de prendre le parti d'Haimon et donc, de l'Agora. Pour sauver Kâlî et Eliott, Mae a sacrifié son Lien avec sa sœur Artemise. Les joueurs et le MJ ont décidé d'un commun accord de laisser une ellipse de trois ans entre le dernier Canevas et le nouveau. État des lieux : trois années se sont donc écoulées depuis le conflit dans le cybercafé. Le groupe se faisant appeler Destinés s'est dissout de lui-même après l'arrestation de certains membres du cybercafé. Le conflit entre démiurges et sans-pouvoir est en suspens, chaque camp fait profil bas depuis.

**Mae et Kaym :** Elles ont fondé une communauté composée de démiurges et d'humains sans-pouvoir, indépendante de l'Agora ou des Destinés. Eliott, Kâlî et Aloïs en font partie, ainsi que Psylvia et Flamel. Que font Mae et Kaym à présent qu'elles ont 18 et 19 ans ? Poursuivent-elles des études ? Travaillent-elles ?

**Artemise** : trois ans plus tard, Artemise a, quant à elle, rejoint l'escouade d'intervention de l'Agora, **la Salamandre**, constituée de Démétrios, Oni et Lavinius. Ils reçoivent un salaire de la part de l'Agora. Artemise a cherché pendant ces trois dernières années à retrouver les personnes qui lui sont chères : Haimon et Fiona sont à l'Agora, Artemise a pu se lier à eux. Isia étant l'épouse de Haimon, elle a pu la revoir. Victor n'a jamais redonné signe de vie et Théophraste occupe un poste important à l'Agora, mais il est toujours resté distant et inaccessible envers Artemise. Elle sait aussi que Lisbeth, la terroriste, a été remise à la police après avoir subi lecture psychométrique et lavage de cerveau.

### Situation initiale de Mae et Kaym

À présent, Mae et Kaym se rendent à l'Agora pour confronter ses dirigeants.

**Élément déclencheur Mae et Kaym** : L'Agora a plusieurs chefs d'inculpation contre les deux sœurs et veut donc les incarcérer.

### Situation initiale d'Artemise

À présent, Artemise est envoyée avec Haimon et la Salamandre pour trouver Mendès, le chef du parti politique hostile au Démiurges : Saturne, afin de vérifier ses projets par psychométrie et profiter des informations recueillies pour le faire tomber.

**Élément déclencheur Artemise** : *Anthropos*, un groupe armé, entraîné et financé par le parti politique Saturne lance un attentat contre l'Agora.

### Lieu de départ

**L'Agora** : Il s'agit d'un ancien opéra à l'architecture et aux finitions d'une extrême finesse, orné d'une surabondance de hauts reliefs représentant des allégories artistiques. Le bâtiment est bien plus vaste à l'intérieur que ce qu'il ne laisse paraître. La salle de concerto est utilisée pour les audiences, mettant ainsi à profit l'acoustique exceptionnelle. De vertigineuses voûtes dominent la pièce et de grandes draperies confèrent à l'ensemble une élégance baroque détonant avec le sérieux des activités qui s'y déroulent. Les colonnades sont ornées de motifs marbrés aux tonalités variées et éblouissantes.

Au-dessous du bâtiment ont été aménagés de nombreux étages souterrains aux fonctions administratives, politiques et judiciaires. Certains étages sont réservés aux services de renseignements, au groupe d'intervention de l'Agora (la Salamandre) et aux cellules de détention. Pour les rendez-vous, l'administration dispose de salles de réunion. Il s'agit de grands offices ornés de boiseries sculptées de motifs changeant selon les agents qui les occupent. Des tableaux sont attachés aux murs,

des fauteuils luxueux se font face de chaque côté d'un bureau personnalisé. Depuis la salle d'accueil, bordée d'alcôves, les visiteurs, avec ou sans rendez-vous, sont escortés par un assistant, quel que soit le secteur où ils se rendent.

**Le parvis de l'Agora :** Il s'agit d'une place dallée de forme hexagonale, au cœur d'un quartier historique de la ville. Une grande fontaine attire le regard au centre de cette place, dont les jets d'eau décrivent des formes géométriques improbables. L'opéra désaffecté affiche sur son frontispice AGORA en lettres capitales. De grands escaliers conduisent à la porte d'entrée à double battant aux heurtoirs en forme d'Ouroboros, le serpent se dévorant la queue.

#### Ce que les PNJ veulent de Mœ et Kaym

- Leda veut que Mae et Kaym rejoignent l'Agora afin de les protéger de représailles.
- Théophraste, qui ne se souvient pas de ses disciples, veut les emprisonner pour alliance avec des criminels sans-pouvoir.
- Melchizédek veut rencontrer Mae et Kaym pour former une alliance avec leur communauté afin de stopper le conflit entre démiurges et sans-pouvoir.

#### Ce que les PNJ veulent d'Artemise

- Haimon dirige la Salamandre et donc Artemise pour contrer l'attentat d'Anthropos.
- Aleister dirige l'attentat contre l'Agora et éliminera tous ceux qui s'opposeront à Anthropos, les membres de la Salamandre en première ligne.
- Ilona cherche de l'aide auprès de la Salamandre et d'Artemise pour limiter les pertes humaines durant l'attentat.

#### PNJ MAE ET KAYM

##### Leda

**Présentation :** Psychomètre d'une quarantaine d'années, aux cheveux argentés, altière et au ton professoral.

**Désir :** Veut que Mae et Kaym rejoignent l'Agora.

**Raisons :** Pour leur propre bien, car d'autres dirigeants de l'Agora seront moins indulgents face à ce qu'ils considèrent comme une désertion.

**Complications :** Elle accepte l'entrevue et se montre indulgente envers elles, car elles ont participé à sa libération.

Elle s'est volontairement laissée kidnapper il y a trois ans, le but de l'opération était de démanteler le réseau des Destinés et d'avoir un motif incontestable pour le faire.

**Jusqu'où est-elle prête à aller ?** Elle leur expliquera simplement ce qu'elles risquent à ne pas soutenir l'Agora : un procès au moindre faux pas.

**Liens :** Elle est membre du Plérôme, le cercle des dirigeants de l'Agora.

Elle est le mentor de Fiona.

Elle est amie de Haimon.

Mae et Kaym ont participé à sa libération.

Elle n'apprécie guère Théophraste.

### **Théophraste**

**Présentation :** L'ancien mentor des PJ et arithmancien. Il est toujours le même, bien qu'il approche de la cinquantaine. Toujours négligé, toujours cette voix grave. Mais son regard n'est plus le même.

**Désir :** Il veut que Mae et Kaym soient punies et que leur communauté soit dissoute.

**Raisons :** Il considère que ces jeunes démiurges ont tourné le dos à l'Agora, mais pire, qu'elles sont liées à des dissidents sans-pouvoir.

**Complications :** Dans la communauté constituée par Mae et Kaym vivent de dangereux dissidents, par exemple : Eliott et Kâli.

Théophraste fait à présent partie du Plérôme.

Il ne se souvient toujours pas de ses disciples, ni de sa responsabilité dans la mort de sa sœur. Elles sont pour lui de parfaites inconnues.

De son point de vue, s'opposer à l'Agora est quelque chose de grave. C'est sans doute de cette manière que son esprit a justifié le meurtre de sa sœur depuis qu'il a effacé de sa mémoire son rôle dans cette affaire.

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Il est prêt à s'opposer avec véhémence à Leda.

Il ferait enfermer Mae et Kaym dans les prisons de l'Agora (les prisonniers sont mis sous sédatif afin de les empêcher de fuir par l'entremise de leurs pouvoirs). Il a déjà fait enfermer Victor depuis plusieurs années, après que son neveu, qu'il ne reconnaît plus, a attenté à sa vie.

**Liens :** Il est membre du Plérôme depuis un peu plus d'un an.

Il se montre distant et inaccessible envers Artemise, Kaym et Mae, comme envers des étrangères.

Xuanji est son assistante dévouée, mais elle fait également partie de la *Ruche*, un groupe d'individus dont les âmes sont connectées entre elles.

**Coulisses :** Il vit toujours dans la maison où les PJ et Victor ont suivi leur initiation.

## Melchizédek

**Présentation :** Une femme âgée, docte et au ton impérieux. Sa conscience est largement supérieure à celle d'un humain.

**Désir :** Résoudre le conflit entre démiurges et sans-pouvoir.

**Raisons :** Les causes individuelles sont un fléau de l'humanité. Elle aspire à amener une nouvelle étape dans l'évolution de l'espèce humaine.

**Complications :** Melchizédek a créé un lien entre l'esprit de chacun des trente membres de sa Ruche, partageant ainsi leurs pensées, émotions, souvenirs et perceptions, comme une entité unique, tout en conservant une forme d'individualité.

Il s'agit pour elle d'une première étape vers une extension de son projet à l'humanité toute entière.

Tous les membres de sa Ruche partagent leur conscience, aucun n'est chef. Mais Melchizédek est la seule à pouvoir faire entrer quelqu'un dans la Ruche : elle fait des membres de la Ruche des golems, mais en combinant l'alchimie et la psychométrie, elle reprogramme le lien entre eux pour qu'il devienne un moyen d'échange d'informations de cerveau à cerveau et à distance, plutôt qu'un moyen de contrôle. Le lien est à double sens et sans domination. Il est possible d'interrompre le partage d'informations à volonté.

**Jusqu'où est-elle prête à aller ?** Elle veut rencontrer Mae, Kaym et Artemise pour s'associer à leur communauté regroupant démiurges et humains sans pouvoir et leur proposer de prendre part à son projet.

Xuanji, un des membres de sa Ruche et assistante de Théophraste cherche à conduire Kaym et Mae à Melchizédek. Elle leur présente Melchizédek comme une personne influente détenant une solution pour annihiler les conflits entre démiurges et sans-pouvoir (il s'agit d'étendre la Ruche à l'humanité).

Si un PJ accepte de faire partie de sa Ruche, il sera connecté et pourra interagir avec les pensées et perceptions de la trentaine des autres membres comme si elles étaient les siennes : interrompre le flux, trier, communiquer...

Elle cherchera, avec l'aide de la Ruche, à empêcher l'attentat d'Anthropos.

Melchizédek ne force personne à intégrer la Ruche, mais elle sait qu'à long terme, l'humanité entière fera partie de son projet, par sélection naturelle.

**Liens :** Ilona, un des membres de la Ruche s'est infiltrée parmi les membres d'Anthropos.

Melchizédek est la créatrice de la Ruche, un groupe d'une trentaine de personnes indépendantes dont les esprits sont reliés par une connexion invisible. Ses membres prévoient de s'interposer contre les terroristes d'Anthropos.

**Coulisses :** Melchizédek vit dans une grande maison d'époque victorienne. Des membres de la Ruche ont décidé d'y vivre. Tout le monde s'entraide sans parler, en parfaite cohésion.

Certains font l'amour en échangeant sans parole leurs émotions, leurs perceptions et leurs sensations.

## PNJ ARTEMISE

### Hoïmon

**Présentation :** Un homme de grande taille, généralement habillé en costume, paternel avec les PJ malgré leurs différends. Il pratique l'alchimie et la psychométrie.

**Désir :** Veut empêcher l'attentat contre l'Agora.

**Raisons :** Il est dévoué à l'Agora. Un de ses principaux rôles est de garantir la sécurité des lieux, du personnel et des membres du Plérôme. Il est aussi l'instructeur de jeunes démiurges dans le but de les former en tant qu'agents de la police de l'Agora.

**Complications :** Aleister était un de ses camarades et amis à l'armée.

**Jusqu'à où est-il prêt à aller ?** Il protégera l'Agora coûte que coûte. Il n'hésitera pas à tuer pour cela.

**Liens :** Leda est une amie qu'il respecte énormément.

Il a beaucoup d'affection pour Fiona.

Il éprouve un mélange de culpabilité et de déception à l'égard de Kaym.

La Salamandre (Démétrios, Oni et Lavinius) est son escouade de choc, à laquelle se joint Artemise. Il les a tous sélectionnés et entraînés pendant de nombreuses années. Un lien fort s'est créé, mais distant et respectueux, dû à la hiérarchie.

Artemise : il compte sur elle pour raisonner ses sœurs afin qu'elles rejoignent l'Agora.

**Coulisses :** Il a ses bureaux dans l'Agora.

### Aleister

**Présentation :** Un humain sans pouvoir, de grande taille, élancé, aux cheveux longs et raides. Il est le chef d'Anthropos. Il se bat avec un katana et une arme à feu.

**Désir :** Commettre un attentat de grande ampleur contre l'Agora.





*Son regard est d'une profondeur  
vertigineuse. Sa conscience semble  
supérieure à celle d'un humain.*

**Raisons :** Il voue une haine fanatique aux démiurges dont l'Agora est le symbole. Il veut déchaîner la haine de ceux qui subissent la domination démiurgique par cet acte symbolique.

**Complications :** À l'armée, aux côtés d'Haimon, il a perdu de nombreux camarades et amis pendant un assaut contre une escouade démiurgique dans un pays étranger. Cet événement l'a marqué, ces images d'épouvante le hantent encore.

Il sait qu'une personnalité haut placée de l'Agora a manipulé les conseillers du ministre pour autoriser la formation d'une police secrète de l'Agora, indépendante des forces de police et de l'armée. Il pense qu'ils manipulent le ministre pour bien d'autres choses encore.

**Jusqu'où est-il prêt à aller ?** Il dirige l'attentat. Il compte pénétrer à l'intérieur de l'Agora avec un véhicule tout terrain, pour faire sauter la charge explosive qu'il contient. D'autres membres d'Anthropos les escorteront et les couvriront à visage découvert. À l'issue de leur action, ils ont tous prévu de se suicider.

**Liens :** Chef d'Anthropos, groupe terroriste financé par Mendès et son parti Saturne.

Ancien ami de Haimon, rencontré à l'armée.

**Coulisses :** Anthropos utilise un réseau informatique crypté pour communiquer.

## Ilona

**Présentation :** Une sans-pouvoir droite et impassible, sachant se montrer persuasive ou amicale quand la situation l'exige. Elle est le membre de la Ruche qui a infiltré Anthropos.

**Désir :** Elle veut stopper l'attentat en limitant au maximum les pertes humaines.

**Raisons :** Son frère Friedrich s'est enrôlé dans Anthropos il y a trois ans. Peu après avoir intégré la Ruche, elle l'a suivi là-bas pour trouver un moyen de lui faire abandonner ses intentions meurtrières.

**Complications :** Elle sait que les membres d'Anthropos doivent se donner la mort à l'issue de l'attentat.

Elle a pour mission secondaire de conduire Artemise à Melchizédek.

Son frère Friedrich est un fervent membre d'Anthropos, elle s'est également enrôlée pour le sortir de là.

La connexion de son esprit à la Ruche lui déclenche de violents délires accompagnés d'hallucinations. Elle a fermé son esprit de plus en plus souvent pour tenter d'aller mieux, mais cela ne suffit pas.

Les troubles psychiques d'Ilona risquent de se propager à l'esprit des autres membres de la Ruche.

**Jusqu'où est-elle prête à aller?** Elle veut que cessent ses troubles de la personnalité, mais ses liens avec les membres de la Ruche sont forts.

Elle veut également protéger l'Agora contre l'attentat d'Anthropos et protéger son frère. Elle est tiraillée entre tout cela.

**Liens :** Elle est membre de la Ruche.

Elle a intégré Anthropos pour garder un œil sur eux et pour sauver son frère.

Elle est la sœur de Friedrich, l'un des membres d'Anthropos.

### Autres personnes

**Fiona :** Elle soutient Kaym et Mae du fait de l'aide que ces dernières lui ont apportée pour retrouver Leda son mentor.

### La Salamandre :

Démétrios : Arithmancien de grande taille aux cheveux hirsutes. Il contrôle les mouvements d'autrui à distance grâce à la Kinésie.

Oni : Alchimiste corpulent qui modifie la forme et la puissance de son corps pour le combat. Il peut également « nettoyer » un lieu, c'est-à-dire en effacer toute trace des événements qui s'y sont produits.

Lavinus : arithmancienne de petite taille au regard pénétrant. Elle maîtrise les illusions visuelles et sonores.

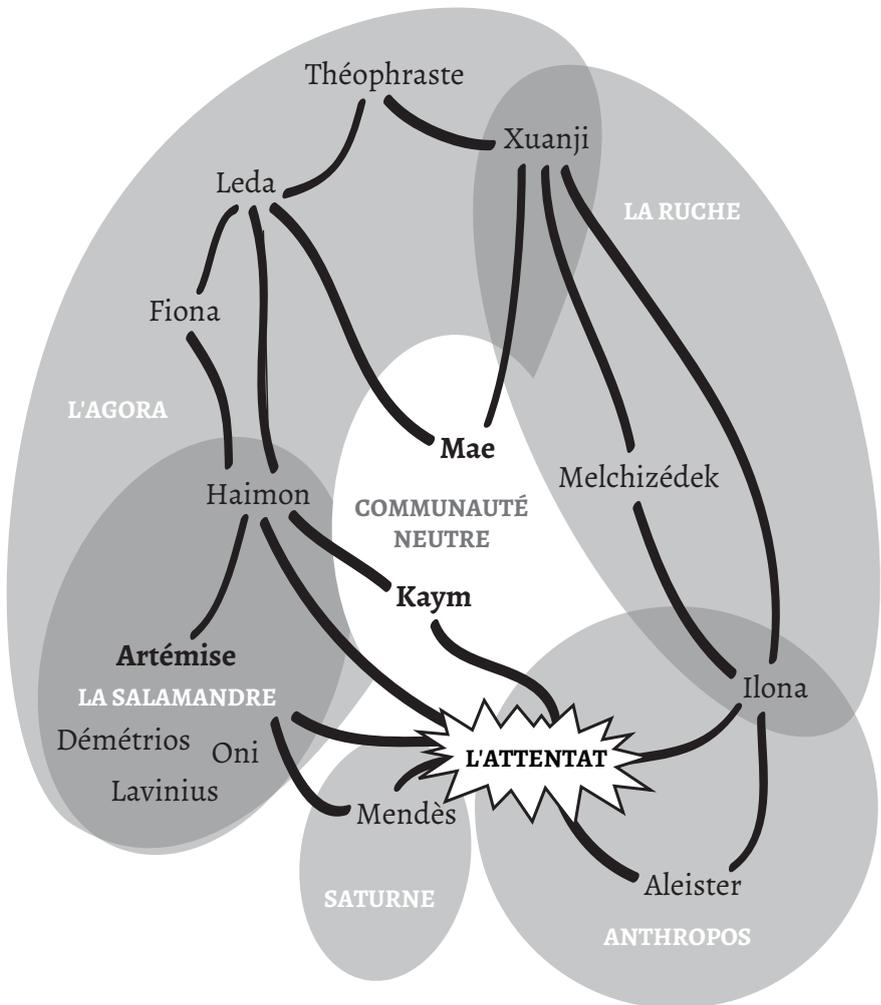
**Mendès :** Un homme trapu suffisant et calculateur, à la mâchoire carrée et au sourire carnassier. Il a financé le groupe Anthropos, leur équipement, leur entraînement militaire ainsi que l'attentat, avec les fonds de son parti. Il ne participe pas à l'organisation de l'attentat, il n'a jamais vu les membres du groupe. Il ne communique avec eux que par le réseau crypté et il n'a accès à aucune information secrète afin de garantir leur sécurité.

Quand l'opération de la Salamandre sera lancée, il pourrait être en train de travailler dans le QG de son parti politique Saturne, ou chez lui en compagnie de son épouse et de son chien, ou dans les transports, à l'issue d'un meeting, etc.

**Xuanji :** Membre de la Ruche au service de Théophraste, elle fait le lien entre l'Agora et la Ruche. Elle a pour mission de mettre Mae et Kaym en relation avec Melchizédek.

**Victor :** Cela fait deux ans qu'il croupit dans une cellule de l'Agora pour avoir attenté aux jours de Théophraste. Ils n'ont plus aucun lien depuis que son oncle a effacé sa mémoire. Il est maintenu hors d'état de nuire sous un puissant sédatif.

### Schéma des relations du Canevas Convergences



## EXEMPLES DE PNJ

Voici à présent quelques exemples de PNJ dont tu peux t'inspirer pour créer tes Canevas ou que tu peux réutiliser tels quels.

### Circé

**Présentation :** Circé est une psychomètre et alchimiste d'une cinquantaine d'années, altière et forçant le respect. Toujours vêtue de grandes robes du 17<sup>e</sup> siècle.

**Désir :** Elle veut prouver au monde que les sans-pouvoir vivent en parfaite harmonie et ne se perdent plus dans des conflits dérisoires quand ils sont dirigés par un être qu'ils jugent supérieur.

**Raisons :** Elle pense que la modernité et la technologie sont à l'origine des maux de la société.

**Complications :** Elle a créé une utopie en modifiant les pensées des habitants d'un village pour les faire vivre dans l'ignorance du monde moderne afin d'en devenir la déesse vivante.

Son village, baptisé *Innocence*, vit comme au 17<sup>ème</sup> siècle.

Circé a créé une chimère ailée, mêlant les corps d'un aigle et d'un grand reptile, appelée Marduk, qui rôde dans la forêt et empêche les villageois de quitter le village. Les villageois pensent que Circé les en protège. Ils pensent aussi que le monde hors du village est hostile.

### Edgar Cyrus

**Présentation :** Edgar est un militaire sans-pouvoir, famélique et de toute évidence épuisé.

**Désir :** Il souhaite retrouver son ancien corps.

**Raisons :** Il a été le sujet d'expériences dans un laboratoire militaire pour éviter la cour martiale.

**Complications :** Les scientifiques alchimistes et psychomètres ont modifié son corps qui, en situation de danger, devient une machine de combat, en bloquant sa conscience pour en faire une bête assoiffée de sang.

### Orphée

**Présentation :** Orphée est un homme de 40 ans affecté par les années, aux cheveux longs et portant un œil de verre.





*11 novembre*

*Ma dernière tentative s'avère un cuisant échec. Elle lui ressemble en tout point, mais ce n'est une coquille vide.*

**Désir :** Il cherche à ressusciter sa femme Elisabeta.

**Raisons :** Celle-ci s'est suicidée après l'annonce erronée de la mort d'Orphée par l'armée quand celui-ci travaillait en tant que médecin dans un pays étranger.

**Complications :** Depuis, il tente des expériences pour créer des homunculus à partir de cadavres récupérés dans le cimetière du village.

Il est parvenu à créer un homunculus parfait : Lydia, en sacrifiant son œil droit. Mais Lydia ne possède aucun souvenir de la vie d'Elisabeta.

### Avicenne

**Présentation :** Avicenne désigne plusieurs hommes et femmes partageant toutes la même conscience.

**Désir :** Ils cherchent à coloniser l'esprit des habitants d'une ville entière.

**Raisons :** Leur but est de créer une société où tous les individus partagent la même conscience pour que chacun puisse comprendre ses pairs et vivre en osmose, sans conflits et sans guerres.

**Complications :** Ils colonisent les esprits d'autres personnes grâce aux médiums alchimie et psychométrie : ils effectuent une copie de leur âme avec la psychométrie et transforment chacun de leurs sujets en golems en les programmant (capacité fonctionnant grâce à l'utilisation conjointe de l'alchimie et de la psychométrie) pour permettre à leurs consciences de communiquer librement de façon permanente.

Avicenne est à l'origine un individu incapable d'empathie à l'égard d'autrui. Son projet vise à construire un meilleur monde où l'incompréhensible souffrance ressentie par autrui n'existera plus.

### Ouranos

**Présentation :** Ouranos est un homme d'une vingtaine d'années d'apparence, aux traits extrêmement droits et harmonieux. Chacun de ses mouvements, chacun de ses mots semble mesuré.

**Désir :** Il veut devenir le nouveau messie de ce monde.

**Raisons :** Il veut instaurer le règne des démiurges sur le reste de l'humanité.

**Complications :** Il est en réalité âgé de plusieurs centaines d'années et utilise l'alchimie pour se donner cette apparence.

Le groupe baptisé *Les Artisans de la Théogenèse* a dispersé de fausses reliques créées par alchimie à travers le monde pour préparer son avènement.

### Sélééné

**Présentation :** Sélééné était une alchimiste et psychomètre adorée comme une déesse, il y a de cela mille ans. La folie s'est emparée d'elle après que son âme a été enfermée tout ce temps dans un miroir.

**Désir :** Elle désire plus que tout se réincarner dans un corps humain et restaurer son culte.

**Raisons :** Son âme a été enfermée dans un miroir au 10<sup>e</sup> siècle par un démiurge défiant et détruisant tous ses semblables, adorés comme des divinités, pour instaurer le culte du Dieu unique et régner sur le pays.

**Complications :** Elle a perdu la raison à passer tout ce temps seule et enterrée dans les ruines de son temple.

Il y a peu, un archéologue psychomètre du nom d'Anatole Reeves a découvert un ancien miroir argenté à trois volets : surmontés respectivement d'une pleine lune, d'une nouvelle lune et d'un croissant de lune. Ce miroir contenait l'âme de l'ancienne déesse qui s'est implantée dans son esprit afin de pouvoir se réincarner. Mais Anatole s'est aussitôt plongé dans le coma par psychométrie de manière à empêcher Sélééné de contrôler son corps.

### Lochésis

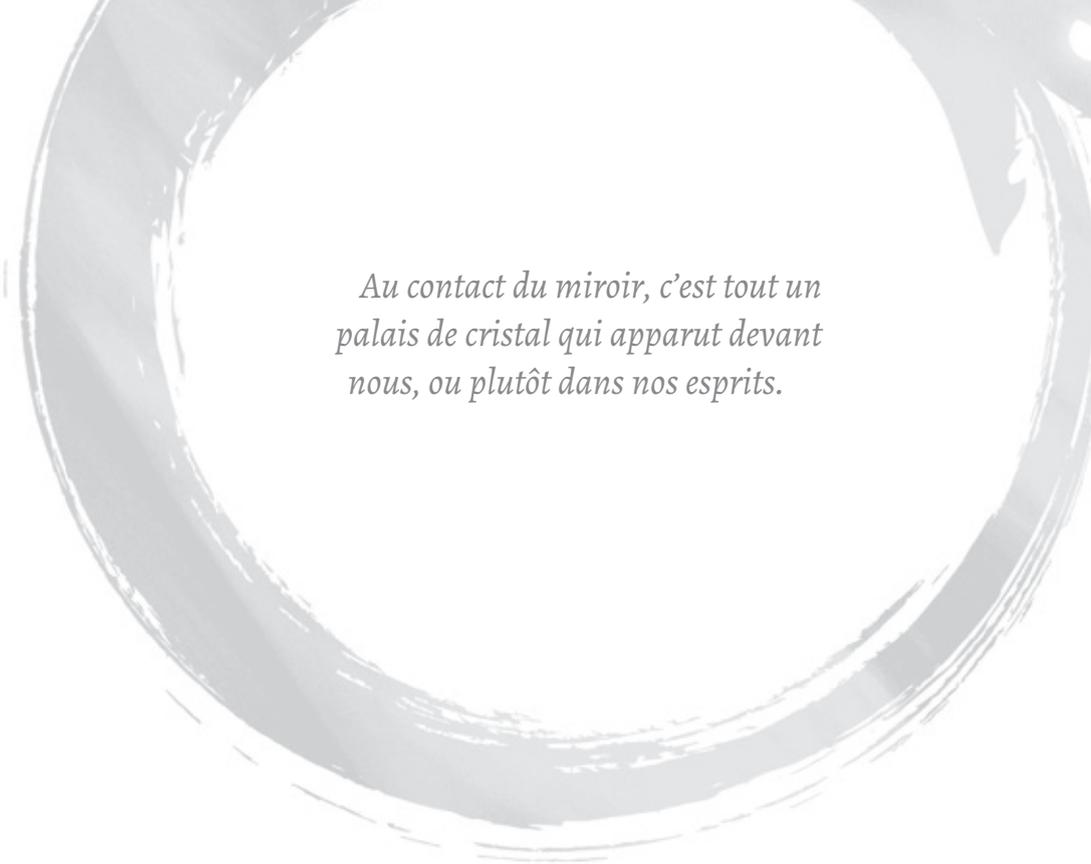
**Présentation :** Une psychomètre d'une quarantaine d'années constamment affairée ou préoccupée.

**Désir :** Veut collecter chaque événement de la mémoire de son mari pour les transplanter dans un autre corps afin de le faire « revivre ».

**Raisons :** Son mari a perdu progressivement la mémoire suite à son accident, son état s'aggrave au fil des ans, il ne parle plus depuis quelques mois et se trouve réduit à un état végétatif.

**Complications :** Elle enregistre tous les souvenirs de son mari dans une émeraude pour pouvoir les recopier dans son nouveau corps.





*Au contact du miroir, c'est tout un  
palais de cristal qui apparut devant  
nous, ou plutôt dans nos esprits.*

## Melancholia

**Présentation :** Melancholia est une jeune femme de 19 ans au regard accablant.

**Désir :** Elle veut savoir qui elle est.

**Raisons :** Elle ne possède plus aucun souvenir de sa vie passée, comme si elle était atteinte d'une amnésie grave.

**Complications :** Elle s'appelait Alicia, la fille d'un certain Auguste Karl, alchimiste biologiste ayant cherché à ressusciter sa fille emportée par la maladie à l'âge de 19 ans.

Il a créé un homunculus à partir du corps de sa fille, mais elle ne possède aucun des souvenirs d'Alicia.

Son obsession est la mélancolie, son corps a la capacité de revenir à un état passé et donc d'annuler ses blessures, voire de rajeunir.

## Amelia Chiaro

**Présentation :** Une dame âgée, cultivée et affable pratiquant l'alchimie.

**Désir :** Elle veut devenir immortelle.

**Raisons :** Pour pouvoir recommencer sa vie qu'elle juge avoir ratée.

## Meroe

**Présentation :** Meroe a l'apparence d'une enfant de 12 ans mais une intelligence très largement supérieure à celle d'un adulte. Son regard froid et calculateur ne se dissipe que pour laisser place à des sourires de convention.

**Désir :** Elle veut devenir Dieu.

**Raisons :** La vie dans son enveloppe charnelle n'est d'aucun intérêt à ses yeux.

**Complications :** Elle absorbe les âmes des personnes qu'elle juge dignes d'intérêt pour en acquérir la mémoire et la conscience. Elle veut continuer jusqu'à obtenir une conscience supérieure.

### Laboratoire clandestin

Un complexe souterrain composé de bureaux et de grandes salles bordées de cuves à l'intérieur desquelles se trouvent des enfants de tous âges, certains développant des malformations, voire des membres hybrides aux muscles palpitants hypertrophiés. L'activité y règne en permanence. Des équipes de biologistes, généticiens et alchimistes se relaient continuellement. Le laboratoire est sévèrement gardé, à l'intérieur par des mercenaires armés, à l'extérieur par des maîtres-chiens sur ce qui ressemble à un terrain vague d'environ un hectare, bordé d'un parking de terre où plusieurs voitures et fourgons sont garés. L'accès se fait par une trappe au milieu du terrain vague, qui s'active avec des télécommandes distribuées aux employés.

### École démiurgique militaire de Thiva

Il s'agit d'un grand bâtiment en forme de U, entouré d'un immense mur couvert de barbelés. Le terrain est segmenté selon les types d'entraînements : survie, sports divers, tir, arithmancie et alchimie... Les élèves, parmi lesquels de nombreux orphelins, y vivent en pension complète et jouissent de permissions occasionnelles pour retourner dans leurs familles. Les étudiants sont tous des démiurges et portent un uniforme spécifique. Les cours traditionnels sont dispensés dans les bâtiments mais le but avoué de l'école est de former soldats, officiers et chercheurs. L'instruction est rude tant sur le plan physique que psychologique. Certains des meilleurs éléments sont parfois promus, personne ne sait où ils vont mais ils ne reparassent jamais...

### Hôpital Paracelse

Un complexe hospitalier universitaire comptant plusieurs bâtiments organisés selon leurs spécialités. L'hôpital Paracelse a vu ses murs s'étendre à plusieurs reprises. Certains services occupent de vieux bâtiments gardant les stigmates des tendances décoratives désuètes aux teints salis par les années, malgré l'opiniâtreté des agents d'entretien à stériliser jour après jour les sols, les lits et les sanitaires. D'autres blocs modernes possèdent en revanche le dernier cri en terme de matériel, de mobilier et d'équipement. Ils sont occupés par l'équipe de la célèbre cardiologue Daphné Thaïs, connue pour ses avancées dans la recherche chirurgicale alchimique.

## Train à impériale sur le trajet Hylia-Cérès

Les trains à impériale ont un étage entier réservé à la clientèle fortunée. Ils sont connus pour la qualité du panorama et de leur confort. Le trajet dure un peu plus de 5 heures entre Hylia et Cérès.

## L'institut d'Adamanthe

Il s'agit d'un institut religieux qui se donne pour tâche d'enseigner aux jeunes démiurges comment contrôler leurs pouvoirs et les utiliser dans le respect d'autrui. Le bâtiment est un ancien couvent attenant à la cathédrale d'Adamanthe où le haut prêtre Asclépios remplit les offices. La cathédrale étincelle de sa blancheur immaculée. Ses contreforts cernent le bâtiment et s'érigent en une couronne de tours et de flèches. Une rosace immense baigne le chœur de la cathédrale d'une lumière magistrale, ses vitraux retracent une allégorie des préceptes gnostiques : la parfaite connaissance spirituelle libère l'âme du monde matériel.

L'ancien couvent contient un dortoir pour une trentaine de disciples, un réfectoire, une bibliothèque garnie de livres religieux et une grande pièce aménagée pour les entraînements. Des vitraux font office de fenêtres dans toutes les pièces du bâtiment. Le personnel éducatif est composé du haut prêtre Asclépios et de trois enseignants. Plusieurs religieuses et religieux sont chargés de la pension. Les occupants du lieu ont tout ce dont ils ont besoin. Les sorties et les loisirs sont rares, ils passent la majeure partie de leur vie dans l'enceinte du bâtiment et de la cathédrale. La plupart des disciples ont été placés en pension dans l'institut par leurs parents. Certains ont la foi, mais ce n'est pas le cas de tous. Ils sont employés à aider les fidèles venant prier dans la cathédrale et recourir aux pouvoirs des disciples du haut prêtre pour soigner leurs afflictions, physiques comme psychologiques.

## Musée Chrysopée

Un château domanial réhabilité en musée expose en permanence des milliers d'œuvres classiques et contemporaines. L'architecture et la décoration des lieux, baroque et chargée, offre peu de respiration aux tableaux et sculptures qui s'y trouvent exposées. Le monument lui-même est classé au patrimoine mondial, ce qui rend les travaux de peinture et d'abattage de cloisons impossibles. Heureusement, la luminosité des pièces est exceptionnelle : des rosaces au plafond diffusant la lumière en puits et de larges verrières le long des couloirs

offrent un éclairage idéal durant la journée. Le jardin à la française est également utilisé pour exposer sculptures et installations monumentales. Certaines statues sont d'un tel réalisme qu'elles saisissent et marquent profondément le public. Une rumeur veut que ce soient de véritables humains pétrifiés par alchimie plusieurs siècles auparavant.

### **Friches industrielles de Ηογγοη**

Sur plusieurs kilomètres gisent des vestiges d'usines à l'ossature mise à nu en un réseau de poutres métalliques aux motifs géométriques complexes, parfois encore coffrées dans des piliers de béton tagués, plantés dans une étendue boueuse. La végétation a commencé à recouvrir certains vestiges prenant l'allure de serres végétales. Quelques lourdes presses mécaniques érodées ont été abandonnées là lors de la désaffectation de l'usine suite au krach boursier quarante ans auparavant. Des bâches en plastique et divers résidus émergent de la gangue boueuse et végétale. Dans les bâtiments abritant un minimum du vent et des intempéries, se réunissent des sans-abris et autres laissés-pour-compte.

### **Village fantôme de Vresswijk**

Pendant la dernière guerre, Vresswijk a été incendié sur décision du gouvernement de l'époque car un groupe de soldats démiurges ennemis blessés sur le champ de bataille s'y était réfugié, sacrifiant en même temps de nombreux compatriotes. Le danger que représentait une poignée de démiurges a conduit à cette mesure extrême. Aujourd'hui, il ne reste plus que des ruines noircies. Le village n'a pas été reconstruit en mémoire du massacre.

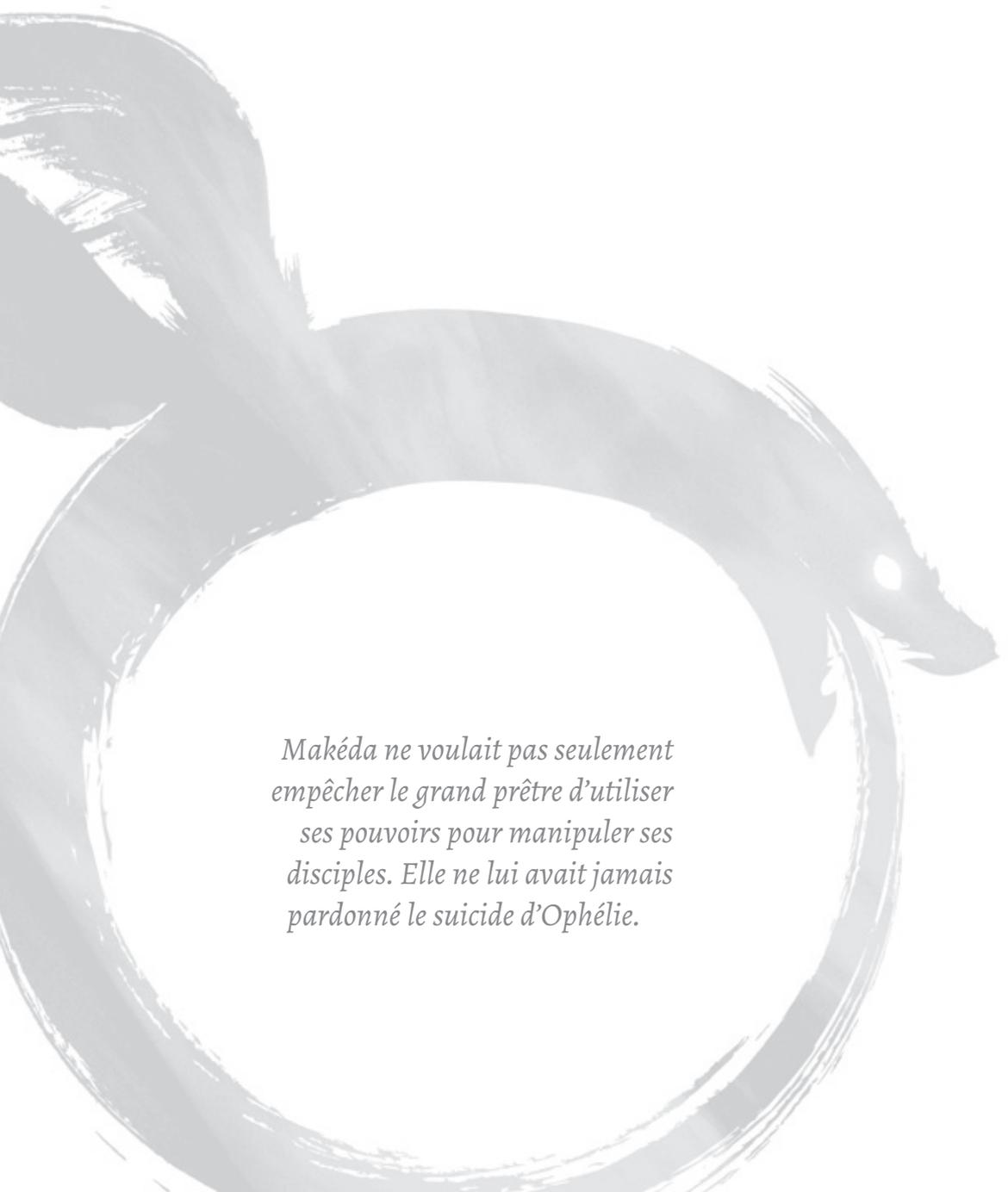
### **Gare de l'Ursa Major**

La Gare du quartier de l'Ursa Major est un bâtiment Art nouveau décoré d'entrelacs de ferronneries, célèbre pour ses quais à étages, semblables à une cathédrale moderne dont des rails entrent et sortent sur plusieurs dizaines de mètres de hauteur et s'entrecroisent à tous les points cardinaux. À l'intérieur, de nombreux ascenseurs cuivrés accèdent aux quais de chaque niveau.

### **Mines d'antimoine de Cayrn**

Des galeries d'antimoine désaffectées depuis un siècle ont été rouvertes par la multinationale E.V.A. dont on dit qu'elle est parvenue à faire plier le gouvernement sur le sujet. C'est le cas des mines de Cayrn.





*Makéda ne voulait pas seulement empêcher le grand prêtre d'utiliser ses pouvoirs pour manipuler ses disciples. Elle ne lui avait jamais pardonné le suicide d'Ophélie.*

Les plus démunis ont accepté des emplois sous payés dans des conditions dénoncées par de nombreuses associations humanitaires. Les extractions de ces minerais sont employées, notamment dans des laboratoires Trévisiane, pour la production d'un médicament agissant contre une grave épidémie produisant des hémorragies oculaires et cutanées foudroyantes. Les laboratoires Trévisiane ont été rachetés, il y a peu, par le groupe E.V.A.

### **Le villoqe souterrain d'Innocence**

À plusieurs centaines de mètres sous terre, le village secret d'Innocence est encerclé par une forêt profonde où vit une chimère d'aigle et de reptile dévorant tous ceux qui s'éloignent du village. Un ciel plus vrai que nature illumine la vallée depuis ce qui devrait être le plafond de la caverne. Les habitants du village vivent et s'habillent avec quatre siècles de retard. Ils sont superstitieux, ils ne connaissent rien du monde extérieur et vénèrent Circé comme leur divinité protectrice. Ils craignent plus que tout la chimère qu'ils ont baptisée Marduk et ne s'aventurent jamais dans la forêt. Ils considèrent qu'ils ne doivent leur survie et leur nourriture qu'à Circé. Ils vivent d'élevage et de récoltes grâce à une rivière souterraine s'écoulant au milieu de cette vallée. Ce village est paisible et les différends sont généralement réglés pacifiquement sous l'égide de Circé.



# TIRER LA QUINTESSENCE

Cette section présente les règles et les techniques ayant cours pendant la partie, qui vous permettront d'exploiter au mieux les spécificités du jeu. La première partie concerne les règles formelles, c'est-à-dire un ensemble de procédures fixes permettant de mieux encadrer le jeu. La seconde partie concerne les techniques informelles aidant à jouer en phase avec le reste du jeu.

## RÈGLES FORMELLES

### CRÉER DE NOUVEAUX TRAITS

À tout moment de la partie, les joueurs peuvent créer de nouveaux Traits à leurs PJ. Cela leur permet de mieux intégrer leurs personnages à la situation en cours. Il est également possible de s'en servir pour approfondir son PJ en développant son histoire par exemple.

LE JOUEUR DÉPENSE AUTANT DE POINTS DE TRAITS QU'IL VEUT EN ATTRIBUER À SON NOUVEAU TRAIT. LA JAUGE DE POINTS DE TRAITS REMONTE À 5 À CHAQUE NOUVELLE PARTIE.

Les relations avec d'autres personnages, positives ou négatives, sont des Liens, tous les autres Traits sont des Spécificités. Les Spécificités ne peuvent porter que sur des faits qui étaient *vrais avant le début de la partie*. Un Lien, quant à lui, peut porter sur une relation vraie avant le début de la partie, mais il peut aussi être créé à partir d'une relation nouée pendant la partie. Ces relations peuvent ne pas être *positives mais problématiques*.

**Notes :** un joueur ne peut pas posséder deux Liens avec le même personnage. Évitez également les Spécificités redondantes.

Quand une ellipse de plusieurs mois ou années sépare deux parties, les joueurs peuvent créer de nouveaux Traits à partir d'événements qui se sont produits le temps de l'ellipse. En revanche, ils ne doivent pas inventer d'événements qui résoudraient des enjeux importants du But commun.

**EXEMPLE DE TRAIT CRÉÉ**  
**SUITE À UNE ELLIPSE :**

*Un joueur décide qu'il a participé à des fouilles archéologiques pendant les deux années d'ellipse, il crée comme Trait « A fait des fouilles archéologiques ».*

Créez des Traits qui comptent pour vous et vos personnages, évitez l'anecdotique. N'oubliez pas que seul un Trait déjà impliqué au moins une fois dans une Confrontation peut être sacrifié. Un joueur ne peut créer qu'un seul Trait au cours d'une même scène (on change de scène lorsqu'on change de lieu, lorsque du

temps s'est écoulé ou lorsque les objectifs de l'histoire changent, évoluent). Il est tout à fait possible de créer un Trait au cours d'une Confrontation.

### CRÉDIBILITÉ

Il est primordial que tout ce qui est dit au cours d'une partie demeure crédible pour tout le monde et soit exempt d'aberrations ou d'incohérences. Quand un participant trouve que quelque chose manque de crédibilité, joueur comme MJ, il est vivement encouragé à le dire : cela permettra d'améliorer la qualité de la fiction. La meilleure chose à faire est de demander à son auteur de développer sa narration et lui poser des questions pour l'aider à y ajouter des précisions, de l'épaisseur, afin de restituer la cohérence manquante.

En tant que MJ, tu as le dernier mot sur les questions de crédibilité, mais écoute l'avis du participant le plus exigeant.

### RÉVÉLER LE CANEVAS

La préparation de Canevas t'offre une méthode pour préserver la liberté de choix des joueurs. Pendant la partie, consulte les relations entre les éléments du Canevas, n'aie pas d'ordre de révélation en tête : observe comment réagissent les joueurs à la situation et suis-les, imagine le moyen le plus efficace ou percutant d'amener une de tes révélations dans la présente scène en fonction des actes des PJ, suis le mouvement et anticipe à court terme sur ta prochaine révélation.

### Rythme la partie avec les révélations

Chaque rencontre, chaque événement, chaque révélation est un bon moyen de dynamiser la partie. Ne fais pas de rétention d'information, tout ce qui est écrit dans ta préparation doit être dévoilé au cours de la partie, et





*« Dis-moi à présent qui de nous  
deux est le véritable monstre. »*

de préférence rapidement ! Les joueurs devraient avoir toutes les cartes en main pour prendre leurs décisions finales. Une fois tes dernières révélations dévoilées, tu n'as plus qu'à jouer les PNJ et à envenimer la situation.

### Ne fais pas lancer les dés pour une révélation

Toutes les informations doivent parvenir aux joueurs. Leur faire lancer les dés pour voir s'ils en obtiennent une, c'est risquer de les faire passer à côté de quelque chose d'important, de s'enliser et d'obtenir au final une histoire insatisfaisante. Il y a beaucoup de bonnes occasions de lancer les dés, celle-ci n'en est pas une.

Il est cependant normal qu'un PNJ soit réfractaire à dire ce qu'il sait et que les joueurs lancent une Confrontation pour le faire parler. En cas d'échec, donne quand même des pistes, des indices. Par exemple, le personnage se montre étonnamment hostile ou cache quelque chose.

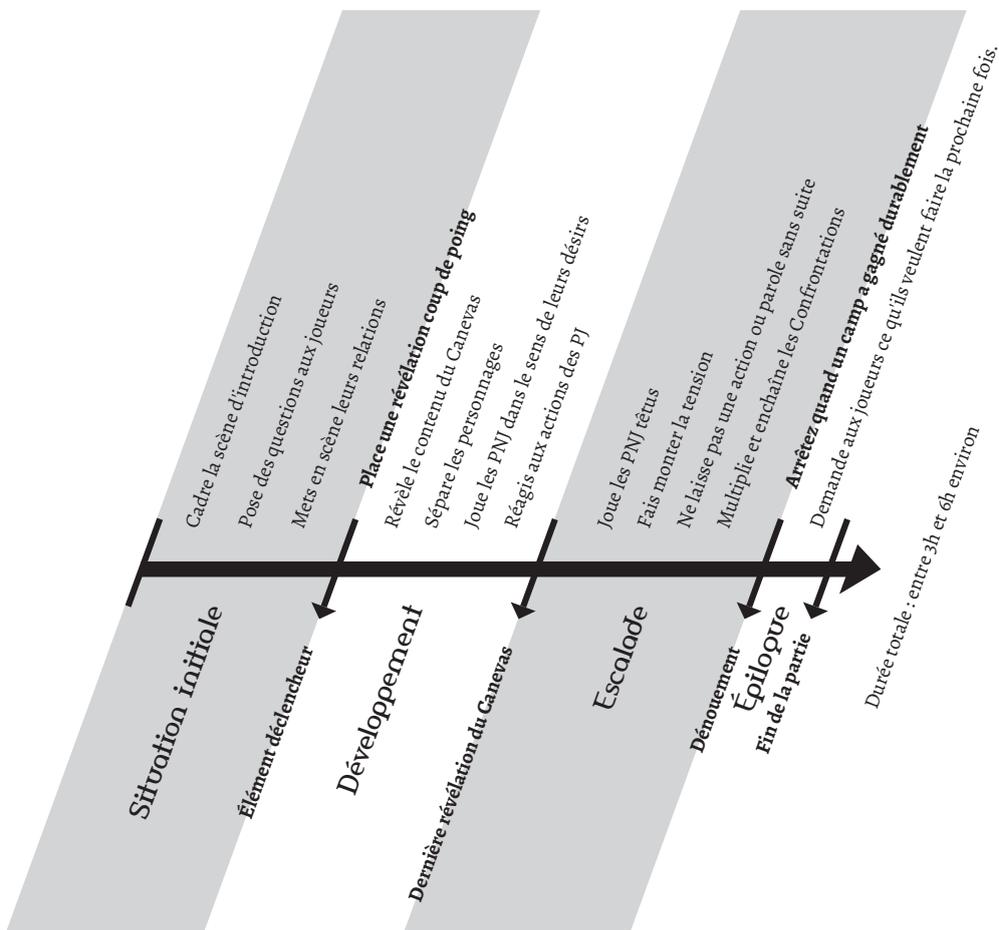
Si un PNJ détenant une information essentielle meurt, tu peux donner la révélation en question par personnage interposé ou en dévoilant une note, un message sur un répondeur, dans un ordinateur, un carnet, un objet démiurgique contenant une part de sa mémoire, etc.

### STRUCTURE D'UNE PARTIE

Le schéma page suivante présente la structure d'une partie de DÉMIURGES. La durée de chaque phase de jeu (Situation initiale, Développement et Escalade) peut varier en fonction des décisions des joueurs. On peut imaginer une Situation initiale très courte ou qui s'étend au contraire sur les relations entre PJ et PNJ, une phase d'Escalade se terminant peu après la dernière révélation du Canevas ou s'étendant sur de nouveaux problèmes et sur des séries de Confrontations. Fais en sorte que ces phases existent, mais ne les fais pas durer artificiellement. Rappelle-toi : suis les décisions des joueurs.

### SÉPARER ET RÉUNIR LES PJ

Sépare les PJ pour les confronter à leurs relations et pour qu'ils abordent les problèmes du Canevas sous différents angles. Cela te permet d'éviter que les joueurs ne soient trop en position de force. Cela te permet également d'éviter de trop faire interagir les PNJ entre eux. Privilégie les interactions entre PJ et PNJ.



## Intégration de PJ

Après avoir séparé les PJ, réunis-les. Encourage les joueurs à en faire la demande. Un joueur peut intégrer son PJ à une scène en cours dès qu'il le souhaite, tant que sa présence peut se justifier.

### Passes rapidement d'un joueur à l'autre

Alterne rapidement de courtes scènes entre tous les joueurs pour éviter de les faire attendre trop longtemps quand leurs PJ sont séparés. Interromps un joueur juste après l'action principale de sa scène, voire juste avant que son action soit accomplie, pour créer du suspens. Coupe une scène juste avant ou juste après une Confrontation, mais ne coupe jamais une Confrontation en deux. Quand une Confrontation est engagée, elle doit toujours être menée à son terme.

## FIN DE PARTIE

C'est aux joueurs d'achever l'histoire. Ne prévois donc pas de fin. Tu peux clore la partie quand tout le monde estime qu'elle est finie, une fois que la phase d'Escalade est engagée. Tu peux attendre d'avoir mis un terme à tous les problèmes ou éventuellement en laisser certains en suspens. Note les problèmes en suspens pour les réincorporer dans un prochain Canevas.

Joue pour voir ce qu'il va se passer. De cette manière, l'histoire pourra surprendre tout le monde, toi y compris. Laisse les joueurs s'étonner en les laissant donner à l'histoire une direction inattendue. C'est ainsi que vous tirerez le meilleur parti de ce jeu.

Si le conflit principal est résolu mais qu'il te reste des révélations à faire, n'hésite pas à les dévoiler tout de même avant la fin de la partie ou pense à les reporter sur ton prochain Canevas.

## RÈGLES INFORMELLES

invoque les règles informelles pendant la partie pour aider tout le monde à tirer la meilleure cohésion et le meilleur potentiel du jeu.

### BIEN JOUER LES PJ

Les règles suivantes permettent aux joueurs de s'habituer plus rapidement aux spécificités de DÉMIURGES et de ne pas s'embarrasser d'habitudes rattachées à d'autres pratiques qui n'ont pas de raisons d'être dans ce jeu.

#### Déclarer ses intentions

Les joueurs gagnent à être clairs au sujet de leurs intentions : ils ont besoin de toi pour mener leurs actions jusqu'au bout, alors ils doivent te faire confiance, ne pas te faire de cachotteries. Tu n'es pas là pour les piéger, alors demande-leur de faire pareil.

#### Agir selon ses envies

Chaque joueur a une liberté de contrôle totale sur la conscience de son PJ, il n'est jamais tenu de respecter ses Traits à la lettre, sauf quand il décide de les utiliser durant les Confrontations. Ses adversaires pouvant lui imposer de nouveaux Traits, le joueur sera

tenté de les utiliser dès que possible pour mieux surmonter les difficultés, mais il peut tout aussi bien décider de ne jamais s'en servir. Cela crée une tension entre l'être du personnage – illustré par sa fiche de joueur – et ses actes.

### **L'importance des relations**

Les relations sont un des principaux moteurs du jeu. Demande aux joueurs de choisir des Liens qui leur parlent, qui leur donnent envie de s'impliquer dans leurs relations et de le faire franchement.

### **Développer le contexte**

Tu n'as prévu qu'une esquisse des lieux que tu devras compléter selon les besoins de la partie. C'est beaucoup plus facile quand les joueurs contribuent à les détailler : propose-leur de décrire les éléments de contexte en fonction de leurs actions et de leurs besoins pour les accomplir. Ils n'ont pas besoin de te demander si quelque chose existe ; si ça les arrange, ça existe, dans la mesure où ça reste crédible. Vous n'avez pas de temps à perdre à négocier chaque détail du décor. Les joueurs n'ont pas à te demander la permission.

De façon générale, tu as le dernier mot sur ce qui concerne le contexte. Les joueurs peuvent créer des éléments de décor tant que ça ne contredit pas d'éléments importants de ton Canevas.

## **EXPRIMEZ-VOUS**

Joueur comme MJ, exprimez-vous sur ce qu'il se passe dans la fiction : ne dissimulez pas ce que vous ressentez durant les scènes jouées, manifestez votre plaisir comme votre déplaisir. Votre opinion sur ce qu'il se passe intéresse vos partenaires de jeu. Vous parviendrez d'autant mieux à créer des parties plaisantes que chacun saura ce qui touche les autres et ce qui leur plaît. Il ne s'agit pas d'interrompre la fiction, mais seulement de manifester brièvement et spontanément, par un sourire, un clin d'œil, une exclamation ou en tordant le nez, votre approbation ou votre désapprobation envers les événements fictifs.

### **Questions**

Posez des questions aux autres participants quand vous avez besoin de connaître des choses relevant de leur responsabilité. MJ comme joueur, posez des questions à un joueur quand vous voulez savoir ce qu'il fait,

quand vous avez besoin d'informations sur des éléments de son passé, sur ce qui lui appartient, sur ses habitudes, ses relations et de manière générale tout ce qui concerne son personnage.

### **Avoir le Dernier mot**

Avoir le dernier mot permet de définir qui décide si ce que dit un participant est vrai.

- Chaque joueur a le dernier mot sur son PJ : son apparence, ses actes, ses paroles, ses choix, ses pensées, ce qu'il crée et ce qui lui appartient.
- Le MJ a le dernier mot sur le contexte et les PNJ : leur apparence, leurs actes, leurs paroles, leurs choix, leurs pensées et ce qui leur appartient ; ainsi que les lieux, les objets et toutes les descriptions qui n'appartiennent pas aux PJ.
- Le MJ peut également définir ce qui relève du passé des PJ : c'est à lui de définir les zones d'ombres quand il écrit ses Canevas, dès lors qu'il respecte les choix préalables des joueurs.
- Le MJ a un droit de veto sur tout ce qui pourrait interférer avec son Canevas pendant la partie, mais aussi pendant la création des PJ.

### **LES RÈGLES DE COURTOISIE DU MJ**

Dans DÉMIURGES, tu accompagnes les joueurs. Tu dois leur donner la réplique, suivre la direction qu'ils choisissent, savoir te mettre en retrait et répondre à leurs demandes. Tu n'es donc pas le meneur de la partie.

### **Mets les joueurs en confiance**

Les joueurs doivent avoir confiance en toi, c'est seulement ainsi qu'ils pourront tenter des choses grandioses. Le but premier de DÉMIURGES est de créer ensemble une bonne histoire riche en émotions. Il est donc important de laisser l'audace et les envies de chaque joueur s'exprimer. Les joueurs ne doivent pas se sentir à ta merci, ce qui risquerait de tarir leur spontanéité et leur créativité et de les mettre dans une posture de méfiance à ton égard. Ne cherche pas à piéger les joueurs, laisse-leur toujours la possibilité de réagir, de riposter, de s'interposer face aux menaces et aux agressions. **Il doit toujours être possible de se sortir d'une situation ou d'éviter un danger par une Confrontation !** Encourage les prises d'initiative.

Sois transparent au sujet des règles du jeu, explique leur fonctionnement aux joueurs, c'est la première condition d'une confiance mutuelle. Explique les détails quand c'est nécessaire.

Demande aux joueurs ce qu'ils veulent faire. Ne fais jamais rien subir de définitif à un PJ ou à ses Liens sans que ce ne soit soumis à une Confrontation. Explique aux joueurs que les règles de Confrontation ne visent pas à les pénaliser, mais à leur permettre de résoudre les problèmes, de les mettre à l'épreuve, de leur permettre d'évoluer, de gagner de l'influence sur d'autres personnages et de donner une tournure inattendue à l'histoire.

Les joueurs doivent également savoir que leurs PJ ne peuvent mourir que s'ils choisissent de subir des Retombées très élevées pendant une Confrontation et qu'aucun soin n'est prodigué ou que le soignant échoue. De plus, ils ont souvent la possibilité d'éviter les Retombées s'ils jugent que ça en vaut la peine.

### **Joue l'adversité franchement**

Tu es là pour mettre les PJ à l'épreuve. Tant que tu leur laisses une chance de riposter, de se défendre, c'est ton devoir de leur amener des problèmes, d'enchérir sur les difficultés et les dangers. Les joueurs auront toujours le moyen de vaincre s'ils le veulent vraiment – par exemple avec un sacrifice. L'important, c'est que leurs victoires aient un prix. Si tu laisses les règles arbitrer, tu n'auras pas à craindre d'être partial.

### **Les PJ appartiennent aux joueurs**

Respecte le contrôle des joueurs sur leurs personnages et leur possibilité d'influer sur l'évolution de l'histoire. Le Canevas te donne le contrôle de ce qui se passe en amont de l'histoire, mais son évolution n'est plus entre tes mains. Pose-leur des questions pour tout ce qui concerne leurs personnages.

### **Accompagne les joueurs**

Les propositions absurdes ou inconsistantes sont le problème de l'ensemble du groupe et se résolvent avec les règles de crédibilité. Pour tous les autres cas de figure, ne dis jamais non à ce que veut faire un joueur. Si tu penses qu'il devrait avoir des difficultés à obtenir ce qu'il désire ou simplement que ça en vaut la peine, fais-lui lancer les dés.

## Désamorçe les secrets

Les personnages peuvent avoir des secrets entre eux, mais les participants ne doivent pas en avoir et ça vaut aussi pour le MJ. Il est indispensable que tu dévoiles toutes les révélations de ton Canevas. Révèle toujours aux joueurs quand un PNJ ment, par des détails qui le trahissent, en faisant naître des soupçons ou en apprenant la vérité à quelqu'un d'autre. Donner de telles indications est plus souhaitable pour ce jeu que de laisser les joueurs chercher vainement quoi faire, ou attendre qu'il se passe quelque chose parce qu'ils ont manqué une information capitale.

## BIEN JOUER LE RÔLE DU MJ

### Comble les lacunes

Tes Canevas devraient compter d'une à trois pages. Tu ne pourrais de toutes façons jamais tout décrire et tout prévoir, et c'est très bien comme ça. Ton rôle est donc aussi d'inventer au pied levé les éléments de contexte non préparés et les réactions des PNJ face à l'évolution de la situation.

Si les joueurs savent que tu improvises, que c'est à eux de conduire l'histoire, l'improvisation deviendra plus facile.

### Joue les PNJ comme les joueurs jouent les PJ

La différence entre PJ et PNJ réside dans le fait que tu en contrôles plusieurs et que ceux-ci ne seront pas les personnages principaux de l'histoire. Ils ont des désirs, des raisons d'agir, des relations, mais ils ne sont pas sur le devant de la scène.

Mieux tu comprendras tes PNJ et mieux tu pourras tisser des interactions fortes.

Comme tu ne risques pas de tuer les PJ accidentellement en plein milieu de la partie et donc de ne pas pouvoir donner toutes tes révélations, tu peux jouer une adversité agressive et obstinée. Si les PNJ sont têtus, les joueurs seront tentés de jouer des Confrontations afin d'obtenir gain de cause.

Quand deux PNJ s'affrontent, fais en sorte d'impliquer les PJ dans leur conflit ou décide de l'issue du conflit sans lancer les dés. Si tu veux éviter que ce cas de figure ne soit trop fréquent, sépare les PJ, plutôt que de les laisser groupés en permanence.

## Pousse les joueurs au sacrifice

Le sacrifice est le dernier recours. Quand un joueur commence à penser à faire un sacrifice, il est amené à soupeser la valeur des choses, des convictions, des liens, des souvenirs, etc. Quand un joueur fait un sacrifice, vous avez franchi une étape importante, mais cela peut prendre plusieurs séances avant d'y arriver. Rappelle-leur qu'ils peuvent faire un sacrifice quand tu sens que l'Enjeu en vaut la peine.

## FIN D'UN PJ

Quand un PJ a reçu une blessure mortelle qui n'a pas pu être soignée, le joueur raconte sa mort à l'issue de la partie ou de la scène où cela se produit.

Parfois, à force de Retombées, de sacrifices et de compromissions, un PJ peut changer à tel point que le joueur n'a plus envie de le jouer. Quand un joueur ne veut plus jouer son personnage, c'est que ce dernier a échoué à atteindre son But. Il peut décider d'abandonner son PJ à la fin d'une partie, en racontant sa fin, comment et pourquoi il abandonne sa quête. De même, si un joueur ne veut plus faire suivre le But commun à son PJ, il doit cesser de le jouer.

Le PJ peut devenir un PNJ et le joueur pourra s'en créer un nouveau pour les prochaines parties. Cependant, il devra nécessairement poursuivre le même But commun que les autres PJ. Le joueur décide pourquoi et quel est son drame. Il peut être lié à son précédent PJ par exemple.

Quand un nouveau PJ est créé, tu devras l'intégrer dans ton prochain Canevas afin de le faire rencontrer rapidement aux autres PJ. Chaque joueur devra noter un Lien à 2 points avec le nouveau PJ avant la fin de la partie. Le joueur ayant changé de PJ devra également noter un Lien pour chacun des autres PJ de la même manière. Tous ces Liens ne coûteront aucun point de Traits.

## Sacrifice de Lien entre PJ

Quand un joueur sacrifie son Lien avec un PJ, il doit choisir entre : faire de son PJ un PNJ car il abandonne le But commun ; ou poursuivre le But commun de son côté. Dans ce deuxième cas, une nouvelle relation peut se construire, elle est forcément de nature différente que celle qui a été rompue. Le nouveau Lien coûte le double de points d'expérience ou de Retombées.

## TU NE MAÎTRISES PAS ENCORE TOUT...

Et c'est bien normal la première fois. Beaucoup de règles permettent de faire face à d'éventuels litiges et visent à faciliter la cohésion du groupe de jeu. Ne pas tout connaître sur le bout des doigts ne produira pas une mauvaise partie. Garde bien à l'esprit que tu n'es pas le *Maître* du jeu, seulement un guide, un accompagnateur. Donne la réplique aux joueurs, rythme la partie avec tes révélations, accompagne-les au long de l'histoire de leurs protagonistes et donne-leur du grain à moudre.

Connais bien ton Canevas, les médiums et les règles fondamentales de Confrontation. Réfère-toi au texte de jeu pour tout le reste en cas de besoin pendant la partie. Au bout de quelques sessions tout devrait rouler. Donne le résumé des règles de Confrontation aux joueurs pendant les parties pour qu'ils les assimilent plus rapidement.

DÉMIURGES est comme un instrument de musique, il faut apprendre à jouer pour en tirer le meilleur.

# CRÉATION DES PJ : RÉSUMÉ

1. **Relations** : Définissez les relations entre les PJ. Ils doivent avoir un lien au moins aussi fort que des frères et sœurs, problèmes inclus.
2. **Drame** : Choisissez le drame qui affecte les PJ. C'est la raison pour laquelle les PJ suivent le But commun.
3. **But commun** : Choisissez ensemble leur But commun, ce sera le fil rouge de vos parties.
4. **Médium** : Chaque joueur choisit le médium de son PJ :
  - Alchimie : Minéraux ; Végétaux ; Corps ; Technologie ; Hermétisme [Golem ; Chimère ; Homunculus].
  - Arithmancie : Kinésie ; Température ; Lumière ; Électricité ; Acoustique.
  - Psychométrie : Lecture ; Mémoire ; Comportement ; Assimilation.
  - Vous avez 4 points d'arcane à dépenser. 1 point d'arcane = 1 arcane ou 1 point de puissance.
5. **Caractéristiques** : Chaque joueur répartit 8 points parmi ses Caractéristiques : Physique ; Intellect ; Sentiments ; Perception. Minimum 1, maximum 3.
6. **Description générale** : Chaque joueur choisit un nom, l'âge et le genre de son personnage (voir la liste de noms du chapitre Description générale, page 36). Il peut décrire son personnage, son apparence, son comportement et son caractère.
7. **Traits** :
  - Spécificités : Chaque joueur choisit l'activité de son PJ et une cause qu'il sera amené à défendre.
  - Liens : Chaque joueur note les relations de son PJ avec ceux des autres joueurs. Vous vous aimez obligatoirement comme des frères et sœurs avec éventuellement des motifs de dispute. Puis, chaque joueur note sur le réseau des relations deux ou trois noms de PNJ (n'arrêtez pas avant d'en avoir cinq ou six en tout). Tout le monde pourra créer des relations avec les PNJ de son choix (deux minimum). Chaque relation devra être forte et positive mais problématique.
  - Chaque Trait créé vaut 2 points, mais le joueur peut redistribuer le score de ses Spécificités entre elles et de ses Liens entre eux – score minimum 1, maximum 3.
  - Le MJ présente le mentor et d'autres PNJ de son Canevas aux joueurs qui créent des Liens avec eux avant la partie. Chaque relation doit être forte et positive, mais problématique.
8. **Points de Traits** : Chaque PJ commence chaque partie avec 5 points de Traits, les points non utilisés lors de la partie précédente sont perdus.

# CONFRONTATIONS : RÉSUMÉ

## RÈGLES FONDAMENTALES



1. Le participant qui engage la Confrontation établit l'**Enjeu**. Le MJ en ajuste la portée si nécessaire.

- Les autres annoncent avec qui ils s'allient.
- Chaque participant effectue sa **narration d'action**.



2. Le MJ détermine la **difficulté** (si action contre PNJ ou sans adversaire) : niveau 1 = 6d ; niveau 2 = 9d ; niveau 3 = 12d ; niveau 4 = 15d.

- +2 dés s'il crée un nouveau Trait. Il peut aussi utiliser un Trait qui a été infligé par un joueur à son PNJ.



3. Le joueur choisit une **Caractéristique** et l'annonce ; plus éventuellement un ou plusieurs **Traits** et les annonce ; plus éventuellement son pouvoir et l'annonce ; plus éventuellement de l'équipement et l'annonce.



4. Tout le monde **lance ses dés** ensemble (hormis les joueurs alliés) ;

- le participant qui a engagé la Confrontation avance en premier un dé ou une combinaison de dés dont la valeur est identique ;



- son adversaire répond en avançant également un dé ou une combinaison ;

- ceux qui aident attendent que le joueur actif et l'adversaire principal aient avancé leurs combinaisons avant de lancer leurs dés. Quand c'est leur tour, ils donnent au joueur actif et/ou l'adversaire principal ceux de leurs dés qui obtiennent la même valeur que sa combinaison.

5. **Opposition :**

- Celui qui a avancé le plus grand nombre de dés gagne l'Enjeu. En cas d'égalité, comparez vos dés restants. Si l'égalité persiste, relancez les dés restants jusqu'à vous départager.



- Celui dont la valeur est la plus élevée inflige des Retombées. En cas d'égalité, le dernier à avoir joué décide si tout le monde reçoit des Retombées ou si elles s'annulent.



- Désignez les personnages atteints par les Retombées. Chaque allié reçoit autant de dés de Retombées que la combinaison de l'adversaire, s'il est visé par l'attaque.



6. **Résultat :**

- Chaque participant ayant reçu des Retombées raconte l'effet produit sur son personnage.

- Celui qui gagne l'Enjeu raconte comment il s'en saisit. Si l'Enjeu fait changer d'avis ou de comportement un personnage, c'est le participant concerné qui raconte de quelle façon il gagne ou cède l'Enjeu, en respectant le résultat des dés.
- Si un psychomètre modifie l'esprit d'un autre personnage, c'est le participant qui contrôle le psychomètre qui en décrit le résultat.



7. **Retombées** : celui qui a reçu des dés de Retombées les lance.

- Blessure physique :
  - 1 à 6 = niveau 1 (invalidante) ;
  - 7 à 12 = niveau 2 (sérieuse) ;
  - 13 à 18 = niveau 3 (grave : mort à la fin de la partie) ;
  - 19 ou plus = niveau 4 (mourant : mort à la fin de la scène). Si c'est un joueur, il doit cocher Perception ou Physique et noter le niveau de la blessure.
- Retombées physiques non violentes = l'adversaire lance autant de dés que les dés de Retombées s'il rejoue une nouvelle Confrontation immédiatement.
- Retombées psychologiques = l'adversaire crée, augmente ou diminue un Trait d'1 point (1 à 3 points par psychométrie).
- Blessures psychologiques = si c'est un joueur, il doit cocher Sentiments ou Intellect et noter le niveau de la blessure.
- Blessure PNJ = l'adversaire lance autant de dés que les dés de Retombées infligés au PNJ. Jusqu'à ce qu'un soin soit apporté.



8. **Sacrifice** :

- Sacrifice de Trait : augmente la combinaison du joueur d'autant de dés que sa valeur.
- Sacrifice de corps : la blessure infligée augmente la combinaison du joueur d'autant de dés que son niveau de gravité.
- Un sacrifice de niveau 3 (Trait d'une valeur de 3 ou blessure de gravité 3) gagne toujours l'Enjeu.

## RÈGLES COMPLÉMENTAIRES

**Agir avec discrétion :** Contre un PNJ, tu décides de la difficulté. Victoire comme échec, c'est l'adversaire qui raconte le résultat. Le psychomètre raconte son succès quand il influence. Si la cible est un PJ, le joueur utilise la plus haute Caractéristique entre Perception et Intellect, + 6 dés + Traits de vigilance et pouvoirs enclenchés à l'avance.

**Confrontations de groupe :** Chaque PNJ allié apporte 1 à 3 dés bonus à lancer. Quand il y a plus de trois alliés, ils comptent comme un groupe. Un groupe donne 1 à 3 dés bonus à ajouter à la combinaison.

**Soins :** Le MJ (ou le joueur blessé si le soin est prodigué par un PNJ) lance un nombre de dés dépendant du niveau de la Blessure. En cas de réussite la coche est supprimée. En cas d'échec, lancer les Retombées, si le résultat est supérieur au palier de la blessure, le niveau de gravité augmente.

- Soin échoué + Retombées = aggravation de la blessure.
- Soin échoué sans Retombées = pas de changement.
- Soin réussi = coche supprimée et rémission.

**Amélioration :** Score à atteindre = nombre de dés lancés par le MJ en opposition.

- atteindre 2 : lancer 6 dés ;
- atteindre 3 : lancer 9 dés ;
- atteindre 4 : lancer 12 dés ;
- atteindre 5 : lancer 15 dés.

**Diminution :** Le nombre de dés à lancer dépend du score de la Caractéristique à diminuer.

**Expérience :** Si le joueur obtient 1 ou 6 sur le jet de Retombées, il gagne 1 PE. 1 PE = 1 point de Traits ; 2 PE = 1 arcane ou 1 point de puissance. Il peut redistribuer 1 point de Caractéristique.

**Rejoue une Confrontation** si l'Enjeu diffère ou si vous changez de scène.

# CANEVAS : RÉSUMÉ

## CANEVAS D'INITIATION

1. **Thème** : Imagine un objectif ou un acte d'un PNJ de ton Canevas autour duquel la situation de crise va se tisser. Exploite les particularités des pouvoirs démiurgiques pour trouver des idées.
  - Enrichis le contexte : Si tu le souhaites, tu peux ajouter des éléments de contexte. Annonce-les aux joueurs avant la création des PJ.
2. **Schéma d'opposition en quatre points** : Fais s'opposer trois PNJ autour du thème choisi.
  - Un PNJ voudra atteindre le thème, un autre voudra l'en empêcher et le troisième aura une position ambivalente ou divergente. Les PJ sont le quatrième point du schéma.
3. **Ce que les PNJ veulent des PJ** : Décide ce que les PNJ veulent des PJ. Fais en sorte de pousser les joueurs à interagir avec les PNJ.
4. **Liens des PJ** : Le mentor des PJ doit être un des principaux PNJ du Canevas.
  - Avant le début de la partie, chaque joueur note sur sa fiche au moins un Lien positif mais problématique avec le mentor et un autre des principaux PNJ.
5. **Développe les PNJ** : Ajoute des informations au sujet des trois PNJ principaux : présentation, désir, raisons, complications, jusqu'où est-il prêt à aller ? liens, coulisses.
  - Si d'autres PNJ participent à l'intrigue, ils sont des adjuvants des principaux PNJ. Nomme-les, présente-les et indique leurs partis pris.
6. **Situation initiale** :
  - Lieu de départ : Décris de façon générale le lieu dans lequel ton Canevas va débiter, son ambiance, les règles et habitudes de ses habitants.
  - Préparer des scènes d'introduction : Tu peux prévoir les conditions dans lesquelles va commencer l'histoire. Ces conditions dépendent des obligations ou des devoirs imposés par le statut de disciple du PJ.
  - Explorer les relations des PJ : Pose des questions aux joueurs pour mettre en scène leurs relations avec les principaux PNJ du Canevas. Utilise les Liens sur les fiches des joueurs.
  - L'élément déclencheur : Choisis une révélation de ton Canevas qui serait un bon coup d'envoi pour engager la situation de crise.
7. **Finalise le Canevas** : Réorganise les étapes de création du Canevas : 1) éléments de contexte ; 2) Liens des PJ ; 3) situation initiale, le lieu de départ et l'élément déclencheur ; 4) ce que les PNJ veulent des PJ ; 5) développement des PNJ principaux ; autres PNJ.

## CANEVAS EN SÉRIE

1. **Épilogue :** Quand vous jouez en série, demande aux joueurs à l'issue de chaque partie ce qu'ils veulent faire pour la prochaine partie et pourquoi.
  - La transition : Commence ton Canevas sur ce qu'ont choisi les joueurs durant l'Épilogue précédent.
  - Ellipses : Vous pouvez d'un commun accord décider qu'une ellipse se déroule entre deux parties.
2. **Thème et But commun :** Quand vous jouez en série, tu dois préparer ton Canevas de sorte qu'il aborde le But commun des PJ. Liste toutes tes idées de thèmes liés à ce But :
  - Opposition radicale ; profiter du But des PJ à leurs dépens ; souhait d'aller dans le même sens, mais se heurtant à des obstacles ; position proche, mais moyen différent. Puis choisis un thème pour ton nouveau Canevas.
3. **Schéma d'opposition en quatre points :** Fais s'opposer trois PNJ autour du thème choisi.
  - Un PNJ veut atteindre le thème, un autre veut l'en empêcher et le troisième a une position ambivalente ou divergente. Les PJ sont le quatrième point du schéma.
4. **Ce que les PNJ veulent des PJ :** Décide ce que les PNJ veulent des PJ. Fais en sorte de pousser les joueurs à interagir avec les PNJ.
5. **Les Liens des PJ :** Intègre dans ton Canevas des Liens du réseau des relations des PJ. Tu peux demander aux joueurs de créer des Liens avec les proches des autres PJ. Tu peux également créer des PNJ liés au passé des PJ sans qu'ils ne les connaissent.
6. **Développe les PNJ en sept étapes :** Ajoute des informations au sujet des trois PNJ principaux :
  - présentation, désir, raisons, complications, jusqu'où est-il prêt à aller ? liens, coulisses.
  - Si d'autres PNJ participent à l'intrigue, ils seront des adjuvants des principaux PNJ. Nomme-les, présente-les et indique succinctement leurs partis pris.
7. **Situation initiale :**
  - Lieu de départ : Décris le lieu de départ du Canevas dans les grandes lignes, ainsi que les règles et habitudes de ses habitants.
  - Préparer des scènes d'introduction : Tu peux prévoir les conditions dans lesquelles va commencer l'histoire. Ces conditions dépendent des choix faits par les joueurs dans l'Épilogue de la partie précédente et éventuellement des obligations ou des devoirs des PJ.

- Explorer les relations des PJ : Pose des questions aux joueurs pour mettre en scène leurs relations avec les principaux PNJ du Canevas. Utilise les Liens sur les fiches des joueurs.
- L'élément déclencheur : Choisis une révélation de ton Canevas qui serait un bon coup d'envoi pour engager la situation de crise.
- Réincorpore les éléments des Canevas précédents !

#### 8. L'accomplissement :

- Marque une progression concernant la violence, le danger et/ou la gravité des enjeux au fil de tes Canevas.
- Quand les PJ ont les moyens et manifestent l'envie, au cours d'un Épilogue, d'atteindre leur But commun, crée un Canevas qui leur en offre l'opportunité. Quand les joueurs et toi estimez d'un commun accord que le But commun est atteint, vous pouvez mettre un terme à votre série. Si c'est un échec mais qu'il reste de l'espoir, continuez de jouer normalement.
- Si les PJ atteignent leur But commun, laisse-les raconter comment l'histoire se finit pour leurs personnages. Si les PJ échouent à atteindre leur But commun et que cela semble irrémédiable, raconte comment se finit l'histoire.

#### CANEVAS POUR PARTIE UNIQUE

1. La construction du Canevas pour partie unique est similaire à celle d'un Canevas d'initiation, sauf qu'il n'est pas nécessaire que les PJ soient à la fin de leur initiation. Tu n'as pas non plus besoin d'intégrer le mentor dans ton schéma d'opposition en quatre points.
2. Cherche une raison pour que les PJ se trouvent dans le lieu que tu as prévu, par exemple des obligations.
3. Tu peux créer les PJ intégralement ou partiellement avant la partie pour mieux les intégrer à ton Canevas. C'est toi qui choisis leur drame pour l'intégrer à ton Canevas (chaque joueur peut en avoir un différent).
4. Les PJ n'ont pas besoin d'être nécessairement des adolescents.
5. Les joueurs peuvent se limiter à un PNJ chacun sur le réseau des relations (sauf si tu ne joues qu'avec un seul joueur).

#### DOUBLE ET TRIPLE CANEVAS

Quand les PJ se séparent, crée un Canevas pour chaque individu ou groupe formé. Les différentes intrigues devront se relier : le responsable du problème du PNJ d'un Canevas se trouve sur l'autre Canevas.

## Légende renvois de pages :

- (I) = Introduction
- (Cx) = Contexte
- (Pj) = Création des PJ
- (Cf) = Confrontations
- (Ca) = Canevas
- (Q) = Tirer la quintessence

## A

- ACCOMPLISSEMENT** : Il s'agit du moment où les PJ tentent d'atteindre leur But commun. (Ca) p. 156
- ACOUSTIQUE** : L'un des arcanes arithmanciens, permet de générer et moduler les sons à volonté. (Pj) p. 33 (Cf) p. 110 et p. 112
- ADVERSAIRE PRINCIPAL** : Le premier participant qui s'oppose au joueur actif. (Cf) p. 55 et p. 98
- AGORA** : La plus puissante des organisations de démiurges. À la fois autorité des démiurges et lobby auprès des instances gouvernementales. (Cx) p. 19 et (Ca) p. 176
- ALCHIMIE** : L'un des trois médiums démiurgiques. L'alchimie consiste à transmuter un matériau, un corps ou un objet en un autre. Les arcanes alchimiques sont : Minéraux, Végétaux, Corps, Technologie et Hermétisme. (Cx) p. 14, (Pj) p. 28, p. 29 et (Cf) p. 102
- ALLIÉ/ALLIANCE** : On appelle allié chaque participant qui aide le joueur actif ou l'adversaire principal. (Cf) p. 55 et p. 98

**AMÉLIORATION** : Utiliser un pouvoir pour augmenter ses capacités physiques ou mentales. (Cf) p. 93

**ARCANE** : Chaque médium est composé de plusieurs arcanes, ce sont les différentes capacités de chaque pouvoir. (Pj) p. 30, p. 33 et p. 34

**ARITHMANCIE** : L'un des trois médiums démiurgiques. L'arithmancie permet de contrôler des flux et éléments à distance. Les arcanes arithmanciens sont : Kinésie, Température, Électricité, Acoustique et Lumière. (Cx) p. 17 (Pj) p. 28, p. 32 et (Cf) p. 110

**ASSIMILATION** : L'un des arcanes psychométriques, consiste à acquérir les connaissances et savoir-faire contenus dans l'esprit d'individus ou dans des objets imprégnés. (Pj) p. 35 (Cf) p. 121 et p. 122

## B

**BUT COMMUN** : Il s'agit de l'objectif des PJ choisi par les joueurs. Le MJ devra focaliser tous ses Canevas suivant l'initiation sur ce but jusqu'à ce qu'il soit atteint. (Pj) p. 27 et (Ca) p. 150

## C

**CANEVAS** : Situation initiale de chaque partie préparée par le MJ. Un Canevas contient généralement la présentation,

les désirs et le vécu de PNJ autour desquels s'articule une situation de crise dans laquelle les PJ seront impliqués. (Ca) p. 125

**CARACTÉRISTIQUES** : Il s'agit du potentiel d'action de base des PJ. Elles sont au nombre de quatre : Physique, Intellect, Sentiments et Perception. (Pj) p. 36 (Cf) p. 59 et p. 88

**CAUSE** : Un Trait qui renseigne sur la vision du monde d'un PJ. (Pj) p. 41

**CHIMÈRE** : L'un des arcanes alchimiques de type Hermétique, consiste à fusionner les âmes de deux êtres ou plus. (Pj) p. 31 et (Cf) p. 109

**COMBINAISON (DE DÉS)** : Ensemble de dés de même valeur avancé par un participant durant une Confrontation et déterminant la victoire de l'Enjeu et l'attribution des Retombées. (Cf) p. 65

**COMPLICATIONS** : Les complications regroupent les révélations cachées concernant un PNJ du Canevas. (Ca) p. 134

**COMPORTEMENT** : L'un des arcanes psychométriques permettant de contrôler les pensées, les faits et gestes d'un individu. (Pj) p. 35 (Cf) p. 116 et p. 120

**CONFLIT** : Ce qui oppose plusieurs personnages d'un Canevas ou d'une partie ainsi que l'affrontement qui en résulte. (Ca) p. 130

**CONFRONTATION** : Ensemble de règles visant à départager plusieurs personnages en conflit. Cela permet

de désigner le vainqueur de l'Enjeu de la Confrontation et d'attribuer des Retombées. (Cf) p. 51

**CONTEXTE** : Les lieux de vos histoires et tout ce qui concerne leurs habitants : leurs modes de vie, les organisations importantes, les relations démiurges/humains sans pouvoir, etc. La majeure partie du contexte n'existe pas encore, vous la créez pendant vos Canevas et vos parties. (Cx) p. 13 et (Q) p. 129

**CORPS** : L'un des arcanes alchimiques, consiste à modifier les propriétés physiques d'un animal et donc d'un humain et autres créatures. (Pj) p. 30 et (Cf) p. 105

**CRÉDIBILITÉ** : Ce que dit un participant n'existe dans la fiction que si tout le monde y consent, généralement par le simple fait de ne pas le contester. Quand ce n'est pas le cas, les règles de crédibilité vous aideront à corriger le tir. (Q) p. 202

## D

**DÉMIURGE** : Un démiurge est un humain capable de contrôler un ou plusieurs des trois médiums démiurgiques : l'alchimie, l'arithmancie ou la psychométrie. (Cx) p. 13

**DERNIER MOT** : Avoir le dernier mot signifie avoir le droit de refuser une proposition ou une narration concernant ce que vous contrôlez dans la fiction. Un joueur a le dernier mot sur son PJ, ainsi que ce qui lui appartient et ce qu'il

créée. Le MJ a le dernier mot sur les PNJ et le contexte ainsi que le contenu des Canevas. (Q) p. 209

**DÉSIR** : Ce qui motive les PNJ, ce pour quoi ils se battent. (Ca) p. 133

**DESTINÉS** : Groupe d'activistes sans-pouvoir effectuant des actions de plus en plus radicales pour remettre en cause le rôle politique de l'Agora. (Ca) p. 172 et p. 175

**DÉVELOPPEMENT** : Seconde phase d'une partie succédant à la Situation initiale et précédant la phase d'Escalade. La phase de Développement plonge les PJ au cœur de la situation de crise avec l'élément déclencheur et se termine quand le MJ a dévoilé la dernière révélation. (Q) p. 205

**DRAME** : Événement douloureux du passé des PJ, le drame est la raison pour laquelle ils poursuivent leur But commun. (Pj) p. 24

## E

**ÉLECTRICITÉ** : L'un des arcanes arithmanciens, permet de contrôler la foudre et les flux électriques. (Pj) p. 33 et (Cf) p. 111

**ÉLÉMENT DÉCLENCHÉUR** : Première révélation coup de poing du Canevas dont le but est de plonger les joueurs dans la situation de crise de la partie. (Ca) p. 144 et (Q) p. 205

**ELLIPSE** : Moments de l'histoire que l'on ne raconte pas. Également : temps passé entre deux parties, pouvant parfois se compter en mois voire en années. (Ca) p. 150

**ENJEU** : Ce pour quoi on dispute une Confrontation, son objectif. (Cf) p. 55

**ÉPILOGUE** : À l'issue de chaque partie, les joueurs doivent dire ce qu'ils veulent faire au début de la prochaine. Le MJ le prendra en compte pour écrire la transition du prochain Canevas. (Ca) p. 149 et (Q) p. 205

**ESCALADE** : Phase d'une partie après que la dernière révélation du Canevas a été dévoilée. Chaque camp tente d'atteindre ses objectifs jusqu'au dénouement. (Q) p. 205

**EXPÉRIENCE** : Évolution des Traits et du médium du PJ choisie par le joueur. Aussi appelée points d'expérience (PE). (Cf) p. 86

## G

**GNOSE HERMÉTISTE** : La principale religion de l'univers. Elle considère que le monde matériel est une prison et qu'il faut atteindre une parfaite connaissance spirituelle pour s'en libérer. (Cx) p. 22

**GOLEM** : L'un des arcanes hermétiques de l'alchimie : consiste à sacrifier une partie de soi-même pour contrôler un objet ou un être vivant. (Pj) p. 30 et (Cf) p. 106

## H

**HERMÉTISME** : L'Hermétisme regroupe les arcanes alchimiques permettant de transmuter l'âme : Golem, Chimère et Homunculus. (Pj) p. 30

**HOMUNCULUS** : L'un des arcanes alchimiques de type Hermétique. Consiste à implanter un esprit vierge dans un corps. (Pj) p. 31 (Cf) p. 84, p. 109 et p. 193

## I

**IMPRÉGNATION** : Se dit d'un objet employé sur de longues durées pour une activité donnée. Un psychomètre pourra assimiler les connaissances ou le savoir-faire imprégnés dans l'objet lorsqu'il l'utilisera. (Pj) p. 35 (Cf) p. 122

**INFLUENCE** : Action de modifier le comportement, les pensées ou la mémoire d'un individu par psychométrie. (Pj) p. 35 (Cf) p. 85 et p. 119

**INITIATION** : Phase durant laquelle un jeune démiurge apprend à contrôler son médium auprès d'un mentor (cinq années entre 10 et 20 ans). (Voir Mentorat). Également, nom donné aux Canevas d'introduction se déroulant à l'issue de cette période d'apprentissage. (Cx) p. 18 (Ca) p. 127 et p. 156

**INTELLECT** : L'une des quatre Caractéristiques. L'Intellect concerne les actions techniques et demandant des connaissances spécialisées (scientifiques par exemple). (Pj) p. 36

**INTRIGUE** : Dans **DÉMIURGES**, l'intrigue est l'ensemble des révélations d'un Canevas. Les doubles et triples Canevas peuvent contenir deux ou trois intrigues convergentes. (Ca) p. 158

## J

**JOUEUR ACTIF** : Le joueur actif est le joueur qui engage la Confrontation. (Cf) p. 55 et p. 98

## K

**KINÉSIE** : L'un des arcanes arithmanciens, permet de déplacer des choses à distance et de contrôler le mouvement de l'air, de l'eau, du sable, etc. (Pj) p. 33 et (Cf) p. 110

## L

**LECTURE** : Arcane psychométrique permettant de lire les pensées et les souvenirs d'un personnage. (Pj) p. 33 et (Cf) p. 110

**LIEN** : Un Lien est un Trait de relation avec d'autres personnages, PJ ou PNJ. (Pj) p. 42, (Cf) p. 60, p. 83 (Ca) p. 132, p. 138, p. 153 (Q) p. 201 et p. 212

**LIEUX** : Cadre initial de vos Canevas et exemples architecturaux du contexte du jeu. (Cx) p. 21 (Ca) p. 139, p. 154, p. 194 et (Q) p. 208

**LUMIÈRE** : L'un des arcanes arithmanciens, permet de contrôler à loisir les effets d'optique, la luminosité, créer des illusions, ou encore concentrer les rayons pour brûler. (Pj) p. 33 et (Cf) p. 110 et p. 112

## M

**MÉDIUM** : Les médiums sont les pouvoirs des démiurges : l'alchimie, l'arithmancie et la psychométrie. (I) p. 9 (Cx) p. 14 (Pj) p. 28 (Cf) p. 60 et p. 102

**MÉMOIRE** : L'un des arcanes psychométriques, permet de modifier les souvenirs d'un individu. (Pj) p. 35 et (Cf) p. 119

**MENTOR** : Démiurge aguerri enseignant à ses cadets comment contrôler leur médium. (Cx) p. 18 (Pj) p. 43 et (Ca) p. 132

**MENTORAT** : Éducation de jeunes démiurges par un mentor, dans le but de contrôler leurs médiums. (Cx) p. 18

**MINÉRAUX** : L'un des arcanes alchimiques, permet de transmuter à loisir un minéral en un autre, comme les métaux, l'eau, les gaz, la terre, le sable, etc. (Pj) p. 30 (Cf) p. 102 et p. 103

## P

**PARTIE UNIQUE** : Une partie unique est une séance de jeu à laquelle on ne prévoit pas de suite et dont les PJ ne seront pas rejoués. (Ca) p. 126 et p. 157

**PASSÉ COMMUN** : Le passé commun englobe les relations entre les PJ, leur drame et leur But commun. (Pj) p. 23 et (Ca) p. 155

**PERCEPTION** : L'une des quatre Caractéristiques, la Perception est utilisée pour l'observation, l'empathie et agir avec discrétion. (Pj) p. 36

**PHYLACTÈRE** : Lorsqu'un arithmancien fait un sacrifice, il peut ancrer un pouvoir dans un objet ou un corps et le rendre permanent, voire activable à volonté. (Pj) p. 33 (Cf) p. 85

**PHYSIQUE** : Une des quatre Caractéristiques, définit l'agilité, la force, l'endurance et autres capacités physiques d'un PJ. (Pj) p. 36

**PIERRE PHILOSOPHALE** : Chez les alchimistes de notre monde, la pierre philosophale constitue à la fois l'état parfait de la matière et une conscience absolue de soi et du monde. Dans **DÉMIURGES**, la pierre philosophale est une analogie du But commun des PJ et du dépassement de leur condition d'être humain. (I) p. 8 et (Ca) p. 125

**PLÉRÔME** : Cercle fermé des dirigeants de l'Agora. (Cx) p. 19

**PRENDRE PARTI** : Décider quelle cause défendre pendant une partie, notamment parmi celles de différents PNJ. (Ca) p. 146

**PSYCHOMÉTRIE** : L'un des trois médiums démiurgiques. La psychométrie permet de lire et de modifier les pensées, le comportement et la mémoire d'individus. Les psychomètres peuvent également assimiler les connaissances et savoir-faire d'autres personnes ou imprégnés dans des objets. Les arcanes psychométriques sont Lecture, Comportement, Mémoire et Assimilation. (Pj) p. 34 et (Cf) p. 114

## Q

**QUESTIONS** : Les questions permettent au MJ et aux joueurs de se renseigner sur ce qui relève de la responsabilité d'un autre participant afin d'éviter de décider à sa place. Elles permettent également au MJ d'engager les scènes relationnelles pendant la Situation initiale. (Cf) p. 102, p. 114 (Ca) p. 140, p. 143, p. 150, p. 157 (Q) p. 202, p. 208 et p. 210

## R

**RAISONS** : Il s'agit des motivations des PNJ à réaliser leurs désirs, décidées par le MJ lors de la préparation du Canevas. La principale raison des PJ d'atteindre leur But commun, c'est leur drame. (Ca) p. 134 et p. 147

**RÉSEAU DES RELATIONS** : Schéma créé par les joueurs avant leur première partie, résumant les relations entre les PJ et leurs Liens. (Pj) p. 42, p. 45 et p. 228

**RESSOURCES** : Il s'agit des informations notées sur la fiche de joueur et qui confèrent des dés à lancer durant les Confrontations : les Caractéristiques, les Traits, le médium et l'équipement. (Cf) p. 51 et p. 59

**RETOMBÉES** : Il s'agit des conséquences d'une Confrontation sur les personnages : blessures ou Retombées non violentes, psychologiques ou physiques. (Cf) p. 71

## S

**SACRIFICE** : Un sacrifice consiste à échanger une part de soi ou de son existence en échange de l'issue positive d'une Confrontation. Il est possible de sacrifier une partie de son corps ou un de ses Traits. (Cf) p. 93 et (Q) p. 212

**SANS-POUVOIR** : Terme parfois péjoratif désignant les humains qui ne contrôlent aucun médium démiurgique. (Ca) p. 172,

**SATURNE** : Parti politique anti-démiurges. (Cx) p. 20 (Ca) p. 167 et p. 169

**SCHÉMA D'OPPOSITION EN QUATRE POINTS** : Il s'agit du cœur des Canevas : les contradictions et les conflits causés par les désirs inconciliables des personnages. (Ca) p. 130

**SENTIMENTS** : L'une des quatre Caractéristiques ; Sentiments est utilisé pour convaincre, émouvoir ou persuader. (Pj) p. 36

**SÉRIE (Jeu en)** : Jouer en série signifie jouer une histoire sur plusieurs parties en conservant les mêmes PJ. (Ca) p. 126 et p. 149

**SITUATION DE CRISE** : La situation de crise est la forme que prend le Canevas à partir de l'élément déclencheur : le cœur du conflit n'est pas encore atteint, mais beaucoup de problèmes sont latents et n'attendent qu'une étincelle pour déclencher une crise lourde de conséquences. (Ca) p. 130 et p. 144

**SITUATION INITIALE** : Il s'agit de la phase du début de la partie. Le MJ prépare un lieu de départ, un contexte, définit les contraintes des PJ pour lancer la partie et leur pose des questions pour explorer leurs relations. (Ca) p. 139 et p. 154

**SPÉCIFICITÉ** : Il s'agit d'une catégorie de Traits dont le but est de caractériser le personnage et renseigner sur ses croyances, opinions et talents. (Pj) p. 41 et (Q) p. 201

## T

**TECHNOLOGIE** : L'un des arcanes alchimiques, permet de transmuter des objets mécaniques fonctionnels et puissants. (Pj) p. 30 et (Cf) p. 104

**TEMPÉRATURE** : L'un des arcanes arithmanciens, permet de refroidir les choses jusqu'à les geler ou de les chauffer jusqu'à les brûler. (Pj) p. 33 et (Cf) p. 111

**THÈME** : Les thèmes sont des idées d'objectifs de PNJ, et le point de départ de l'écriture de chaque Canevas. (Ca) p. 127 et p. 150

**TRAIT** : Un Trait est un mot ou une courte phrase définissant ce qui est important pour un personnage. Il s'agit de la ressource principale des joueurs pour les Confrontations. Les Traits sont scindés en deux catégories : les Spécificités et les Liens. (Pj) p. 41, p. 44 (Cf) p. 60, p. 86, p. 82 et (Q) p. 201

**TRANSMUTATION** : Le fait de changer une matière en une autre et un objet ou un corps en un autre. (Cx) p. 14, (Pj) p. 28, p. 29 (Cf) p. 82

## V

**VÉGÉTAUX** : L'un des arcanes alchimiques, permet de modifier tout corps d'origine végétale. (Pj) p. 30 et (Cf) p. 105



# CRÉDITS

**Auteur :** Frédéric Sintes.

**Illustrations :** Frédéric Sintes (Les illustrations contenues dans ce livre sont librement inspirées de personnages et de situations issues de parties jouées par l'auteur.)

**Maquette :** Frédéric Sintes, conseils de Jérôme Sasiela.

## fiDe et conseils

Christoph Boeckle, Romaric Briand, Marc Frizon, Fabien Hildwein, Gaël Sacré, Jérôme Sasiela, Michaël Sintes.

## Test

Christoph Boeckle, Jérôme « Sempaï » Bouscaut, Romaric Briand, Adrien Cahuzac, Cédric, Chams, Jérémie Chosson, Éric Évin, Lionel Rodrigues Ferreira « Arkel », Laurent Fidelle, Fabien Hildwein, Anthony Lepage, Daniel Lopez, Benjamin Maingraud, Tony Martin, Thomas Munier, Guillaume « Nocker », Polo, Reignier Rampangajouw, Gaël Sacré, Jérôme Sasiela, Léo de Savon, Cédric Sorignet « VilainBarbu », Vintehin.

## Relecture

Christoph Boeckle, Lionel Rodrigues Ferreira « Arkel », Fabien Hildwein, Tony Martin, Thomas Munier, Bernadette Richer, Frédéric « Danilo » Toutain, Jérôme Sasiela, Magali Sintes.

## Je remercie

Les membres du forum Silentdrift.net, fermé en juillet 2013, et les membres de l'association *La Guilde* à Poitiers (laguilde-poitiers.com).

## JEUX DE RÔLE

*Dogs in the Vineyard*, Vincent Baker : la principale influence de DÉMIURGES en ce qui concerne la conception du jeu. Tout d'abord, il m'a permis de comprendre comment laisser les joueurs conduire l'histoire et la partie sans que ce soit éprouvant pour eux. Il m'a également aidé à structurer une méthode de préparation de partie qui laisse toute la liberté aux joueurs sans jamais demander au MJ de sacrifier son travail. Il m'a permis de formaliser un rôle du MJ qui ne soit pas la star de la partie, mais qui donne le beau rôle aux joueurs en appuyant leurs initiatives et en faisant de leurs personnages de véritables protagonistes. Il a eu un rôle fondamental dans la construction des mécaniques de résolution offrant aux joueurs des choix qui font sens et du pouvoir sur l'histoire et sur la partie. Enfin il m'a permis de comprendre comment intégrer une problématique dans un système de jeu de rôle.

*Sorcerer*, Ron Edwards : ce célèbre jeu de rôle, pionnier des jeux indépendants de la communauté de *The Forge*, m'a permis de comprendre comment rendre plus cohérentes les mécaniques de résolution et d'affiner ma compréhension du rôle du MJ.

*The Pool*, James V. West : les mécaniques de résolution de *The Pool* dans leur simplicité m'ont aidé à revenir aux fondamentaux.

*Apocalypse World*, Vincent Baker : *Apocalypse World* regorge de règles et de conseils au MJ dont je me suis beaucoup inspiré pour DÉMIURGES, notamment les questions pour mettre en scène les relations.

*Monostatos*, Fabien Hildwein : la préparation de partie par le MJ dans *Monostatos* m'a été d'une grande aide pour réfléchir à la création de Canevas.

*Innommable*, Christoph Boeckle : c'est le premier jeu qui m'a donné les clés d'une préparation de parties qui ne soit pas un scénario prévoyant la trame de l'histoire et son issue à l'avance. De plus, dans *Innommable*, les actes des personnages nous révèlent leur évolution psychologique et c'est quelque chose qui m'a beaucoup inspiré pour DÉMIURGES.

## AUTRES MÉDIAS

*Fullmetal Alchemist*, Seiji Mizushima, Hiromu Arakawa : Il s'agit de ma principale inspiration en matière de fiction. Les pouvoirs et thématiques de DÉMIURGES empruntent beaucoup à l'œuvre d'Arakawa, plus particulièrement, l'adaptation télé de 2003/2004. (voir aussi *Fullmetal Alchemist Brotherhood*, Yasuhiro Irie, Hiromu Arakawa)

*Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii, Masamune Shirow : DÉMIURGES doit beaucoup aux deux films et à la série animée de *Ghost in the Shell*. Les thématiques de ces œuvres, toute la fantasmagorie liée à une technologie démentielle se retrouve dans les pouvoirs des démiurges. La plupart des thématiques soulevées dans l'œuvre peuvent être transposées à DÉMIURGES. (voir aussi *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, Mamoru Oshii ; *Ghost in the Shell Stand Alone Complex*. Kenji Kamiyama)

*Watchmen : les Gardiens*, Zack Snyder, Alan Moore, Dave Gibbons : car les relations et l'histoire des personnages sont aussi importantes, voire plus, que l'intrigue ; que les héros sont complexes et parfois à la limite, voire au-delà de la moralité ; enfin, les protagonistes sont ambigus et rejetés par la société.

*Misfits*, Howard Overman : des adolescents qui se découvrent des pouvoirs et qui se retrouvent souvent dans de sales draps. Une parfaite inspiration pour aborder le jeu sous l'angle de l'humour.

*Chronicle*, Josh Trank : une autre histoire d'adolescents développant des pouvoirs dans le monde actuel. Aux prises avec leurs problèmes existentiels, le film raconte l'influence de ces pouvoirs sur l'évolution psychologique des personnages.

*Akira*, Katsuhiro Otomo : pour les enjeux et les conséquences de l'existence d'individus à pouvoirs dans un monde comme le nôtre.

*La Légende de Korra*, Michael Dante DiMartino et Bryan Konietzko : encore une histoire d'adolescents à pouvoirs sur fond de montée d'un mouvement politique qui cultive la haine de la population contre ceux qui peuvent contrôler les éléments.

*Gunm*, Yukito Kishiro : qui m'a fait découvrir ce pouvoir fascinant : la psychométrie.

# DÉMIURGES

Nom :

Drame :

But commun :

PE :

TRAITS

Points de Traits :

Liens

Spécificités

Puissance :

MÉDIUM

2PE = 1 arcane ou 1 point de puissance

Perception

Intellect

Blessures

Physique

Sentiments





Quel est le prix de nos rêves, de nos convictions, de nos liens et de nos vies ?

Des adolescents capables de modeler la matière, de contrôler les flux d'énergie ou de lire et modifier les pensées. Un monde où ceux qui possèdent de tels pouvoirs sont craints, haïs ou admirés. Des autorités qui cherchent à profiter de leur puissance, jouant secrètement avec le feu. Des rêves à portée de main, dans une existence si fragile, au cœur de toutes les convoitises.

Vous incarnez ces adolescents poursuivant leur rêve. Ils rencontreront, parmi leurs semblables, des individus à la frontière de la folie et de la monstruosité, des érudits en quête d'absolu et des apprentis-sorciers. Pour accomplir vos desseins, il vous faudra dépasser les notions de bien et de mal.

ISBN 978-2-9541204-1-6



9 782954 120416