



DEMIURGES

Par delà la condition humaine

Limbic



Systems

DÉMIURGES

Par delà la condition humaine

Table des matières

Présentation.....	6	6. Les Traits.....	24
Matériel.....	6	RENCONTRES.....	29
Les rôles.....	6	Les acteurs principaux.....	29
PRÉPARATION DU MONDE.....	7	Le Canevas.....	32
Morphologie.....	7	Exemples de noms.....	35
Ambiance.....	7	PENDANT LES PARTIES.....	36
Les peuples.....	7	Scènes.....	36
Rôles des démiurges.....	8	Progression philosophale.....	37
Le Démiurge.....	11	CONFLITS.....	39
Autres organisations.....	12	Étapes.....	39
Secrets.....	14	1. Action.....	39
Nommer votre monde.....	15	2. Résolution.....	40
Présentation du monde.....	15	3. Conséquences.....	42
CRÉER UN PERSONNAGE JOUEUR.....	16	Options de jeu.....	43
1. La quête.....	16	Soutien.....	45
2. Les Médiûms.....	16	Expérience.....	45
Alchimie.....	16	Modifier ses Caractéristiques.....	45
Arithmancie.....	18	RÉVÉLATIONS PRIMORDIALES.....	47
Psychométrie.....	20	Les pouvoirs interdits.....	47
3. Le métier.....	21	Les schismes.....	48
4. Les Ordres.....	22	RÉSUMÉ DES RÈGLES DE DÉMIURGES.....	51
5. Les Caractéristiques.....	23		

Présentation

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

Matériel

Pour jouer, vous aurez besoin d'une trentaine de d6 et environ 10 jetons par participant (que l'on appellera « fragments » durant la partie). Pour les jetons, choisissez ce que vous voulez, mais préférez des objets qui vous inspirent (pour ma part, j'utilise des galets rouges transparents synthétiques qui font penser à des pierres semi-précieuses).

Les rôles

Vous qui lisez ces lignes serez le meneur de jeu (MJ)¹, c'est à dire que vous serez responsable du monde dans lequel vous allez jouer et des personnages non joueurs. Vous pouvez utiliser des personnages et des intrigues créés à l'avance comme ceux fournis dans ce livre, ou bien créer les vôtres, une méthode vous est présentée dans la section « Rencontres ».

Les autres joueurs (de 1 à 4²) joueront les personnages principaux de l'histoire.

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

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

1 Rebaptiser le MJ ? Guide ou Hôte ? Ou autre ?

2 Ou bien faudrait-il s'arrêter à 3 joueurs maximum ?

Préparation du monde

Chaque MJ de Démiurges peut créer son univers. Voici une marche à suivre avec un univers prêt-à-jouer en exemple. Pendant vos parties, c'est à vous d'inventer au pied levé tout ce qui n'a pas été préparé, vous avez carte blanche. Ne cherchez pas à être exhaustif, vous pourrez le compléter selon vos besoins entre deux parties.

Morphologie

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

Nous allons nous concentrer sur 3 villes principales sur un continent cerné d'océans. La majeure partie de la nature a été domptée par la civilisation et exploitée pour les besoins et le confort de l'humanité. Les démiurges ont bâti une ville entière réputée hermétique aux destinés (les humains sans pouvoirs).

***Sanctuaris** le complexe baroque a été construit sous la froide capitale du nord : Vern. Les deux autres cités destinées sont Domilia et Arkos, respectivement à l'ouest et au sud est du continent. (Vous pouvez décider qu'il n'existe pas d'autres civilisations ou inventer librement le reste du monde à votre guise).*

Êtres vivants

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

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

Ambiance

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

Ces pays froids et civilisés sont séparés en villes industrialisée où s'érigent des tours de béton et d'acier et en zones rurales, de champs, forêts et montagnes. Les noms originaires du

nord ont une consonance d'Europe du nord et de l'ouest, ceux du sud se rapprochent des langues latines, slaves et du grec ancien.

***Sanctuaris** est surnommé le complexe baroque, car les architectes démiurgiques défient les lois de la gravité en construisant des complexes d'immeubles et de dédales souterrains constituant de véritables microcosmes, avec jardins suspendus, ambiances de jour ou de nuit indépendamment de l'heure alors que le complexe lui-même a été construit à des centaines de mètres sous terre. Des décorations en haut ou bas relief ornent les bâtiments, représentant des scènes mythologiques des différents polythéismes de l'ancien temps s'entremêlant dans des spirales et colonnades monumentales.*

Technologie

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

Les destinés vivent dans un confort et une technologie proche de celle de l'occident du milieu du XXe siècle de notre monde (vous pouvez choisir plutôt le présent si vous préférez) : l'électronique est très peu démocratisée, bien que les gens utilisent déjà des voitures, des téléphones... Toutefois, certaines technologies directement issues des savoir-faire démiurgiques dépassent l'entendement.

Les peuples

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

Les destinés vivent hors de Sanctuaris, sans connaissance du complexe baroque et de leurs habitants. Le travail, l'industrie et le divertisse-

ment sont leurs principales préoccupations. Les mœurs de ce continent sont très proches de celles de l'Europe moderne.

Histoire

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

L'histoire dit que les Archontes étaient autrefois considérés comme des divinités par les destinés, mais une insurrection dégénéra en un déferlement de haine se soldant par de nombreuses pertes, tant du côté des destinés que des démiurges. C'est pourquoi les Archontes ont voté la scission, c'est alors que Sanctuaris fut créée. Trois Archontes s'opposèrent à la scission, ils fondèrent leur propre sanctuaire en signe de rupture avec la politique de l'Agora.

Religions et mythes

Décrivez à présent les religions et mythes qui ont une importance particulière pour votre monde.

La religion dominante est un étrange monothéisme, déformation probable au fil des siècles de la gnose hermétique qui serait la religion d'origine (vous pouvez vous inspirer librement du christianisme ou développer des particularités à votre guise). De nombreux groupes religieux de tailles variables se font et se défont au fil des siècles depuis que les démiurges vivent dans le secret. Sans démiurges, la spiritualité de ce monde faiblit, le matérialisme, le scepticisme et la science prennent le pas sur les religions qui périssent lentement.

Politique

Quels sont les régimes politiques principaux ? Quels sont leurs objectifs et leurs fonctionnements ?

Les gouvernements destinés sont élus démocratiquement et se trouvent dans des situations de tensions diplomatiques avec leurs voisins. Les politiciens tentent de jongler avec la donne sociologique, économique, militaire, idéologique et religieuse, sans se douter que ce sont les démiurges qui tirent les ficelles.

Rôles des démiurges

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

Naissance des démiurges

À un moment de sa vie, un démiurge prend conscience progressivement de ses capacités hors du commun. Certains dans l'enfance, d'autres à un âge avancé... Une personne vient à sa rencontre et l'initie à la maîtrise de son médium et aux principes démiurgiques. Ce mentor lui fait également intégrer l'Agora, ou le camp des Prométhéens, où, le temps d'une cérémonie le démiurge choisit un ordre et prête serment de toujours servir les idéaux de l'organisation à laquelle il appartient. L'Agora assigne parfois des tâches à ses membres, qui, en dehors de leurs activités quotidiennes, se lancent le reste du temps à la poursuite de la pierre philosophale et de leurs quêtes personnelles. Un mentor peut initier un disciple même s'il ne possède pas le même médium que lui. Un PJ peut devenir le mentor d'un autre démiurge.

L'Agora s'insinue dans les affaires des destinés afin de mieux contrôler le fonctionnement des deux sociétés parallèles. Elle fournit les ressources nécessaires à ses membres pour œuvrer au but qu'elle s'est fixé, leur offre sa protection, mais attend d'eux qu'ils respectent le secret de leur existence. Elle canalise les revenus des services effectués dans la société humaine afin de pourvoir aux besoins de ses membres et de financer leurs diverses actions et entreprises.

On estime à 1/50 000 la population démiurgique sur la population humaine totale. L'Agora compterait pour membres 75% des démiurges vivant de par le monde.

Il est courant qu'un démiurge use d'un pseudonyme pour distinguer son identité démiurgique de son identité civile. Il puisera généralement dans toutes les mythologies, des plus anciennes aux plus récentes, certains inventent même les leurs de toutes pièces.

Structure : *Le Démiurge contrôle l'Agora. Il est le maître des démiurges, le plus puissant, celui qui a atteint le Grand Œuvre. Il transmet ses volontés aux Archontes, qui organisent ses membres pour veiller au bon ordre des choses.*

À l'origine, huit ordres fondaient la structure de l'organisation : Lune (Argent), Terre, Jupiter (Étain), Mars (Fer), Soleil (Or), Vénus

(Cuivre), Mercure et Saturne (Plomb). Depuis deux siècles, trois ordres se sont séparés de l'Agora : Soleil, Vénus et Mercure pour fonder l'organisation Prométhéenne. En désaccord avec le principe du secret démiurgique, les Prométhéens œuvrent pour que leur existence soit connue de l'humanité toute entière, la plupart par la voie politique, mais d'autres par des exactions terroristes. Ces derniers se heurtent à la puissance de l'Agora qui semble pouvoir prédire leurs moindres faits et gestes.

Les régents démiurgiques

Les 8 ordres démiurgiques ont-ils une existence politique et administrative ? Qui sont leurs régents ? Le personnage d'un joueur (appelé PJ) peut être Archonte, il remplacera celui que vous aviez prévu qui occupera un autre rôle, ou sera un de ses seconds, par exemple.

L'Agora est la communauté démiurgique de Sanctuaris. Chaque ordre est dirigé par un Archonte exerçant son influence sur toutes les strates de la société humaine :

Lune, Argent (Charitables)

Leur priorité est l'aide et la compassion envers leur prochain.

Archonte de la Lune :

Elyadora Stanislaw

30 ans, artiste plasticien (peintre et sculpteur) et interprète dramatique.

Alchimiste des minéraux, végétaux et du corps. Elle transmute des œuvres d'art capable d'émouvoir et influencer ceux qui les contemplent et elle transforme son visage pour le rajeunir et renforcer ses effets pathétiques.

Son objectif est d'apporter son aide à ceux dont la vie est difficile et qui vivent des drames au quotidien.

Motivations : pour Dame Stanislaw, la vie est le bien le plus précieux. L'homme serait libre s'il ne devait pas endurer les souffrances de son corps, de son esprit ou de ses relations. Le rôle des démiurges est avant tout d'empêcher les drames de survenir et de les réparer. Elle dit souvent que si l'humanité ne vise pas le bien particulier, à quoi bon bâtir des sociétés pour protéger les faibles et les nécessiteux, nous ne serions que des animaux.

Apparence : Elyadora a les traits d'une jeune femme de trente ans. Elle apprête Ses longs cheveux blond vénitien de manières diverses. Elle n'a pas la même coiffure d'un

jour à l'autre. Pareil pour ses vêtements, souvent inspirés des robes des tableaux classiques. Elle est bienveillante et maternelle, on ne sait en revanche jamais si ses expressions sont réelles ou jouées.

Le secret d'Elyadora : Son âge réel approche les 80 ans. Son apparence est entièrement remodelée par alchimie.

De plus, elle a hérité du Caducée d'Hermès lui permettant de prédire les conséquences des actes démiurgiques sur le monde.

Terre (Humbles)

Les membres de l'ordre de Terre considèrent les démiurges inférieurs aux destinés.

Archonte de la Terre :

Gabriel Osmond

49 ans, éthologue, ethnologue et philosophe.

Arithmancien des ondes, de la lumière et de la foudre, sa perception est déployée par ses arcanes.

Il considère que les démiurges sont des anges gardiens, ils doivent vouer leur existence à protéger les destinés et tout ce qui peuple cette Terre quitte à se sacrifier pour les protéger.

Motivations : les médiums démiurgiques sont pour lui une transgression, ils conduisent à des monstruosité. C'est avec l'abnégation et l'humilité que l'on peut compenser les atrocités commises par nos congénères.

C'est un homme potelé, de petite taille, à la calvitie prononcée et au regard mélancolique. Il est pourtant toujours affable et prompt à divertir d'un trait d'humour ses interlocuteurs.

Jupiter, Étain (Régulateurs)

Pour les membres de l'ordre d'Étain, le respect des règles prédomine.

Archonte de Jupiter :

Theophraste Visconsi, 55 ans, juriste

Psychomètre, il est capable d'assimiler un nombre incroyable d'informations et de savoir-faire, et de conceptualiser la marche du monde.

Il crée des lois.

Une société ne peut fonctionner que si son système de lois est cohérent. Si les règles sont bonnes, la société le sera aussi.

C'est un homme portant une épaisse barbe taillée net et des cheveux courts et gris clair.

Il contrôle « la Salamandre », groupe d'interventions spéciales de l'Agora.

Mars, Fer (Suprématises)

Pour les membres de l'ordre de Fer, les démiurges doivent dominer les destinés.

Archonte de Mars :

William J. Sullivan, 74 ans, politicien

Psychomètre, il sonde les personnes pour juger de la grandeur de leur esprit et pour les influencer selon ses intérêts.

Il cherche à recenser et former ses disciples, une élite parmi les démiurges capable d'accéder à une condition transcendante : accéder à l'autre monde, celui des dieux.

Motivations : certains êtres sont supérieurs à d'autres, ce sont ceux dont l'âme est pure, ceux-là auront accès au paradis. Les autres créatures de ce monde existent pour les mettre à l'épreuve afin que sortent du lot les plus méritants. Les autres devront se soumettre à leur domination quand ils prendront le pouvoir par voie politique.

C'est un homme grand, droit et fier, sec dont les rides prononcées n'esquissent plus de traces de sourire. Son devoir n'admet aucune légèreté.

Il est l'un des rares démiurges à pouvoir accéder aux archives de gestion des modifications mémorielles et il contrôle les groupes qui se chargent d'opérer et qu'il forme.

Saturne, Plomb (Égalitaires)

Pour les membres de l'ordre de Plomb, ni les démiurges ni les destinés ne sont supérieurs.

Archonte de Saturne :

Adonia Pallas, 43 ans, juge d'instruction

Arithmancienne, elle contrôle la lumière, la température, la kinésie et la foudre grâce auxquels elle lit l'état émotionnel des gens, traque les mensonges et procède aux arrestations qui s'imposent.

Son but est de réduire à néant les privilèges légaux ou non.

Motivations : c'est en considérant que tous les humains, destinés et démiurges, sont égaux que l'on évite les injustices et les haines fratricides.

Une femme brune au visage marqué, athlétique.

La Salamandre

La Salamandre est la police interne de l'Agora, elle est l'équipe d'intervention la plus puissante qui existe. Elle est constituée des meilleurs effectifs en terme d'investigation,

infiltration, furtivité, combat, effacement de traces et de mémoire. Elle est l'escouade de choc qui protège les membres de l'Agora et punit les Prométhéens et contrevenants au sein même de l'Agora. Elle est dirigée par Theophraste Visconsi, Archonte de Jupiter. Certains disent que la Salamandre possède le don d'ubiquité. Pour avoir recours à ses services, l'Archonte de Jupiter doit néanmoins obtenir l'assentiment des quatre autres Archontes lors de grandes opérations.

Les lois démiurgiques

Décrivez les grandes lois démiurgiques, qui peuvent concerner également les destinés ou leur être étrangères.

- Il ne peut y avoir de liberté dans le monde destiné, c'est dans une parfaite autonomie que les démiurges deviennent maîtres de leurs actes. L'insurrection a montré la haine dont pouvaient faire preuve les destinés à l'égard de nos pouvoirs. Nous ne pouvons les laisser entrer en guerre contre nous pour leur propre bien.
- Créer un être humain est interdit.
- La transmutation d'or ou d'objets précieux est interdite, afin d'éviter de déséquilibrer l'économie.
- Toute création contraire aux lois naturelles doit rester imperceptible aux destinés.
- Les destinés doivent être préservés, ils ne sont pas capables d'accepter que des êtres plus puissants qu'eux existent. Ils ne doivent donc pas apprendre l'existence des démiurges pour le bien de tous.
- **Intégrer l'Agora :** pour un démiurge fraîchement initié, le seul fait de prêter serment et de respecter les règles de l'organisation suffit. Pour un Prométhéen repentant ou tout autre démiurge désirant intégrer tardivement les rangs de l'Agora, deux épreuves sont obligatoires : la première consiste à se laisser psychométrer par un Archonte afin de lui permettre de vérifier ses intentions. La deuxième consiste à réaliser une première mission pour l'Agora, généralement, cette mission sera spécialement choisie pour son potentiel de mise à l'épreuve de la loyauté du sujet. Lorsque ces deux épreuves sont menées à bien, le démiurge intègre officiellement les rangs de l'Agora.

Lieux clef

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

Sanctuaris

Plusieurs entrées de Sanctuaris se situent au cœur de Vern, protégées par des imprégnations psychométriques agissant comme un répulsif pour les destinés. Un percuteur en forme de serpent se mordant la queue désigne chaque entrée vers un ascenseur démiurgique. La porte de l'ascenseur ne s'ouvrira que si c'est un démiurge qui se présente. Les ascenseurs s'enfoncent dans les profondeurs souterraines.

Le complexe

Un ciel baigne le complexe d'une lumière cyclique comme à la surface par des prodiges arithmanciens. Les bâtiments aux architectures baroques s'érigent et forment des entrelacs sculpturaux dans des contrastes de pierres claires et sombres.

Des colonnades aux sculptures fantasmagoriques ornent les bâtiments les plus prestigieux de la ville hermétique. De nombreux démiurges vivent ici. La nourriture et les produits du quotidien sont acheminés depuis la surface dans des puits et monte-charges. D'autres démiurges préfèrent vivre à la surface. Certains préfèrent utiliser un nom d'emprunt, pour le style ou pour préserver leur anonymat.

Les bâtiments recèlent des microcosmes et des sanctuaires dans le sanctuaire. Au cœur du complexe se trouve l'assemblée de l'Agora.

L'Agora

L'entrée de ce bâtiment à la géométrie d'une incroyable complexité, surpassant les bâtiments les plus improbables de Sanctuaris, débouche sur une immense salle comportant plusieurs mezzanines de marbre, d'immenses colonnes les parcourent sur plusieurs étages, de grandes draperies tombant gracieusement des rampes. Un grand nombre d'escaliers traversent la salle se croisant dans d'innombrables directions. Inutile de dire que l'architecte du lieu est quelque peu excentrique...

- Le niveau zéro est la prison.
- Le niveau un est la bibliothèque.
- Le niveau deux est consacré à la Salamandre (la police de l'Agora) – Accès réservé.

- Le niveau trois est le tribunal démiurgique.
- Le niveau quatre est le service de transactions avec les destinés, comptant le service de gestion et de modification de la mémoire.
- Le niveau cinq est la trésorerie.
- Le niveau six est l'assemblée démiurgique.
- Le niveau sept contient les appartements des Archontes. Accès autorisé dans leurs bureaux.
- Le niveau huit est consacré au Démiurge – Accès interdit.

Histoire démiurgique

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

L'Agora est la plus importante organisation démiurgique existante. Elle fut fondée quatre siècles plus tôt dans le but de protéger les démiurges des persécutions orchestrées par l'église monothéiste (elle-même fondée au siècle précédent) : l'insurrection surnommée parfois « chasse aux sorcières ». En s'efforçant de dissimuler aux destinés leur existence, l'Agora assurait une certaine pérennité aux deux peuples vivant ainsi parallèlement.

Deux siècles plus tard, l'église monothéiste, considérablement affaiblie, a renoncé aux chasses aux sorcières. C'est alors que trois Archontes en grand désaccord avec les autres sur la question du secret démiurgique ont fini par quitter l'Agora pour fonder l'organisation Prométhéenne, désirant changer l'ordre établi. Ils ont entraîné avec eux une partie des démiurges qui ont cru en leur idéal.

Ils tentent de rallier les autres à leur cause, certains emploient la voie politique pour gagner en influence, d'autres commettent des actes divers pour se manifester aux yeux des destinés, voire perpètrent parfois des attentats pour affaiblir l'Agora et prendre le pouvoir.

Le Démiurge

Le Démiurge est celui qui a créé ce monde. Racontez qui il est, l'objectif et les raisons qui l'ont mené jusque là (voir le chapitre « Créer un PJ ; 1. La quête » pour inventer un objectif.)

Friedrich Bänder

370 ans, médecin

Alchimiste et psychomètre, pouvoirs absolus, il place un fragment de son esprit dans des personnes ou des objets pour en prendre le contrôle. Son contrôle sur ces arcanes est sans limite.

Ordre : neutre

Il cherche à assimiler l'esprit d'autres démiurges pour devenir Dieu.

Motivations : pour dépasser la condition humaine, ne plus avoir à souffrir de la fragilité de son corps, de son esprit ou de ses relations, et pour changer le monde plus en profondeur que ce qu'il a fait.

Il a l'apparence d'un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux longs et blonds, plutôt taciturne. Mais il peut prendre le contrôle d'autres personnes.

Celui que tous appellent par son titre a vécu la perte de ses proches comme une anomalie qu'il a voulu réparer. Alors qu'il approchait de l'âge de la mort, ses capacités physiques s'amenuisaient, il a transmuté son esprit dans un autre corps, ce fut son grand œuvre et la fin de sa quête de dépassement de la fragilité de l'enveloppe charnelle. Son pouvoir fut alors si grand qu'il détacha le monde actuel de celui dont il était issu pour faire revivre ses proches et effacer la tragédie qui les avait frappés.

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

Le Grand Œuvre

Décrivez le Grand Œuvre du Démiurge et l'endroit où il se trouve. Le Grand Œuvre est le pouvoir à l'origine du monde ou sa conséquence directe : il s'agit de sa racine.

Le Grand Œuvre de Friedrich Bänder est son ancien corps reposant dans son ancienne demeure dans un petit village nommé Darell au nord de Domilia, sur la côte ouest. Le corps est celui d'un homme de 83 ans en parfait état de conservation. Son histoire est imprégnée dans ce corps et peut être lue par psychométrie.

Autres organisations

Vous pouvez désormais décrire les autres groupes et organisations de votre univers.

Les Prométhéens

Les Prométhéens se sont séparés de l'Agora il y a deux siècles. Après le renoncement de l'église monothéiste aux chasses aux sorcières, les Archontes du Soleil, de Vénus et de Mercure ont voulu faire voter une loi démiurgique qui visait à faire connaître leur existence aux destinés afin de rétablir la vérité et retrouver leur rôle originel : celui des guides de ce monde. Ces trois Archontes étaient méritants et avaient été élus par leurs aînés pour succéder à ceux qui avaient subi les foudres des monothéistes. Cette loi risquait d'invalider le fondement de l'existence de l'Agora, c'est pourquoi les cinq autres Archontes, plus anciens et plus méfiants que les trois jeunes s'y sont fermement opposés.

Après de nombreux projets visant à trouver des alternatives, les cinq Archontes : Lune, Terre, Jupiter, Mars et Saturne se sont réunis en un conseil secret. La destitution nécessitant l'aval de sept Archontes sur huit, il leur était impossible d'évincer les « trois impétueux ». Ils ont donc fomenté un attentat contre leurs trois cadets, les jugeant trop peu dociles pour conserver leurs fonctions.

Prévenus par l'Archonte de Mars, les trois Archontes se sont enfuis. Les lois de l'Agora sont claires : un Archonte désigne son successeur. En cas de mort ou de démission, les membres de l'ordre concerné doivent présenter trois démiurges à l'assemblée, parmi lesquels les autres Archontes choisiront leur égal à la majorité absolue. Les sièges du Soleil, de Vénus et de Mercure sont donc demeurés vides depuis lors. Certains démiurges ont quitté l'Agora pour rejoindre leurs Archontes et c'est ainsi que s'est constituée l'organisation des Prométhéens.

Depuis 50 ans, l'Agora et les Prométhéens entretiennent des relations cordiales, mais officieusement intentent des actions parfois radicales.

Structure

Décrivez la structure et le fonctionnement de ces organisations, ainsi que leurs dirigeants.

Les trois ordres restant font partie de l'organisation Prométhéenne :

Soleil, Or (Idéologues)

Les membres de l'ordre d'Or pensent que les idées valent plus que les individus.

Archonte du Soleil :

Ariès, 46 ans, ancien agent des services secrets.

Arithmancien : ondes, température et kinésie, il cherche à intimider ou à persuader, mais si ça ne suffit pas, il peut employer la violence avec une force de destruction colossale.

Il cherche à améliorer l'humanité, en faire une espèce plus forte. Pour ça, il doit provoquer l'effondrement de l'Agora, organisation qu'il juge liberticide et bâtie sur le mensonge.

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

C'est un homme froid et impassible, le crâne rasé, le menton volontaire, plutôt trapu.

Il est notamment l'un des fondateurs de l'organisation des Artisans de la Théogenèse, visant à mettre en œuvre artificiellement l'avènement d'un nouveau messie démiurgique.

Le secret d'Ariès : L'Archonte du Soleil est incapable d'éprouver des émotions. Il a tourné ce handicap en un avantage dans sa quête de justice, mais sa pathologie en fait quelqu'un de dangereux autant que redouté. Il ne tisse de liens qu'avec ceux qu'il juge utiles ou grands.

Vénus, Cuivre (Élitistes)

Les membres de l'ordre de Cuivre considèrent que les démiurges doivent montrer le chemin aux destinés.

Archonte de Vénus :

Lucius, âge inconnu, métier : certains disent qu'il était psychanalyste il y a de nombreuses années.

Médium : psychomètre et arithmancien : il sonde les esprits des personnes qu'il rencontre sans les toucher.

Il veut devenir le nouveau Démiurge pour être le véritable guide de ce monde.

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

L'Archonte de fer est un être étrange qui inspire la crainte et le respect chez ses suiveurs. Habillé d'une grande robe noire en lambeaux, Lucius porte un masque de métal polis reflétant, tel un miroir, son environnement et ses interlocuteurs. Nul ne connaît son vrai visage. Sa voix semble toujours lointaine et profonde, mais transperçante.

Le secret de Lucius : son vrai corps n'est pas celui qu'il présente. Le porteur de masque est un phylactère, généré à partir du corps de l'ancien Archonte de Vénus. Avicenne un démiurge non recensé l'a tué pour prendre sa place, il a pris son nom et a pris le contrôle de l'ordre de Cuivre dans la plus grande discrétion. Il contrôle son corps de façade comme une marionnette, grâce à son arithmancie et s'est imprégné de l'histoire de l'ancien Archonte pour le remplacer sans éveiller les soupçons.

Mercure (Libertaires)

Les membres de l'ordre de Mercure défendent la liberté avant toute autre chose.

Archonte de Mercure :

Makéda, 34 ans, architecte et musicienne.

Alchimiste : elle manipule les minéraux pour traverser les murs et modifier la structure des lieux au besoin.

Son objectif est de libérer tous les êtres de cette Terre, physiquement, psychologiquement et légalement.

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

Makéda est originaire des îles du sud, au delà du continent. Une épaisse crinière de tresses tombe sur ses épaules, son regard est franc et semble mettre au défi quiconque de lui tenir tête.

Hédoniste, elle jouit sans entrave des plaisirs de la vie, défiant les autorités avec irrévérence. Ses nombreuses incarcérations sont pour elle l'occasion de faire des pieds-de-nez aux forces de l'ordre des destinés, car elle est également nommée « reine de l'évasion » et son alchimie est son meilleur passe-partout. La tigresse d'ébène dispose d'un harem de cinq hommes et trois femmes qui l'admirent autant qu'ils l'aiment. Selon elle, nul n'est lié à elle par quel qu'engagement que ce soit, ils peuvent partir quand ils le veulent, mais ils la craignent et l'aiment trop pour risquer de provoquer son courroux. Elle produit elle-même les drogues partagées généreusement avec son entourage.

Son médium est pour elle un moyen de transgresser les règles au gré de ses envies et d'exprimer le libre-arbitre de l'homme par sa musique déjantée, violente et baroque, à son image. Elle est décrite comme peu commode et extrêmement capricieuse. Ce qu'elle désire, elle sait l'obtenir.

Intégrer les rangs des Prométhéens

De manière assez similaire à l'Agora, les Prométhéens n'intègrent un nouveau membre que si l'un des leurs se porte garant de lui. Un puissant psychomètre (généralement Lucius) sonde les intentions du postulant. Ensuite, une mission périlleuse est confiée au nouveau membre pour vérifier la solidité de son engagement.

Tous les Prométhéens acquièrent un pseudonyme pour rompre avec leur état civil, les rendant trop faciles à pister par l'Agora.

Les Prométhéens sont trois fois moins nombreux que les membres de l'Agora. Leur sanctuaire principal est le château de Birkenheim, dans les montagnes du golem au nord d'Arkos.

Lieux rattachés

Si besoin, décrivez les lieux importants pour ces organisations

Le château de Birkenheim

Ce château a été détaché de son promontoire et placé en lévitation permanente à plusieurs centaines de mètres au dessus de son emplacement d'origine. Un effet d'optique le rend invisible de l'extérieur. Un courant d'air soulève les corps jusqu'au jardin du parc du château. Seuls les démiurges comptés comme membres des Prométhéens, en posant leur main sur la pierre, peuvent en déclencher l'activation. Le parc du château est décoré d'arbres au feuillage blanc, les bords de l'île laissent voir le paysage sur des kilomètres dans un panorama vertigineux. Le château est extrêmement sinistre, mais cela amuse la plupart de ses résidents, car ce ne devait pas être l'apparence du château d'origine...

Le château compte différents observatoires utilisant des longues vues arithmanciennes pour transmettre une vision détaillée des terres aux alentours de l'île en lévitation, afin de se prémunir des importuns. Le château lui-même contient un grand nombre de chambres et de laboratoires. Un réfectoire complète la possibi-

lité d'utiliser les lieux pour se cacher durablement. Des stocks d'aliments à longue conservation sont renouvelés régulièrement.

Secrets

À présent, listez les secrets importants spécifiques à ce monde, à ses personnages et organisations clef.

- **Secrets de l'Agora : Fondation de l'Agora :** en réalité, l'Agora existe depuis bien plus longtemps : depuis l'époque où un Démiurge s'est allié aux destinés et a voulu évincer les Archontes – considérés alors comme les dieux de ce monde – pour établir un monothéisme dominant. Les Archontes se sont alors réfugiés sous une organisation clandestine qui a perduré au travers les siècles. Ils se cachent donc du Démiurge, craignant qu'il ne tente d'achever leur destruction.
- **Le Démiurge :** L'Agora préfère garder secrète la scission des Archontes avec le Démiurge pour garder l'illusion de son pouvoir. Cela arrange bien Friedrich Bänder qui peut vaquer à ses occupations dans la plus totale discrétion.
- **Les Archontes** recherchent secrètement le Démiurge, afin de le remettre sur le trône.
- **Activités illégales :** L'Agora n'hésite pas à transgresser ses propres interdits en transmutant de la monnaie, la version qui veut que ce soit par ses activités légales qu'elle s'enrichit n'est que la version officielle.
- **L'Agora autorise ses puissants démiurges à mener des expériences controversées, sur la création de chimères, par exemple, ou d'expériences sur les destinés. Tout est fait pour que ces projets restent secrets, ils ne doivent pas sortir des sanctuaires-laboratoires dans lesquels ces pratiques ont lieu.**
- **Le caducée d'Hermès offre une perception arithmancienne et psychométrique simultanée à grande distance. Les seules limites de cet instrument, sont les limites de son porteur : l'omniscience n'est pas à la portée des humains.**
- **La transmutation humaine est interdite car dangereuse : elle produit des homuncules, êtres incontrôlables et potentiellement dangereux.**
- **Les raisons de la scission :** ce qui a déclenché les divergences entre les jeunes Archontes et les anciens, c'est que les anciens n'ont pas

voulu dévoiler aux jeunes que l'Agora leur servait à se protéger du puissant D miurge ayant voulu les supplanter. Il avait lui-m me foment  l'insurrection avec l'appui de d miurges et des destin s pour destituer les Archontes. Les raisons de la cr ation de l'Agora n'auraient certainement pas convaincu les trois cadets,  tant donn  que le culte du « Dieu unique » faiblissait. La peur des uns s'est heurt e   la fougue des autres.

- **Les Prom th ens** : les Prom th ens ne savent pas que le D miurge a quitt  l'Agora, ils ne connaissent pas non plus la fonction du

caduc e d'Herm s, car seul les Archontes d tenteurs du caduc e sont initi s   ce secret. Il s'agissait autrefois de l'Archonte de Mercure, mais depuis la scission, c'est l'Agora qui l'a r cup r .

Nommer votre monde

Si cela vous chante, vous pouvez  ventuellement choisir un nom pour votre univers.

| Le monde sans Dieu

Pr sentation du monde

Faites un r sum  du monde   lire   vos joueurs pour commencer les parties qui s'y d rouleront.

Le monde dans lequel nous jouons est un continent sur lequel les d miurges se cachent des destin s (les humains sans pouvoirs)   cause de l'insurrection qui a frapp  il y a quatre si cles et s'est sold e par de nombreux morts dans les deux camps.

Les d miurges ont alors fond  l'Agora, sanctuaire cach  o  les d miurges g rent leurs affaires. Cinq Archontes r gissent cette organisation secr te, on les surnomme : Archonte de Saturne, de la Lune, de la Terre, de Jupiter et de Mars. Ils ont instaur  les r gles suivantes qui valent pour tous, m me en dehors de l'Agora.

- *Les destin s ne doivent pas conna tre l'existence des d miurges.*
- *La transmutation d'un  tre humain est interdite.*
- *La transmutation d'or ou d'objets pr cieux est interdite, afin d' viter de d s quilibrer l' conomie.*

Il y a deux si cles, 3 Archontes se sont d tach s de l'Agora, ils ont entra n  avec eux un quart des d miurges pour fonder l'organisation Prom th enne dont le but est de r v ler   l'humanit  leur existence. Les dirigeants sont l'Archonte du Soleil, de V nus et de Mercure. Les relations avec l'Agora sont cordiales et politiques, mais certains Prom th ens emploient la violence pour parvenir   leurs fins.

  l'ext rieur, les humains vivent dans une soci t  riche et industrialis e, semblable   la r alit  du milieu du XXe si cle (ou le pr sent si  a vous convient mieux), dont trois grandes villes symbolisent le confort, la s curit , le divertissement et l' conomie, qui sont leurs quatre pr occupations principales.

Créer un personnage joueur

Chaque joueur possède un personnage qui lui appartient et qu'il va mener vers sa pierre philosophale. On les désigne par l'abréviation « PJ ». Imprimez autant de fiches de personnages, présente à la fin de cet ouvrage, que de joueurs à la table. Chaque joueur choisit un âge et un nom validé par les autres joueurs et le MJ pour son PJ (en cas de difficulté, voir le chapitre « Rencontres/Exemples de noms ».)

1. La quête

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

- **Limites du corps** : dépasser la mort, préserver la vie, éradiquer la faim, guérir une maladie, se désincarner, se réincarner, améliorer son corps, ses performances physiques, sa résistance aux blessures...
- **Limites sociales** : libérer un peuple ou un individu de l'oppression, réformer ou subvertir une société ou un groupe, imposer une idéologie, une religion...
- **Limites de l'esprit** : développer ses performances intellectuelles, vaincre la peur, les pulsions, éradiquer les émotions, soigner des maladies mentales, formater les esprits, atteindre un état de conscience supérieur, devenir omniscient...

Puis chaque joueur choisit une raison pour laquelle son personnage poursuit cet objectif. Il note dans la zone « traits » de sa fiche de joueur une courte phrase résumant l'objectif de sa quête et sa motivation.

2. Les Médiums

Il s'agit des trois types de pouvoirs que les démiurges possèdent : alchimie, arithmancie et psychométrie. Les joueurs discutent à présent des médiums de leurs personnages de façon à décider celui que chacun choisira. Notez dans la section « Médium » de votre fiche de joueur, le Médium que vous avez choisi, ses arcanes et les notes au sujet des niveaux d'arcanes que vous aurez acquis³.

Alchimie

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

Arcanes : Minéraux, Végétaux, Corps, Technologie et Hermétisme.

Principes primordiaux :

1. L'alchimiste ne peut transmuter d'objets au delà de sa limite taille-poids-puissance ;
2. L'alchimie ne fonctionne qu'en contact avec les objets à transmuter ;

³ Faut-il obligatoirement que les joueurs aient forcément un médium différent ?

3. Principe d'équivalence : l'objet à transmuter doit être de poids et de volume équivalent au matériau transmuté ;
4. Il est possible de rétrograder la matière, c'est à dire de transmuter des objets complexes en objets plus simples, par exemple : de la chair en minéral. Mais l'inverse n'est possible que si la composition exacte du corps complexe que l'on veut transmuter est réunie en matériaux plus simples.

Un démiurge qui vient de finir son initiation commence avec 10 points d'arcane. Avec ces points d'arcane, il peut acheter des niveaux d'arcane. Chaque niveau coûte un nombre de points d'arcane équivalent à son montant + les niveaux précédant. Par exemple, acheter le niveau 3 de l'arcane minéraux coûte 1 + 2 + 3 points = 6 points d'arcane. Chacun des quatre niveaux de l'arcane hermétisme vaut 5 points.

Arcanes

Posséder au moins un niveau de l'arcane minéral est obligatoire pour pouvoir pratiquer l'alchimie. Dépensez vos autres points d'arcane où vous le voulez.

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

Niveaux

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

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

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

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

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

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

Hermétisme : rares sont les initiés qui ont percé le secret de ce mystérieux arcane. Vous pourrez découvrir ce que cet arcane cache par des recherches ou en y dépensant des points d'expérience.

Règles d'utilisation de l'alchimie

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

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

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

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

Évolution : un point d'arcane coûte un point d'expérience (xp). Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'arcane égal au niveau lui-même. Les points sont cumulatifs, ce qui signifie que pour passer deux niveaux d'un coup, il faut dépenser un nombre de points d'xp égal aux deux niveaux cumulés, par exemple : pour passer du niveau 3 au niveau 5 en une seule fois, il faut 4 + 5 points = 9 points. Seuls les niveaux de l'arcane hermétisme peuvent être achetés dans n'importe quel ordre.

Arithmancie

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

Arcanes : Kinésie, Température, Foudre, Ondes et Lumière.

Principe primordial : l'arithmancien ne peut rien générer ni contrôler au delà de sa limite volume/distance/puissance.

Un démiurge qui vient de finir son initiation commence avec 10 points d'arcane. Avec ces points d'arcane, il peut acheter des niveaux d'arcane. Chaque niveau coûte un nombre de points d'arcane équivalent à son montant + les niveaux précédant. Par exemple, acheter le niveau 4 de l'arcane Foudre coûte 1 + 2 + 3 + 4 points = 10 points d'arcane.

Arcanes

Kinésie : la kinésie est le contrôle des flux et courants de matière. Cet arcane permet de générer, contrôler, dévier ou stopper le vent, ainsi que les courants aquatiques. L'arithman-

ancien devient capable de télékinésie, soit de mouvoir les objets à distance, de modeler les masses meubles, comme le sable, par exemple.

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

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

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

d'ailleurs ou qu'elle appartient à quelqu'un d'autre. Il peut également attirer les corps métalliques, provoquer un séisme etc.

Lumière : l'arithmancien peut générer de la lumière, la résorber, mais aussi modifier ses rayons et leurs propriétés, pour créer des illu-

sions, modifier les propriétés optiques pour générer toutes sortes d'effets de diffraction, réfraction, réflexion etc. comme un jeu de lentilles et de miroirs invisibles.

NIVEAUX

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

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

Règles d'utilisation de l'arithmancie

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

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

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

Distance d'effet : cette colonne vous donne la distance d'effet de vos arcanes. Cette limite est incompressible : une illusion de niveau 3

pourra fonctionner sur 20m, mais les personnes hors de cette aire ne la verront pas (de manière comparable à l'effet d'optique d'un arc-en-ciel qui peut être visible à distance, mais pas à son emplacement géographique supposé) ou verront des aberrations.

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

Évolution : un point d'arcane correspond à un point d'expérience (xp). Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'arcane égal au niveau lui-même. Les points sont cumulatifs, ce qui signifie que pour passer deux niveaux d'un coup, il faut dépenser un nombre de points d'xp égal aux deux niveaux cumulés, par exemple : pour passer du niveau 1 au niveau 3 en une seule fois, il faut 2 + 3 points = 5 points.

Psychométrie

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

Un démiurge qui vient de finir son initiation commence avec 10 points d'arcane. Avec ces points d'arcane, il peut acheter des niveaux d'arcane. Chaque niveau coûte un nombre de points d'arcane équivalent à son montant + les niveaux précédant. Par exemple, acheter le niveau 3 de l'arcane temporalité coûte $1 + 2 + 3$ points = 6 points d'arcane.

Arcanes : Lecture, Temporalité, Assimilation et Influence.

ARCANES

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

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

Au minimum un pouvoir de l'arcane lecture et un niveau de l'arcane temporalité sont obligatoires pour pouvoir pratiquer la psychométrie. Dépensez vos autres points d'arcane où vous le voulez.

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

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

Principes primordiaux :

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

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

Influence : le psychomètre peut modifier temporairement l'imprégnation d'un objet ou d'un esprit (sa mémoire et ses perceptions). Les indications temporelles déterminent la durée

pendant laquelle la modification est effective, la plage de souvenirs que l'on peut influencer dépend de l'arcane temporalité. Utiliser la psychométrie pour modifier son esprit en vue de modifier ses Caractéristiques ou ses Traits demande de procéder à un Conflit (voir le chapitre « Conflits »).

Règles d'utilisation de la psychométrie

Niveau : les niveaux de l'arcane lecture peuvent être achetés dans l'ordre désiré. Leur coût est toujours de 3 points, sauf le point d'interrogation : il coûte 5 points et s'avère inconnu des joueurs et des démiurges qui ne l'ont pas étudié. À chaque fois que vous utiliserez plusieurs arcanes pour un pouvoir, vous devrez compter l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de prise de risque.

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

Évolution : un point d'arcane correspond à un point d'expérience (xp). Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'arcane égal au niveau lui-même. Les points sont cumulatifs, ce qui signifie que pour passer deux niveaux d'un coup, il faut dépenser un nombre de points d'xp égal aux deux niveaux cumulés, par exemple : pour passer du niveau 2 au niveau 4 en une seule fois, il faut 3 + 4 points = 7 points.

3. Le métier

Chaque joueur choisit à présent un métier en lien avec les arcanes du Médium qu'il a choisi. Les deux doivent se valoriser mutuellement, car le métier définit le potentiel d'action du Médium⁴. Par exemple :

Alchimiste :

- architecte (minéraux, végétaux) ;
- artisan (minéraux, végétaux, technologie) ;
- artiste plasticien (minéraux, végétaux) ;
- biologiste* (végétaux, corps) ;
- cambrioleur (minéraux, technologie) ;
- chimiste* (minéraux) ;
- chirurgien plasticien (corps) ;
- costumier (minéraux, végétaux) ;
- électronicien* (minéraux, technologie) ;
- faussaire (minéraux, végétaux) ;
- médecin (corps) ;
- pharmacien/apothicaire (minéraux, végétaux, corps).

Arithmancien :

- animateur radio*/TV*, musicien, (ondes, lumière) ;
- comédien (ondes) ;
- électronicien* (foudre, ondes) ;
- illusionniste (lumière, ondes, kinésie) ;
- météorologue (kinésie, température, ondes, foudre) ;
- orateur : politicien, avocat, homme de foi (ondes) ;
- photographe*, cinéaste*, truquiste* (lumière, ondes) ;
- physicien* (kinésie, température, foudre, ondes, lumière).

Psychomètre :

- antiquaire, collectionneur, (lecture, assimilation) ;
- archéologue (lecture, assimilation) ;
- bibliothécaire (lecture, assimilation) ;
- détective ou policier* (lecture) ;
- journaliste* (lecture, assimilation) ;
- médecin légiste* (lecture) ;
- psychiatre* (lecture, influence) ;
- psychologue* (lecture, influence).

⁴ Est-ce indispensable que le métier valorise le Médium et que le Médium serve à accomplir l'objectif ?

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

Vous pouvez choisir un métier de cette liste ou en inventer un : imaginez un métier que votre pouvoir peut améliorer et qui vous permettra

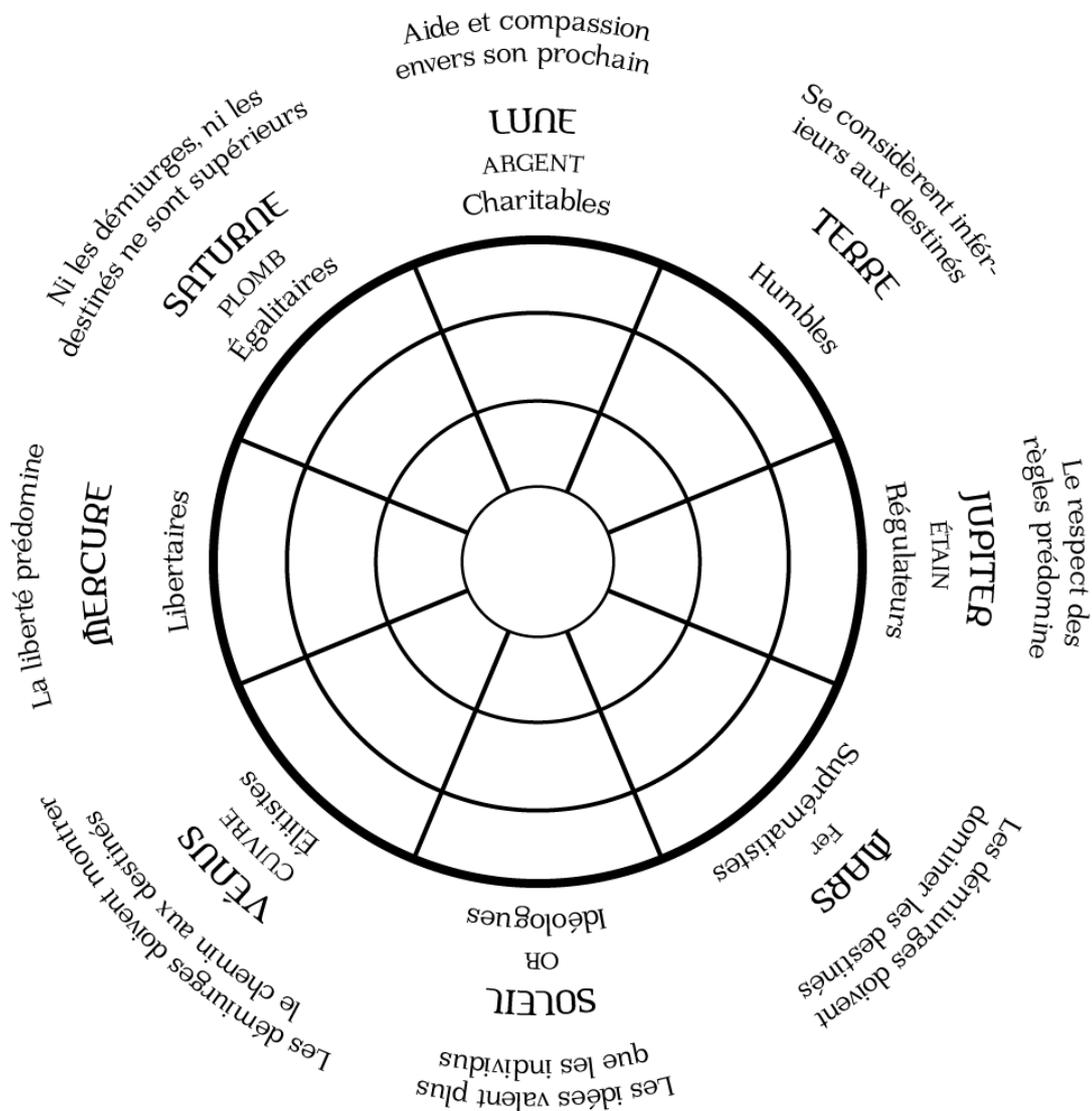
d'augmenter réciproquement l'efficacité de votre pouvoir. Notez dans la zone réservée aux Traits de votre personnage, le métier ou l'activité principale que vous avez choisi.

4. Les Ordres

Chaque démiurge défend des valeurs ou des idéologies classifiées par ordres sur la Boussole politique :

Boussole politique

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



Chaque tranche correspond à un ordre démiurgique, chaque ordre possède sa propre idée du rôle des démiurges dans le monde :

<p>Saturne Plomb</p> <p>Égalitaires : ni les démiurges ni les destinés ne sont supérieurs.</p>	<p>Lune Argent</p> <p>Charitables : aide et compassion envers leur prochain.</p>	<p>Terre</p> <p>Humbles : se considèrent inférieurs aux destinés.</p>
<p>Mercure</p> <p>Libertaires : la liberté prédomine.</p>	<p>Neutres</p>	<p>Jupiter Étain</p> <p>Régulateurs : Le respect des règles prédomine.</p>
<p>Vénus Cuivre</p> <p>Élitistes : les démiurges doivent montrer le chemin aux destinés.</p>	<p>Soleil Or</p> <p>Idéologues : Les idées valent plus que les individus.</p>	<p>Mars Fer</p> <p>Suprématistes : les démiurges doivent dominer les destinés.</p>

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

Si les ordres sont formalisés dans le monde dans lequel vous jouez, demandez aux joueurs de les entourer. Il pourra décider à tout moment pendant la partie, de modifier la position de son PJ sur la boussole politique, dans le but de refléter les changements idéologiques de son personnage. Si un personnage change d'idéologie plusieurs fois, il n'a qu'à gommer ses initiales sur l'ancien emplacement et les noter sur le nouveau. Mais les initiales notées sur l'em-

placement correspondant à son ordre officiel demeurent entourées tant qu'il n'en change pas officiellement. Changer d'ordre est possible s'il obtient l'accord du régent de son ordre d'accueil. S'il change effectivement d'ordre, il peut entourer les initiales notées sur leur nouvel emplacement et gommer les anciennes. Notez l'ordre auquel votre personnage appartient officiellement en face de « ordre » sur votre fiche de joueur. Plus il est proche du centre, plus il est modéré, voire neutre s'il choisit la case centrale. Plus il est proche du bord extérieur, plus il est radical dans ses opinions.

5. Les Caractéristiques

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

Perception : cette Caractéristique définit la capacité de votre personnage à analyser et observer le monde qui l'entoure et les phénomènes de toutes sortes. Elle vous permet de faire preuve d'empathie.

Intellect : cette Caractéristique définit l'étendue du savoir de votre personnage et sa capacité à entreprendre des activités techniques et scientifiques.

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

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

Les caractéristiques définissent également la résistance aux blessures physique et psychiques de votre personnage.

6. Les Traits

Les Traits sont des mots ou de courtes phrases décrivant les spécificités et les liens de votre personnage. Vous avez déjà noté dans le champ dédié aux Traits sur votre fiche de joueur, un objectif et un métier. Les scores des spécificités et des liens reflètent combien ils comptent pour l'histoire à venir de votre personnage et non une estimation de la puissance des talents du PJ.

Les spécificités

Créez 2 spécificités supplémentaires, puis distribuez les scores suivant : 5, 4, 3 et 2 en comptant votre métier et votre objectif. Une spécificité valable doit intégrer une de ces quatre descriptions :

Métiers : il s'agit de champs de compétences, talents, connaissances et savoir-faire utiles à la pratique d'activités. Un métier permet de déduire le niveau de vie du PJ, le type de matériel, de fréquentations et de contacts qu'il pourra avoir par défaut.

Causes : il s'agit de croyances et convictions que le personnage défendra, mais également ses objectifs personnels.

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

Caractérisation : vous pouvez développer la description de votre personnage : a-t-il des manies, est-il un séducteur, ou plutôt peureux, est-il du genre gros bras ou bien sportif, colérique, narcissique, timide...

Il vous reste 6 points que vous pourrez utiliser pour créer de nouvelles spécificités pendant la partie hors Conflits.

Les liens

Il s'agit de relations que vous pouvez avoir, avec des individus, quels qu'ils soient, des organisations, un familier, pourquoi pas, à condition qu'il puisse offrir une résistance face à un humain en cas de Conflit. Créez une relation pour chaque autre PJ, ou regroupez-les en un seul lien. Créez un lien pour un proche : ami, famille, mentor ou disciple ; créez aussi un lien pour une personne avec laquelle votre démiurge

est en conflit. Vous possédez 3 points multiplié par le nombre de liens que vous avez créés. Répartissez-les.

Vous possédez en plus 10 points de lien que vous utiliserez pendant vos parties pour inventer par exemple des relations utiles pour vos quêtes ou pour étayer l'histoire de votre personnage. Vous pouvez définir le type de relation que vous entretenez avec le personnage que vous placez dans vos liens. Vous pourrez modifier la nature de ces relations en cours de partie si celle-ci venait à changer.

Les possessions

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

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

Le score précédant les catégories indique le nombre de dés de bonus conférés par une arme lors d'un Conflit. Les objets démiurgiques ont une efficacité égale au niveau de puissance des arcanes qui ont servi à leur transmutation. Les objets dont un psychomètre assimile le potentiel sont notés parmi les Traits en indiquant l'objet en question et la compétence ou la connaissance qu'il confère au démiurge. Le joueur peut en choisir dès la création de son personnage s'il le désire.

Les Fragments

Le nombre de fragments évalue la progression du personnage dans sa quête philosophale. Chaque PJ commence avec 3 fragments.

Réaliser un objectif : chaque Trait d'objectif possède un seuil de « points de quête » noté de 1 à 7. Quand ce seuil est atteint, l'objectif l'est aussi.

- 1 ou 2 points : objectif réalisable par un destiné ;

- 3 à 5 points : objectif réalisable par un démiurge ;
- 6 ou 7 points : objectif irréalisable, même pour un démiurge.

Chaque conflit gagné en vue de se rapprocher de son objectif donne un point de quête. Quand le seuil requis est atteint, l'objectif l'est aussi, le joueur raconte comment il y parvient, il peut créer un nouvel objectif. Chaque point de quête fait gagner un nouveau point dans la jauge de fragments permanents du joueur ainsi qu'un fragment.

DÉMIURGES

Joueur :

Nom : Sandra Perthuis

Âge : 27 ans

Ordre : Lune, Argent (Charitables)

Xp :

TRAITS

Liens

Reste 15 points

- Amie avec Clarke (3)
- Collègue de Psellus (2)
- Admiration dr. Archibald, médecin qui m'a soignée (5)
- Rivalité Orson Stallman, directeur d'un laboratoire pharmacologique (2)

Spécificités
Reste 6 points

- Objectif : enrayer l'épidémie qui affecte la population pour s'accomplir dans sa vocation (3) (15)
- Médecin (4)
- A guéri d'une maladie pulmonaire incurable à l'adolescence (5)
- Cartésienne (2)

MÉDIUM

Alchimie

Minéraux (3)

100kg/2m

Corps (2)

50kg/1m

Végétaux (1)

- de 25kg/50cm

DÉMIURGES

Joueur :

Nom : *Graham Clarke*

Âge : *42 ans*

Ordre : *Jupiter, Étain (Régulateurs)*

Xp :

TRAITS

Liens

Reste 15 points

- *Ami avec Sandra (3)*
- *Ami de Psellus (3)*
- *Milla est sa femme (arithmancienne) (2)*
- *Veut mettre Athanase, un ancien co-détenu psychopathe hors d'état de nuire (4)*

froqments :

3

Spécificités

Reste 6 points

- *Objectif : enrayer l'épidémie qui affecte la population, symbole du chaos (4) (15)*
- *Météorologue (3)*
- *A fait de la prison pour avoir rendu justice lui-même (2)*
- *Veut mettre de l'ordre dans ce chaos qu'est ce monde (5) (17)*

MÉDIUM

Arithmancie

Kinésie (3)

100kg/20m

Température (2)

10m

Foudre (1)

5m

DÉMIURGES

Joueur :

Nom : Psellus

Âge : 33 ans

Ordre : Saturne, Plomb (Égalitaires)

Xp :

TRAITS

Liens

Reste 15 points

- Collègue de Sandra (1)
- Ami de Clarke (3)
- Père de Marco (5)
- Alberto Basil, un politicien Domilien instille la peur dans l'esprit des gens (3)

fragments :

3

Spécificités

Reste 6 points

- Objectif : enrayer l'épidémie qui affecte la population pour protéger son fils (2) (15)
- Romancier (3)
- Transforme l'imaginaire de ses proches pour le rendre plus artistique (5) (15)
- Le monde-ci est austère, l'imagination est la seule issue (4)

MÉDIUM

Psychométrie

Lecture

Temporalité (2)

Influence (2)

Images

1 mois

1 jour

Rencontres

Ce chapitre contient une méthode de préparation des personnages contrôlés par le MJ (appelés PNJ : Personnage non-joueur). Le MJ possèdera un bouquet de personnages qui pourront rencontrer les personnages appartenant aux joueurs (appelés PJ), en tant qu'alliés ou antagonistes.

Les acteurs principaux

Dans le tableau ci-dessous, placez un ou plusieurs PNJ ou groupes dans chaque case, donnez-leur un objectif. Les PNJ dont vous décrirez les objectifs auront un rôle important dans vos parties, mais toujours au second plan, en comparaison avec les PJ. Ensuite, développez pour chaque PNJ des relations. La relation peut être un allié du PNJ ou quelqu'un qui cherchera à faire échouer son objectif, voire les PJ eux-mêmes s'il les menace directement. Les objectifs des PNJ devront être centrés sur les thématiques développées dans les cases ci-dessous.

Limites du corps	Limites sociales	Limites de l'esprit
Dépasser la mort, préserver la vie, éradiquer la faim, guérir une maladie, se désincarner, se réincarner, améliorer son corps, ses performances physiques, sa résistance aux blessures...	Libérer un peuple ou un individu de l'oppression, réformer ou subvertir une société ou un groupe, imposer une idéologie, une religion...	Développer ses performances intellectuelles, vaincre la peur, les pulsions, éradiquer les émotions, soigner des maladies mentales, formater les esprits, atteindre un état de conscience supérieur, devenir omniscient...
<p>Pavel Nazarov : cherche un moyen pour échapper à la maladie de l'homme de pierre qui l'a paralysé et menace de le tuer.</p> <p>Lien : ami, parent ou patient d'un Lien d'un des PJ.</p>	<p>Makéda et Ariès : cherchent à libérer les Prométhéens et les homuncules emprisonnés dans l'Agora avec l'aide d'un groupe de Prométhéens.</p> <p>Lien : l'Agora et la Salamandre cherchent à les en empêcher par tous les moyens.</p> <hr/> <p>Circé : a créé un microcosme en pleine forêt où elle tente une expérience afin de démontrer que sous la domination d'êtres qu'ils considèrent supérieurs, les humains vivent sans conflits.</p> <p>Lien : Sarah Nahori veut mettre un terme à cette expérience portant atteinte à l'intégrité morale de ces destinés. (Relation d'un Lien d'un PJ.)</p>	<p>Friedrich Bänder (le Démiurge) : veut devenir un Dieu réel et non un humain à pouvoirs. Il cherche à fusionner son esprit avec celui de tous les autres démiurges, mais il veut les convaincre, pas les obliger.</p> <p>Lien : il va s'attaquer à des connaissances des PJ, puis aux PJ eux-mêmes.</p> <p>Lien : les Sibyllins veulent l'en empêcher car ils attendent le prochain schisme.</p>

Développement

Détaillez chaque PNJ important selon les points ci-dessous :

1. Commencez par lui donner un nom et un âge si ce n'est pas déjà fait.
2. Déterminez quel est son métier.
3. S'il s'agit d'un démiurge, déterminez son Médium, ses arcanes et la façon dont il s'en sert en vous référant à son métier.
4. Quel est son camp ? Indiquez son ordre si c'est un démiurge.
5. Quels sont ses objectifs ?
6. Pour quelles raisons les poursuit-il ?
7. À quoi ressemble-t-il ? Décrivez son caractère ?
8. Vous pouvez creuser un peu l'histoire, les croyances du PNJ, ses liens avec d'autres personnages ainsi que ses particularités si ça vous chante en plus de ce que vous aurez déjà inventé.
9. Si nécessaire ajoutez des lieux qui leurs sont rattachés selon cette méthode :
 - a) Déterminez la fonction du lieu ;
 - b) Effectuez une description générale du lieu ;
 - c) Si besoin, développez son histoire ;
 - d) Éventuellement, décrivez les particularités et secrets du lieu.

Variez les lieux de rencontre possibles : vous pouvez décrire le domicile d'un PNJ, le lieu de travail d'un autre, un lieu de loisir, ils peuvent se rencontrer chez des relations communes, dans un lieu public, en déplacement et bien sûr, ces lieux peuvent toujours être destinés ou démiurgiques.

Décrivez succinctement les PNJ dont l'importance est moindre (vous pourrez les développer entre deux séances s'ils prennent de l'importance). Un des PNJ que vous allez développer doit savoir contrôler plusieurs médiums pour révéler aux joueurs que c'est possible.

Makéda et Ariès

*Les deux Archontes cherchent à libérer les **Prométhéens** et les **homuncules** emprisonnées dans l'Agora avec l'aide d'un groupe de Prométhéens. Makéda ne tolère pas leur captivité, Ariès l'aide car il souhaite en faire des alliés. - Voir leur présentation dans le chapitre dédié à l'univers.*

Pavel Nazarov

43 ans, métier : architecte

Médium : alchimiste : minéraux, végétaux, corps, technologie

Ordre : similaire au PJ auquel il est lié

Objectif : trouver un moyen pour échapper à la maladie de l'homme de pierre. Mais il a besoin de l'aide des PJ.

Raisons : il a fusionné avec son manoir pour survivre, mais il veut recouvrer une apparence humaine.

Apparence : il s'agissait d'un homme famélique au nez busqué, ayant passé une partie de sa vie en fauteuil roulant. Sa voix est rauque et il a perdu son optimisme avec l'usage de ses jambes.

***Manoir de Pavel Nazarov** : il s'agit de la résidence de Nazarov, du personnel de maison l'aide à entretenir les lieux, mais aussi à subvenir à ses besoins quotidiens.*

Il s'agit d'un grand manoir à la décoration manquant de clarté, composé de tapisseries aux motifs vert sombre, bruns et ocre délavé, de meubles anciens en bois sombre, de grands tapis et de grands rideaux. Trois statues ornent le hall d'entrée : une femme au corps et aux cheveux de serpent, un oiseau à crête, aux ailes de chauve souris et à la queue de serpent et un reptile aux yeux flamboyants portant une couronne.

Le maître des lieux a fusionné avec le manoir, il contrôle les portes, il transforme les murs, les fait bouger et modifie la disposition des pièces et du mobilier. Il anime les statues et fait apparaître son visage et ses bras où bon lui semble. Son corps encastré dans le mur est encore visible par endroits.

Circé

36 ans, sociologue

Psychomètre, utilise l'influence pour effacer les souvenirs du monde moderne des sujets de son expérience.

Membre de l'Agora, de l'ordre de la Mars (Suprématises)

Elle cherche à démontrer que sous la domination d'un être « supérieur », les destinés vivent sans conflits.

De manière à faire admettre à l'Agora que c'est ainsi que démiurges et destinés doivent cohabiter.

Circé est une femme au visage long et doux et aux yeux froids. Elle arbore des coiffes sophistiquées et des robes antiques dans son hameau. Elle parle posément sans aucune nervosité.

Le hameau d'Innocence : *il s'agit d'un petit hameau au cœur de la forêt de Cybèle dont les habitants participent sans le savoir à une expérience sociologique.*

Le hameau ne compte que de vieilles bâtisses de pierres, sans eau courante ni électricité. Les quelques soixante âmes vivent au bord de la rivière, d'élevage et d'agriculture : vergers et champs de céréales bordent le hameau. Un moulin à eau et un atelier de tissage sont les deux plus grands bâtiments après le temple : demeure de Circé.

Il s'agissait autrefois d'un hameau vivant avec les moyens modernes, mais Circé et ses comparses l'ont transformé, en créant notamment un temple dédié à Circé et ont effacé partiellement la mémoire des habitants comptant hommes, femmes et enfants, de manière à les plonger dans l'ignorance et la superstition. Les villageois n'ont pas choisi de participer à cette expérience, mais de toute évidence, ils sont heureux.

Une chimère rôde dans la forêt et dévore ceux qui osent s'y aventurer. Circé protège les villageois de cette menace, alors que c'est Enki son collaborateur alchimiste qui l'a créée : il s'agit d'un reptile de près de 8 mètres de long, doté des pattes et du bec d'un aigle et possédant de grandes ailes de chauve-souris. Ce dragon cracheur de feu répond à ses maîtres démiurges : Enki et Circé.

Sarah Nahori

23 ans, étudiante en psychologie sociale

Arithmancienne, elle utilise surtout ses pouvoirs de lumière et d'ondes pour comprendre le fonctionnement de l'humain dans les groupes sociaux. Mais elle sait aussi les utiliser pour tromper et influencer.

Prométhéen, ordre : Mercure (Libertaires)

Objectif : libérer les sujets de l'expérience, captifs de Circé.

Motivations : l'expérience porte atteinte à leur intégrité morale et les prive de liberté.

C'est une jeune fille d'un blond pâle à la peau d'albâtre. Son regard est pénétrant. Elle s'habille toujours de vêtements blancs, notamment des robes. Elle aime modifier sa voix par

son pouvoir et s'entourer d'un halo diffus. Elle joue beaucoup de sa beauté pour obtenir ce qu'elle désire.

Orpheline, son mentor l'a adoptée à ses 16 ans.

Homuncules

Emmurés vivants dans les prisons de l'Agora, ils sont au nombre de 5. Les homuncules trahis par les démiurges utilisent leur obsession en guise de nom : Mélancolie, Démence, Culpabilité, Pitié et Douleur. Leurs créateurs étaient des alchimistes qui ont vécu le sentiment en question lors de leur création.

Prométhéens prisonniers

De nombreux Prométhéens peuplent les prisons de l'Agora. Ceux qui ne se repentent pas sont enfermés dans une camisole psychique : un vêtement qui enferme leur esprit dans un univers mental qui affaiblit leur volonté.

Les Sibyllins

L'organisation des Sibyllins est un groupe destiné secret, comptant les personnalités les plus influentes parmi les destinés, à la tête d'empires financiers, d'organisations ésotériques d'initiés et autres sociétés puissantes.

Les Sibyllins sont au nombre de 20, leur société s'est construite il y a de cela plusieurs siècles, sur la découverte de l'existence des démiurges. En menant des enquêtes et en utilisant leur pouvoir d'influence et leurs finances, ils ont pris connaissance des principes de schisme, de Grand Œuvre et de passation du pouvoir d'un Démiurge à l'autre.

Pour tirer avantage de leurs connaissances, ils observent les démiurges, pour essayer de trouver celui qui deviendra le prochain Démiurge. Ils leur proposent de leur rendre des services en échange de quoi ils leur demanderont des privilèges dans le prochain monde. Ils demandent parfois des services immédiats aux démiurges, mais savent trouver des contreparties de taille. Ils s'intéresseront aux PJ quand ceux-ci commenceront à acquérir une certaine renommée dans ce monde.

Pendant la partie, le MJ ajoutera à sa liste les PNJ créés pendant la partie et leurs objectifs et leurs retombées en cas de Conflits (Voir le chapitre « Conflits »).

Le Canevas

Généralement, vous créez vos PNJ avant de connaître les PJ que vont créer vos joueurs, sauf si vous voulez faire une partie de démonstration rapidement, auquel cas, il vaut mieux que vous – MJ – créiez à l'avance les PJ que vous proposerez à vos joueurs (vous pouvez utiliser les personnages présents à la fin du chapitre « Créer un Personnage Joueur »).

Nous allons à présent faire des liens entre eux pour faciliter leur rencontre. Le Canevas est un schéma dans lequel nous allons résumer les éléments importants des rencontres et des PJ. Le tout tenant sur une seule feuille.

Les rencontres

Tout en haut de la feuille, notez le nom de chacun des PNJ ou groupe de vos rencontres sur une même ligne, puis détaillez leur métier, leur pouvoir, ou leur nature s'il ne s'agit pas de démiurges ou d'humains.

Inscrivez en dessous très brièvement l'objectif que chacun cherche à atteindre et notez au dessus la Limite à laquelle ils se confrontent.

Notez encore en dessous de chaque rencontre ses relations importantes et les lieux qui leur appartiennent (notez un type de lieu même si vous ne l'avez pas préparé) et reliez-les par des Traits.

Reliez chaque rencontre à ses relations, vous pouvez préciser le type de relation qu'elles entretiennent en petits caractères. Au besoin reliez les rencontres entre-elles. (*Voir schéma 1*)

Les PJ

Tout en bas de la feuille, laissez un espace pour noter les PJ, et leur objectif commun.

Juste avant de jouer votre partie, notez les noms des PJ alors qu'ils les inventent, gardez de la place pour inscrire en dessous leur métier et leur médium (ainsi que leur objectif commun, voir plus bas). Résumez à côté leurs Traits principaux. Reliez les PJ entre-eux en indiquant la nature de leurs relations.

Inscrivez leur objectif commun tout en dessous en le résumant et reliez-le aux PJ.

Les Liens des PJ

Entre les rencontres (leurs relations et leurs lieux) et les PJ, laissez un espace pour noter les liens de type PNJ que les PJ inventeront.

Avant de jouer votre partie, notez les liens que les joueurs inventeront dans cet espace, puis reliez-les aux PJ en précisant la nature de leur relation⁵.

Reliez-les également aux rencontres ou à leurs relations (voire leurs lieux) en inventant la nature de leurs connexions⁶.

Pour l'exemple, nous allons utiliser les 3 PJ du chapitre « Créer un personnage Joueur ».

(Voir schéma 2)

5 Faut-il placer tôt dans la partie des anecdotes ou des révélations qui prépareront les joueurs à chaque rencontre ?

6 Faut-il qu'elles soient nécessairement problématiques pour les joueurs ? Les rencontres devraient-elles avoir un lien avec les objectifs des joueurs ?

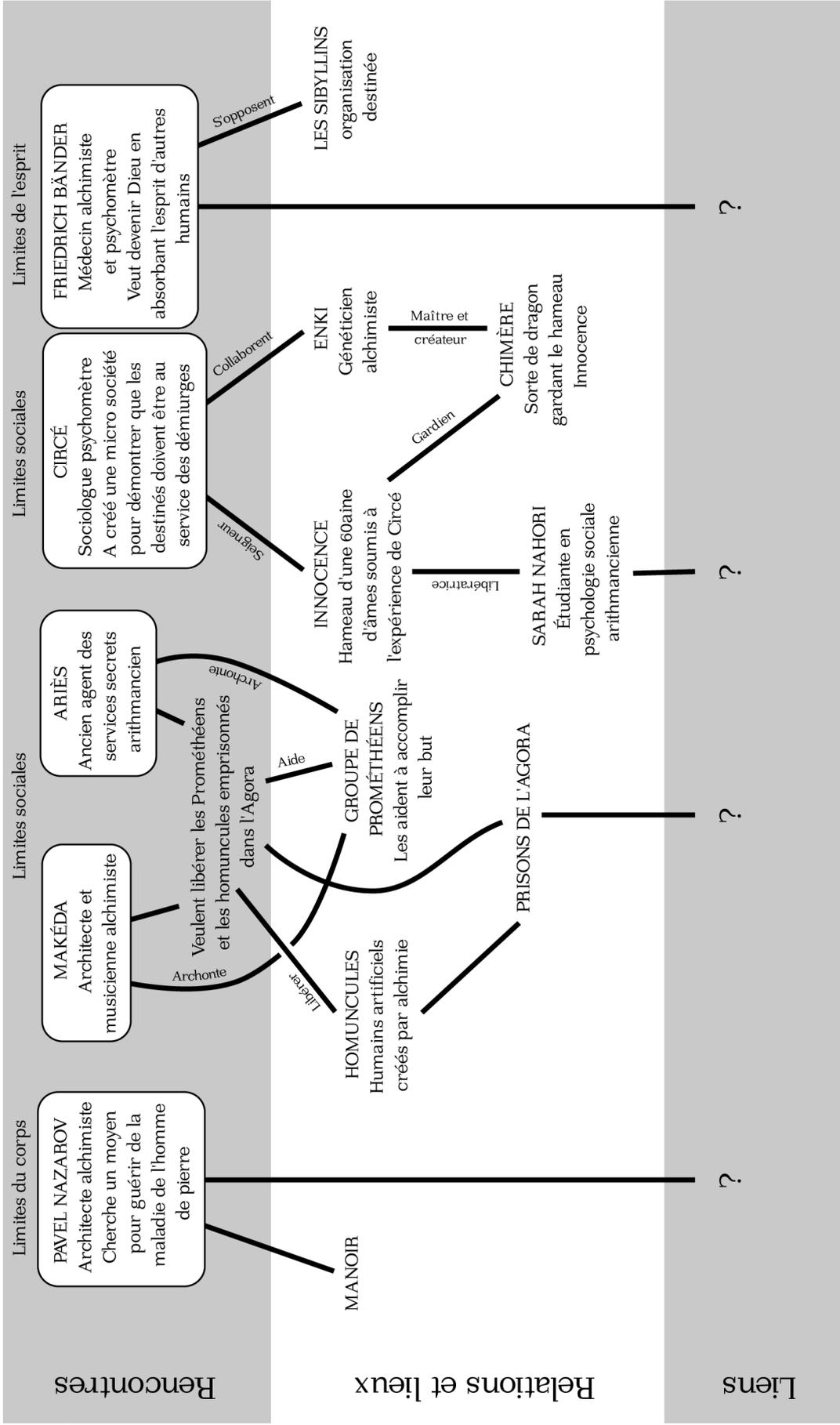


Schéma 1

Exemples de noms

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

ABRAXA	CREMER	KELLY	Albert POISSON
AEGIDIUS de Vadis	CROLLIUS	Kernadec DE PORNIC	PONTANUS
Georges AGRICOLA	A. CROWLEY	Heinrich KHUNRATH	PORTA
Albert LE GRAND	CYLIANI	Athanase KIRCHER	PSELLUS
ALBUCASIS	Cyrano De BERGERAC	KOFFSKY	RACHAIDIB
ALPHIDIUS	DAUSTIN	LACINIUS	RHAZIS
APOLLONIUS de Tyane (BALÎNÂS Tûwânî)	Jean D'ESPAGNET	LAMBSPRINK	George RIPLEY
Saint Thomas D'AQUIN	John DEE	LARCHET	RITTIEZ
ARTHÉPIUS	DIDEROT et ALEMBERT	LASCARIS	ROUILLAC Piemontois
ATHORÈNE	DIGBY	LAVINIUS	Christian ROSENKREUTZ
Georges AURACH	Don BELIN	LEBRETON	ROSINUS
AVERROES	Pierre DUJOLS	LE COSMOPOLITE	RUPESCISSA
AVICENNE	DURAND	LEFÈVRE	Comte de SAINT-GERMAIN
Roger BACON	ECKHARTHAUSEN	Andreas LIBAVIUS	SALLWIGT
Conrad BARCHUSEN	Jean D'ESPAGNET	Alain DE LILLE	Guillaume SALMON
BARLET	Louis FIGUIER	LIMOJON de Saint Didier	SAVORET
BARRIDA	Nicolas FLAMEL	Isaac LOURIA	SCHEELE
BATSDORF Sebastien	Joachim de FLORE	Raymond LULLE	SCHWAEBLE
Vincent DE BEAUVAIS	Robert FLUDD	MADATHAMUS	SEHFELD
BECHIL	FOURCROY	Michel MAÏER	Michel SENDIVOGIUS
BERGBUCHLEIN	Lenglet DU FRESNOY	MALAGUTI	SINÉSIUS
BERGIER	FULCANELLI	MARIE la Juive	SOPHAR
Pierre BERTHIER	GABALIS	MEHUN	Rudolf STEINER
BERTHELOT	GIRARDIN	MEYER	STEPHANUS
BIRINGUCCIO	GEBER	Pic de la MIRANDOLE	SULZBACH
BLEMMYDAS	GERBERT	MORIEN le philosophe	SYNESIUS
Jacob BOEHME	GERON	Johan Daniel MYLIUS	Jacques LE TESSON
BOLOS de Mendès	GLASER	MYNSICHT	THEOTONICUS
Fabre DU BOSQUET	Rodolphe GLAUBER	Agrippa de NETTESHEIM	THOTH
BUBACAR	GOBINEAU	NORTHON	THURNEYSSER
BUFFON	GRASSOT	Clovis Esteau de NUYSE- MENT	TIFFEREAU
CAGLIOSTRO (Joseph BALSAMO)	GRIMALDY	OLYMPIODORE	TOL
CALID	GRIMM	ORTHELIN	Sancelrien TOURANGEAU
Louis CAMBRIEL	HAIMON	OSTANES le Mage	Bernard TRÉVISIANE
CARDAN	Caspar HARTUNG	PALISSY	TRIEPIED
Roger CARO	HELMONT	PARACELSE (Philippus Théophrastus Aureolus Bombastus von HOHEN- HEIM)	Salomon TRIMOSIN
Louis CATTIAUX	Barent Coenders Van HELPEN	PELAGE	TRITHÈME
Jollivet CASTELOT	Herbort FIEDRUCH	Jean PELLETIER	TSHOUDY
CESALPIN	HERMÈS Trismégiste	PERNETY	ULSTADE
CHARTIER	HILDEGARDE	PERTUIS	URBIGER
CHARLES VI	HOEFER	PESPOUR	Basile VALENTIN
LE CHEVALIER INCONNU	HOLLANDUS	PETRUS BONUS	VARGA
CHEVREUL	HOOGVOHRST	PHANEG	VIGENÈRE
COLONNA (LE CROM)	L'HORTULAIN	Eyrénée PHILALETHE	Arnaud de VILLENEUVE
Sethon COSMOPOLITE	Huginus A BARMA	PICCOLPASSI	Goossen VRESSWIJK
COUTAN	JEAN XXII	PLOSS	Denis ZACHAIRE
CRASSELAME	Jean DE LA FONTAINE		ZADITH
CRATES	Joubert DE LA SALETTE		ZOSIME de Panopolis
	KAYM		

Pendant les parties

Scènes

Avant de commencer à jouer, le MJ résume l'univers dans lequel vous allez jouer. Ensuite, chaque PJ décrit une scène du quotidien de son personnage. Dès lors, le jeu est découpé en scènes. Une scène est définie par une unité de temps, de lieu et d'action.

Les joueurs font une proposition de scène à tour de rôle. Ils donnent au MJ leur but : ce qu'ils cherchent à atteindre dans la scène à venir, avec concision. Quand chaque joueur a joué une scène, le MJ en joue une à son tour.

La crédibilité est la règle d'or

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

Responsabilités

Chaque joueur invente tout ce que fait, dit ou pense son personnage, le décrit physiquement et invente ses habitudes, son comportement ainsi que ce qu'il sait. Il doit également inventer ce qui lui appartient et ce qu'il crée ou a créé. La fiche de joueur n'est pas exhaustive, le joueur pourra enrichir son personnage en respectant les Traits qu'il possède. Il ne peut pas non plus s'improviser des compétences ou des connaissances liées à un métier qu'il ne possède pas. Le MJ fait les révélations liées aux PNJ. Un joueur peut expliquer que son PJ a découvert une information déjà donnée à d'autres dans le jeu ou à

propos d'un événement déjà joué et raconter comment. Ce ne doit pas être une information secrète (ou cachée volontairement par un joueur).

Le MJ invente les actes, paroles et pensées des PNJ, les lieux qui leur appartiennent, le contenu de ces lieux ainsi que tout ce qui a été créé par un PNJ ou qui lui appartient.

Ainsi, quand une scène se déroule dans un lieu qui appartient au PJ ou qu'il a créé, c'est son joueur qui fait la mise en scène. Sinon, c'est le MJ qui fait la mise en scène (qui consiste à décrire le lieu où ça se passe et ce qui s'y passe). Tous les joueurs qui le veulent peuvent intégrer leur personnage dans la scène, avant qu'elle ne commence, ou une fois démarrée, hors Conflit, à condition d'expliquer (quitte à les inventer de toutes pièces) les raisons de leur présence. Le MJ quant à lui peut intégrer tous les PNJ de son choix.

Création de Traits

À tout moment pendant la partie, un joueur peut dépenser de ses points de Traits de réserve pour créer une nouvelle Spécificité ou un nouveau Lien. Il peut ainsi explorer de nouvelles voies pour son personnage en lui faisant connaître la biologie dans un moment où cela peut jouer un rôle, ou bien inventer un contact utile pour progresser sur sa quête. Les Traits ainsi créés sont permanents. Le MJ peut suggérer aux joueurs de créer des Traits quand il juge que cela peut être bénéfique pour la partie et pour les joueurs. Chaque joueur possède au début d'une partie 6 points de Spécificités et 10 points de Liens.

Enchaînement

Une nouvelle scène peut découler directement de la scène précédente ou changer de lieu ou de temps. C'est le joueur qui initie une scène qui décide quand elle se termine. Le MJ devra

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

Ce sont les joueurs qui conduisent l'histoire par les actes de leurs personnages. Le MJ doit leur donner la réplique et introduire des problèmes ; les problèmes doivent rythmer la partie. Le MJ doit aussi intégrer les secrets du monde et les PNJ qu'il a préparés, révéler leurs actes présents, futurs ou passés. Agissez, réagissez, manigancez. Quand les PJ sont en difficulté, rajoutez-en une couche, utilisez la règle de résistance, poussez les joueurs à faire des sacrifices.

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

Narrations

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

Actions prêtant à conséquence

Le MJ peut noter sur une feuille les actions effectuées par les joueurs dont il pense qu'elles méritent des conséquences afin de ne pas les faire tomber immédiatement, de prendre le temps de méditer le retour de bâton.

En Conflit/hors Conflit

Hors Conflit, le MJ doit donner aux joueurs les moyens d'atteindre leurs objectifs. Mais il doit également amener progressivement des situations de crise : des problèmes pour les PJ pouvant donner lieu à des Conflits :

- mettre en danger les PJ ;
- menacer les liens ou possessions des PJ ;
- menacer les causes que défendent les PJ ;
- opposer des PNJ aux projets des PJ.

Ce sont les joueurs qui vont prendre des risques, donner au MJ l'autorisation de leur poser problèmes en bravant les interdits, ou en allant au devant du danger. Vous devez amener des problèmes sans les précipiter, principalement en réponse aux choix des joueurs. Cependant, si votre partie venait à manquer d'intensité, amenez des problèmes sans gêne. Le MJ ne peut pas lancer de Conflits. En revanche, il doit jouer ses personnages têtus, ce n'est pas une petite discussion qui leur fera changer d'avis, ceci, afin d'inciter les joueurs à lancer des Conflits.

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

Les pouvoirs hors Conflit

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

Progression philosophale

Quand un joueur gagne un Conflit en lien direct avec son objectif, il gagne un point de quête, ce qui lui donne également un point dans sa jauge de fragments permanente, et un fragment en bonus. Un objectif ne peut être terminé que lorsque le joueur atteint le score de points de quête requis.

- 1 ou 2 points : objectif réalisable par un destiné ;
- 3 à 5 points : objectif réalisable par un demiurge ;
- 6 ou 7 points : objectif irréalisable, même pour un demiurge.

Quand un objectif est terminé, le joueur peut décrire la manière dont son PJ l'atteint. Il remplace son Trait d'objectif à atteindre par un

Trait qui résume ce qu'il a réussi à faire et transfère ses points de Traits dans un nouvel objectif. S'il n'a plus d'objectif pour d'autres raisons (abandon, ou objectif devenu littéralement irréalisable, par exemple : le PJ ne peut plus sauver un ami puisque celui-ci a été tué), il doit s'en créer un nouveau.

Personne ne peut rendre un objectif définitivement inatteignable, sauf si c'est une conséquence d'un Conflit qui le veut.⁷

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

À chaque fois qu'un joueur n'a plus de fragments, il en récupère un nombre égal à sa jauge permanente de fragments dès que la scène durant laquelle il les a épuisés est finie.

Quand un joueur atteint un score de 10 points dans sa jauge de fragments, il atteint son Grand Œuvre, sa pierre philosophale. (Voir le chapitre : « La passation »).

⁷ Faut-il y mettre des limites ?

Conflits

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

Fullmetal Alchemist

On déclare un Conflit quand un joueur veut forcer la réussite d'une action face à un autre personnage, ou s'il oppose une résistance à une action menée par un autre personnage. Vous devez accepter la réussite de toute action, ou lancer un Conflit. Le MJ n'imposera jamais un Conflit, il joue ses PNJ en les faisant camper sur leurs positions et il peut les faire agresser les PJ en fonction de la situation. C'est aux joueurs de lancer les Conflits, mais le MJ peut refuser un Conflit dont l'enjeu ne le justifie pas, auquel cas, il doit accéder à la volonté du joueur, ou bien opposer son veto.

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

Étapes

Un conflit se compose de trois étapes principales composées de plusieurs principes sous-jacents :

1. Action
 - Narration
 - Traits et Caractéristiques
 - Opposition
2. Résolution
 - Pioche
 - Lancer de dés
3. Conséquences
 - Résultat
 - Retombées

I. Action

Narration

Le joueur initiant un Conflit saisit le récipient de dés et narre son action. Tout le monde doit se taire et l'écouter. Le ou les adversaires font de même. Si l'intention n'est pas claire, le MJ doit demander : « pourquoi ? Quel est ton but ? » Le but énoncé au début du Conflit est appelé « enjeu » : il s'agit de ce que les personnages risquent de perdre ou de gagner.

Un enjeu ne peut pas statuer sur une simple action comme « frapper un adversaire », il doit résoudre la situation, par exemple « faire entendre raison » ou « mettre hors d'état de nuire » sont des enjeux valables « déjouer les plans » se projette trop loin, un enjeu doit se cantonner à la situation présente et ne pas se projeter sur plusieurs scènes. Un enjeu ne doit pas non plus statuer sur un des objectifs d'un PJ.

La narration quant à elle n'a pas besoin de décrire des actions immédiates en « temps réel », elle peut décrire des actions longues, s'étalant sur plusieurs heures, voire jours, à condition que le Conflit ne s'interrompe pas au milieu.

Traits et Caractéristiques

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

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

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

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

Si le joueur veut utiliser un de ses Traits, il lui suffit de l'impliquer dans la narration. Néanmoins, vous ne pouvez utiliser un de vos liens que lorsque vous êtes en Conflit contre le personnage qu'il désigne, ou quand l'enjeu du Conflit s'y rapporte.

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

Opposition

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

Si l'action se fait à l'insu du personnage visé ou contre le fruit d'un pouvoir démiurgique, le MJ pose devant lui autant de jetons que la difficulté qu'il estime pour la confrontation. La difficulté varie de 1 à 10.

5 jetons constitue déjà une difficulté importante, augmentez la difficulté quand les joueurs agissent à plusieurs, diminuez-la quand un joueur agit seul. En dehors de cela, reportez-vous à la table ci-dessous.

Niveau de puissance (N) = nombre de jetons	Équivalent en nombre de dés à lancer
1 à 3 : destiné	3 à 9 dés
2 à 5 : démiurge	6 à 15 dés
5 à 7 : Archonte	15 à 21 dés
8 à 10 : Démiurge	24 à 30 dés

Ajoutez (N) dés par allié.

Le MJ compte plusieurs PNJ comme un seul adversaire. Il manifeste leur nombre dans ses narrations.

Si l'action se fait à l'encontre d'un autre personnage ou être vivant conscient de la confrontation, le joueur, ou le MJ si c'est un PNJ, lance ses dés en confrontation avec le même processus. Il multiplie le niveau de difficulté estimé pour le PNJ (de 1 à 10, pouvant dépasser ce seuil en cas d'opposants nombreux et puissants) par 3 et lance un nombre de dés équivalent au résultat obtenu.

Utilisez le référent (destiné, démiurge etc.) pour savoir qui pourrait résoudre naturellement le Conflit en cours ou pour évaluer la puissance effective d'un ennemi.

2. Résolution

Pioche

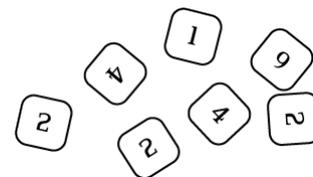
Le joueur pioche automatiquement des dés d'1 de ses Caractéristique (si la caractéristique appropriée est valide).

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

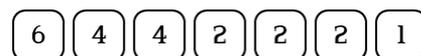
+ S'il utilise un pouvoir, il peut piocher un nombre de dés égal au niveau de l'arcane le plus puissant utilisé.

Lancer de dés

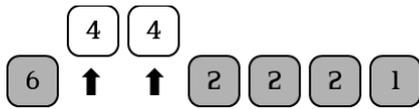
Puis il lance tous les dés piochés.



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



Quand tous les opposants ont lancé et rangé leurs dés, ou indiqué la difficulté à surmonter, le joueur joue un dé ou une combinaison parmi tous ses dés lancés en démarquant les dés choisis. Une combinaison est constituée de plusieurs dés possédant un score identique.

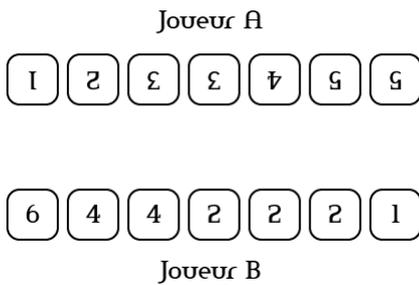


Si la combinaison jouée est plus grande que la difficulté estimée par le MJ, ou que la combinaison jouée par son adversaire, c'est un succès pour le joueur qui gagne l'enjeu et peut narrer le résultat du Conflit.

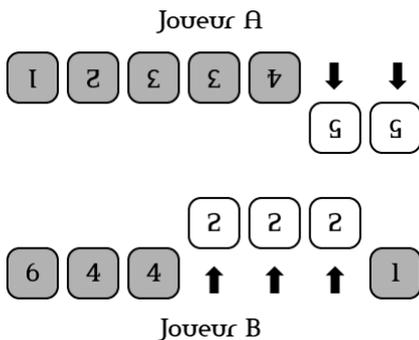
Défaussez les dés qui n'ont pas été joués. Le joueur qui initie le Conflit est le dernier à jouer sa combinaison, ses adversaires jouent les leurs en premier.

En cas d'égalité de nombre de dés, le Conflit est interrompu, laissant l'enjeu en suspens : le Conflit est reporté ; il peut être interrompu par un PNJ, une révélation ou un événement⁸.

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

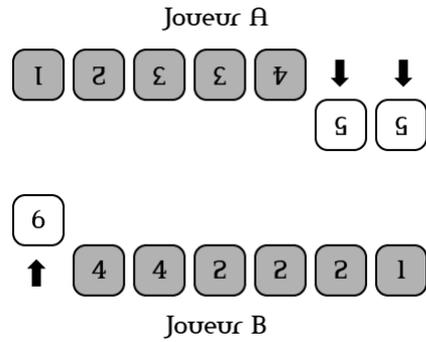


Si joueur B lance le Conflit, il est le dernier à jouer sa combinaison.



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

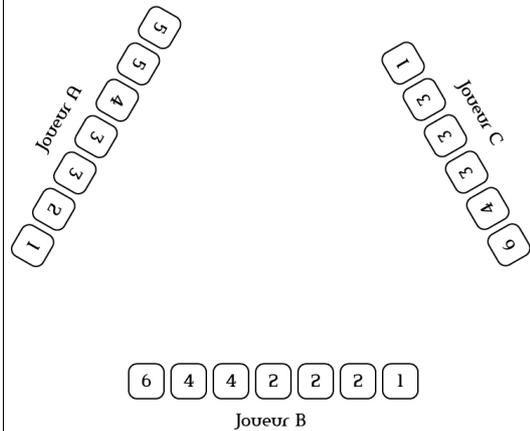
⁸ Faut-il mettre un garde fou pour éviter d'avantager un adversaire ?



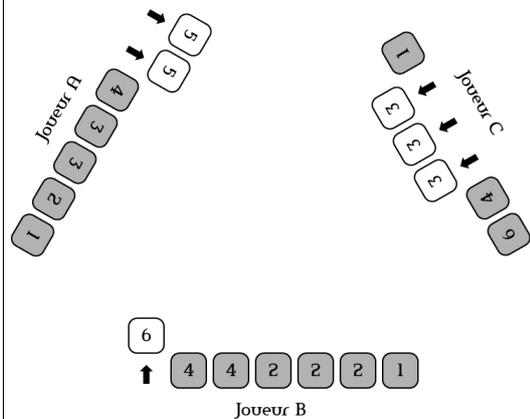
Si joueur B joue son 6, il perd l'enjeu du Conflit, mais inflige un dé de retombées à joueur A.

Conservez les dés qui infligent des retombées, afin d'estimer leur montant et défaussez les autres dés restant.

Quand plus de deux joueurs participent à un Conflit, on confronte chaque combinaison jouée.



Joueur B a initié un Conflit contre joueur A et joueur C. A et C sont du même camp, ils décident donc de lutter tous les deux contre A (sans toutefois utiliser la règle d'aide (voir plus loin)).



Ici, joueur A joue sa paire de 5, joueur C son brelan de 3 et joueur B un seul 6. Joueur B perd l'enjeu du Conflit, mais il inflige des retombées qu'il devra partager entre ses deux opposants.

Si plus de deux joueurs s'opposent, c'est celui qui obtient le plus grand nombre de dés qui gagne l'enjeu du Conflit⁹.

3. Conséquences

Résultat

En cas de victoire, le joueur gagne le droit de narrer le résultat de la confrontation et même, de prendre le contrôle du vaincu et du décor, dans la limite des actions produites et de l'enjeu énoncé, quoi qu'il peut broder et laisser couler du temps entre les actions initiées et l'issue du Conflit.

Le MJ lui dira : « alors que se passe-t-il ? ». Quand les joueurs auront pris l'habitude, le MJ devrait pouvoir cesser de poser cette question. En cas d'échec, l'adversaire narre le résultat de la confrontation, dans la limite des actions produites et de l'enjeu énoncé. Mais le perdant peut toujours résister (voir le paragraphe Résistance)... Si la victoire d'un joueur implique une révélation sur des éléments que contrôle le MJ, c'est le MJ qui devra dire la révélation.

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

Retombées

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

Action physique violente : cocher Caractéristique corps/perception/expression.

Action physique non violente : pas de conséquence supplémentaire.

Action psychologique violente : cocher Caractéristique intellect/expression/perception ou modifier (ou créer) un Trait de l'adversaire d'un nombre de points dépendant du jet de retombées.

Action psychologique non violente : modifier (ou créer) un Trait de l'adversaire d'un nombre de points dépendant du jet de retombées.

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

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

Quand un joueur donne des retombées à plusieurs personnages, il doit partager les points de retombée entre eux. Défaussez les dés de retombées après les avoir lancés.

Si vous jouez une action discrète ou indirecte contre un personnage dans le but est de provoquer des retombées. Le MJ vous oppose un nombre de jetons, on ne peut donc pas comparer les valeurs des dés. Dans ce cas, une réussite du joueur signifie qu'il inflige automatiquement des retombées s'il le souhaite. Un échec laisse seulement son adversaire découvrir son intention. Après une action discrète, l'adversaire sait qu'il est en Conflit, il ripostera donc avec ses dés s'il résiste (Voir le chapitre « Résistance »).

Concernant les retombées psychologiques, utilisez les arguments que vous avez utilisé pendant le Conflit pour créer un nouveau Trait à votre adversaire.

Concernant les retombées physiques, si vous précisez l'effet que vous souhaitez obtenir avant de lancer les dés, vos souhaits se réaliseront si votre adversaire ne bloque pas vos retombées. Autrement, si vous êtes restés vague dans votre description, le nombre de points de retombées détermineront le type de blessure physique endurée par votre adversaire :

⁹ Peut-on enchaîner plusieurs Conflits d'affilée pour un enjeu différent ? Faut-il interdire un enchaînement de Conflits qui ne soit pas une résistance ?

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

Les Caractéristiques cochées deviennent inutilisables : le joueur estime dans ses narrations l'effet du handicap décrit, il ne pourra plus utiliser le bonus de dés de la caractéristique atteinte lors des Conflits. Seul un soin adapté peut guérir le handicap et la blessure produits.

Si le handicap perdure après le soin, par exemple : en cas de perte d'un membre, la médecine destinée ne peut pas le restituer ; au mieux le personnage acquerra une prothèse qui ne conférera pas le potentiel d'origine. Dans ce cas, la Caractéristique reste cochée, mais le pronostic vital n'est plus en jeu et ses autres fonctions reviennent à la normale. Si le soin est démiurgique, le membre peut-être reconstitué si le Conflit est réussi, auquel cas, la caractéristique atteinte est décochée et le joueur récupère l'utilité de son bonus de caractéristique.

Vous pouvez aussi utiliser les retombées pour chercher à blesser ou tuer d'autres personnages que l'adversaire lui-même, par exemple, le MJ décide que son personnage prend en otage un PNJ lié affectivement au PJ contre lequel il se bat. Il peut menacer de tuer son otage et utiliser ses retombées pour le faire.

Mort

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

Un PJ ne meurt que si son joueur le décide par un sacrifice ou en conséquence de retombées violentes (de niveau 4 ou 5) si aucun soin ne lui est apporté immédiatement après le Conflit¹⁰. Il gagne le droit de décrire sa mort.

Options de jeu

Médium

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

Il peut dépasser ces limites en prenant des risques (voir plus loin). L'utilisation d'un Médium pourvoit un bonus en nombre de dés équivalent à la puissance de son plus haut arcane parmi ceux qu'il utilise. Attention, les arcanes Hermétisme, assimilation et Lecture ne comptent pas de bonus.

Résistance¹¹

Une fois les dés lancés et la narration de fin de Conflit effectuée, le joueur vaincu peut essayer de résister. Il trouve un moyen de s'en sortir et relance un Conflit. Les conséquences des actions précédentes sont appliquées, mais il pourra tenter de sauver l'enjeu énoncé par l'initiateur du Conflit.

Il ne peut pas réutiliser une deuxième fois les Traits, équipements et Caractéristiques utilisés. S'il réussit, il gagne l'enjeu mais il garde les retombées perçues ; s'il échoue, il perd l'enjeu et reçoit les éventuelles nouvelles retombées, sauf s'il tente de nouveau de résister. Le MJ peut également opposer une résistance si le joueur est victorieux en dépensant autant de fragments que la difficulté qu'il impose (soit le

¹⁰ Et si un PJ ne pouvait mourir que par un sacrifice ?

¹¹ Cela vaut-il le coup de changer ou négocier un objectif en cas de Résistance ? D'autres joueurs peuvent-ils intervenir dans un Conflit après une résistance ?

nombre de dés utilisés, divisé par 3 arrondis au supérieur). Il devra donner ces fragments aux joueurs après coup en les partageant entre tous les joueurs ayant participé à la confrontation. Ces fragments gonflent le nombre de fragments utilisables, mais pas le score de la jauge.

Le joueur qui résiste est le dernier à jouer ses dés, ses adversaires jouent les leurs en premier.

Sacrifice¹²

À tout moment de la confrontation, même après un échec aux dés, un joueur peut faire un sacrifice pour effectuer un pouvoir inespéré lui offrant des jetons providentiels : ils gonflent sa combinaison d'autant que du nombre de jetons gagnés. Il gagne autant de jetons que le nombre de points de trait qu'il sacrifie. Il ne peut sacrifier les points que d'un seul trait à la fois et il n'est pas obligé de le sacrifier intégralement. Les points sacrifiés sont perdus.

Un seul sacrifice peut être fait pendant toute la durée d'un Conflit et met fin au Conflit, aucune résistance ne peut-être fait à sa suite. Quand un sacrifice est de niveau 5, il se transforme en victoire automatique pour le joueur, y compris si son nombre de jetons n'est pas censé suffire pour gagner.

Un sacrifice permet d'infliger automatiquement des retombées selon ce que désire le joueur qui a fait le sacrifice.

Un sacrifice peut permettre exceptionnellement de réussir un pouvoir que le PJ ne maîtrise pas : il narre le résultat en justifiant les raisons du sacrifice.

Enfin, un pouvoir arithmancien ou psychométrique peut durer indéfiniment en l'ancrant dans un support matériel, grâce à un sacrifice. On appelle cela un phylactère.

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

12 Ne vaut-il mieux pas faire en sorte qu'un sacrifice donne lieu à un succès automatique quoi qu'il arrive dès lors que le joueur a dépensé le bon nombre de points de Traits ?

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

Prise de risque¹³

Un joueur peut effectuer un pouvoir d'un niveau qu'il ne maîtrise pas sans faire de sacrifice : il doit tout d'abord annoncer le niveau d'arcane qu'il vise. Le niveau d'arcane constitue le niveau de difficulté fixe à dépasser.

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

En cas d'échec, l'adversaire a le droit d'ajouter des effets catastrophiques au pouvoir raté, en conséquence directe des arcanes utilisés, en plus de la narration de résultat du Conflit.

Entraide

Lorsqu'un joueur en aide un autre, le personnage aidé lance tout d'abord ses dés et choisit sa combinaison normalement. Les autres joueurs font alors une narration expliquant la manière dont ils apportent leur aide, puis lancent leurs dés à leur tour et peuvent augmenter la combinaison du joueur aidé si certains de leurs dés obtiennent les mêmes chiffres.

13 La prise de risque ne crée pas des enjeux en décalage avec la démarche créative du jeu ? Ne fait-elle pas de l'ombre au sacrifice ? En même temps, le joueur peut toujours faire un sacrifice après coup, c'est donc également un moyen d'augmenter les risques et donc peut-être d'inciter encore le joueur à faire des sacrifices.

Le MJ peut aider un joueur via des PNJ. Sinon, si plusieurs personnages sont alliés et agissent de concert, mais sans s'entraider, leur adversaire riposte contre tous ses ennemis en même temps avec une seule combinaison de dés.

Soutien

Distribution de fragments

Les joueurs distribuent des fragments pour soutenir un joueur (ils peuvent même soutenir le MJ), seulement si leur personnage ne participe pas au Conflit. C'est le joueur et non le personnage qui soutient, il n'a donc pas besoin d'intégrer de justifications de son soutien dans la fiction. Le MJ peut soutenir également, à la différence qu'il peut le faire s'il participe au Conflit et qu'il a un nombre illimité de jetons. Il peut quant à lui récompenser un joueur dont il aime la narration et/ou l'initiative.

Utilisation des fragments

Quand un joueur reçoit un fragment, il l'ajoute à ses dés, ce qui agrandit automatiquement sa combinaison d'un¹⁴ dé. Il peut en recevoir plusieurs, qu'ils viennent du même joueur ou de plusieurs. Il est interdit de négocier ou mendier des fragments, ou d'utiliser les siens pour soi-même.

Expérience

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

Il peut dépenser ses points pour créer un nouveau Trait, monter ou baisser le score d'un Trait existant avec possibilité de modifier le contenu si cela se justifie par les événements vécus et tant que le Trait modifié traite du même sujet, bien entendu. Toute modification de

Trait doit être justifiée par les événements vécus par le PJ. Un point d'expérience vaut un point de Trait.

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

Grâce aux points d'expérience, un joueur peut également acheter de nouveaux arcanes et niveaux d'arcanes de son Médium. Il devra alors raconter la scène au cours de laquelle il a acquis son nouveau pouvoir. Il peut s'agir d'un nouvel apprentissage, via un livre hermétique ou un maître, ou bien d'un entraînement...

Modifier ses Caractéristiques

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

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

Soigner/Résorber les handicaps

Pour résorber un handicap, le personnage doit suivre un acte médical ou de thérapie psychologique adapté, par un personnage praticien. Un Conflit doit avoir lieu. La difficulté dépend de la gravité de la blessure :

¹⁴ Peut-on utiliser les fragments donnés pour augmenter ses retombées, ou ses chances d'en infliger, plutôt que d'augmenter ses chances de remporter l'enjeu ?

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

Dans certains cas, seul un pouvoir démiurgique peut résorber le handicap. Quand la confrontation est réussie, il peut effacer sa coche pour réécrire son score, hormis si la blessure était trop importante, auquel cas la caractéristique demeure cochée, mais le pronostic vital n'est plus en jeu.

Révélation primordiales

Les pouvoirs interdits

Chaque pouvoir de niveau 5 offre une puissance illimitée.

Les pouvoirs alchimiques et psychométriques possèdent des arcanes secrets. Certains démiurges pourront les utiliser et les enseigner aux PJ. Autrement, dès qu'un joueur place un point d'Xp dans un de ces arcanes, le MJ est tenu de lui expliquer à quoi chaque niveau correspond.

Les secrets alchimiques

L'arcane Hermétisme possède trois pouvoirs :

- **Golem** : par un sacrifice, un individu peut placer une part de lui (égale à la puissance du sacrifice) dans un golem : il peut alors contrôler un corps inerte en l'animant par la pensée. Il peut percevoir par ce corps, agir, s'exprimer et se déplacer, autant que ce corps le permet. Les agressions psychologiques portées sur le vaisseau affectent l'esprit du pilote. Le corps devra être composé par une matière que l'alchimiste contrôle. Le pilote peut-être l'alchimiste lui-même, ou n'importe qui d'autre qui aura procédé au sacrifice. Chaque point de sacrifice permet de renforcer le lien entre le vaisseau et son pilote : 1 point de sacrifice offre le contrôle des mouvements et chaque point supplémentaire offre le contrôle sur un sens du vaisseau. Si le joueur veut tout de même contrôler un sens sans sacrifice supplémentaire, il le peut, mais son corps d'origine perd le sens en question le temps du pilotage du golem. Dans tous les cas, le pilote pourra reprendre le contrôle de son vaisseau dès qu'il en aura envie.

- **Chimère** : l'esprit de plusieurs êtres vivants peuvent être fusionnés en un ou plusieurs corps en discriminant à volonté les traits de caractère et les connaissances et instincts de chacun d'entre-eux.
- **Homuncule** : l'alchimiste peut créer un esprit artificiel. Celui-ci sera vierge d'existence, il découvrira ses émotions comme un nouveau né et possèdera un Trait obsessionnel à 10 points. À chaque fois que l'homuncule subira des retombées, le MJ pourra transférer un point d'obsession dans un nouvel autre Trait en plus de la retombée subie, qu'elle soit physique ou psychique, ou augmenter un Trait existant d'un point, jusqu'à ce que l'obsession arrive à 0 et ce, indépendamment de l'expérience perçue pendant les Conflits. Sa personnalité se construira au fil des événements vécus. L'homuncule est immortel et se régénère rapidement de ses blessures physiques.

Les secrets psychométriques

L'arcane Lecture possède un pouvoir secret :

- **Connaissances** : le psychomètre qui possède ce pouvoir peut avoir accès aux idées et pensées des individus et souvenirs imprégnés sous forme de phrases. Il peut les modifier via l'influence et toutes ses influences deviennent permanentes à moins d'être défaites par d'autres.

Contrôler plusieurs médiums

Un démiurge peut contrôler plusieurs médiums s'il sacrifie la chose qui lui est la plus importante. Le joueur choisit l'élément le plus important pour son personnage, que ce soit en

valeur de Trait, ou de manière subjective, l'importance qu'il a eue pour le personnage au cours des parties jouées. Les autres joueurs (MJ compris) sont juges. Le Trait qui s'y rapporte sera supprimé.

Les pouvoirs combinés offrent de nouvelles perspectives :

- **Alchimie + arithmancie** : les transmutations peuvent être réalisées à distance et en mouvement grâce aux pouvoirs arithmanciens (d'une portée égale aux niveaux des arcanes alchimiques transposés aux portées arithmanciennes). Les éléments arithmanciens peuvent être transmutés et modifiés d'un arcane arithmancien vers l'autre (ondes en lumière, lumière en feu etc.).

- **Alchimie + psychométrie** : les objets peuvent réagir aux comportements humains (et animaux). Les pouvoirs hermétiques peuvent être complétés par l'influence psychométrique.

- **Arithmancie + psychométrie** : la lecture et l'influence peuvent être exercés à distance, les influences peuvent être appuyées par les pouvoirs arithmanciens.

Un des PNJ créés par le MJ doit savoir utiliser plusieurs médiums pour faire découvrir aux joueurs que c'est possible et éventuellement le leur apprendre.

Les schismes

Chaque démiurge ayant atteint son Grand Œuvre devient Démiurge et prend le contrôle du monde, il peut en changer la géographie, la société, les lois... Il peut en faire un nouveau monde.

Il génère alors un schisme avec son monde d'origine et de nouveaux démiurges viendront à leur tour le détrôner. Le Grand Œuvre est une œuvre d'art, un roman, une composition ou une équation mathématique, ou quoi que ce soit, qui sera la racine du nouveau monde. Toute l'Histoire du monde peut n'être qu'une fiction, souvent imprégnée des mondes qui ont précédé, parfois totalement imaginaire.

La passation

Les joueurs débutent leurs quêtes avec un nombre de 3 points de fragments. Au fil de la partie, ce score va monter à chaque fois qu'un joueur remporte un conflit directement lié à son objectif. Dès que l'un des joueurs atteint un score de 10 points de fragments, il devient le nouveau Démiurge, un schisme se produit, il

doit créer un nouveau monde selon la méthode présentée dans le chapitre « Préparation du monde ». Donnez-lui le livre du jeu après lui avoir lu cette phrase :

« Ainsi vous avez transcendé votre condition. En me détrônant, vous avez acquis les pleins pouvoirs pour faire de votre rêve une réalité, je vous fais la passation des lois universelles. Je me prosterne devant notre nouveau guide. »

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

Les raisons

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

DÉMIURGES

Joueur :

Nom :

Âge :

Ordre :

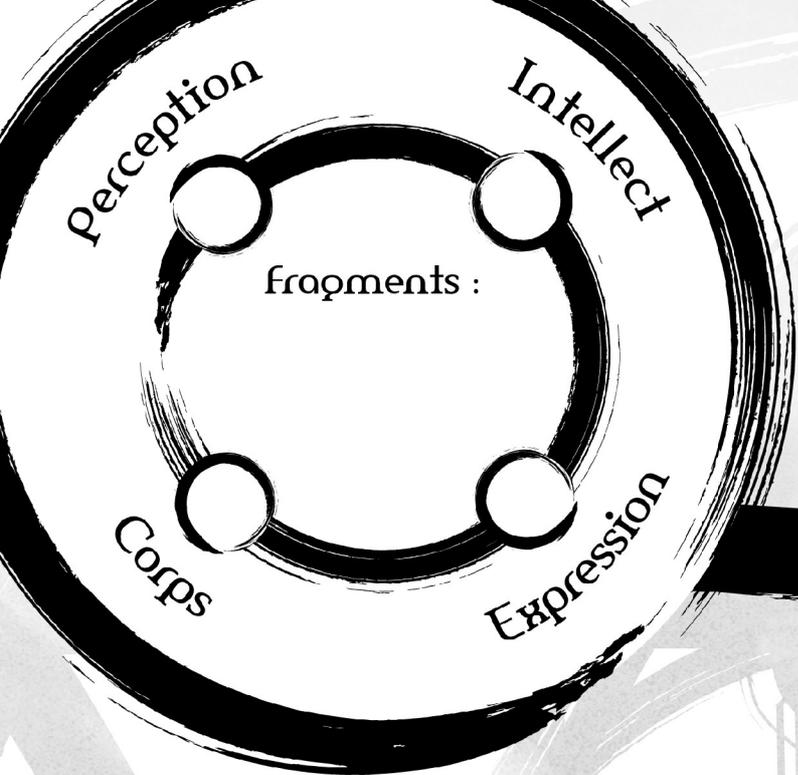
Xp :

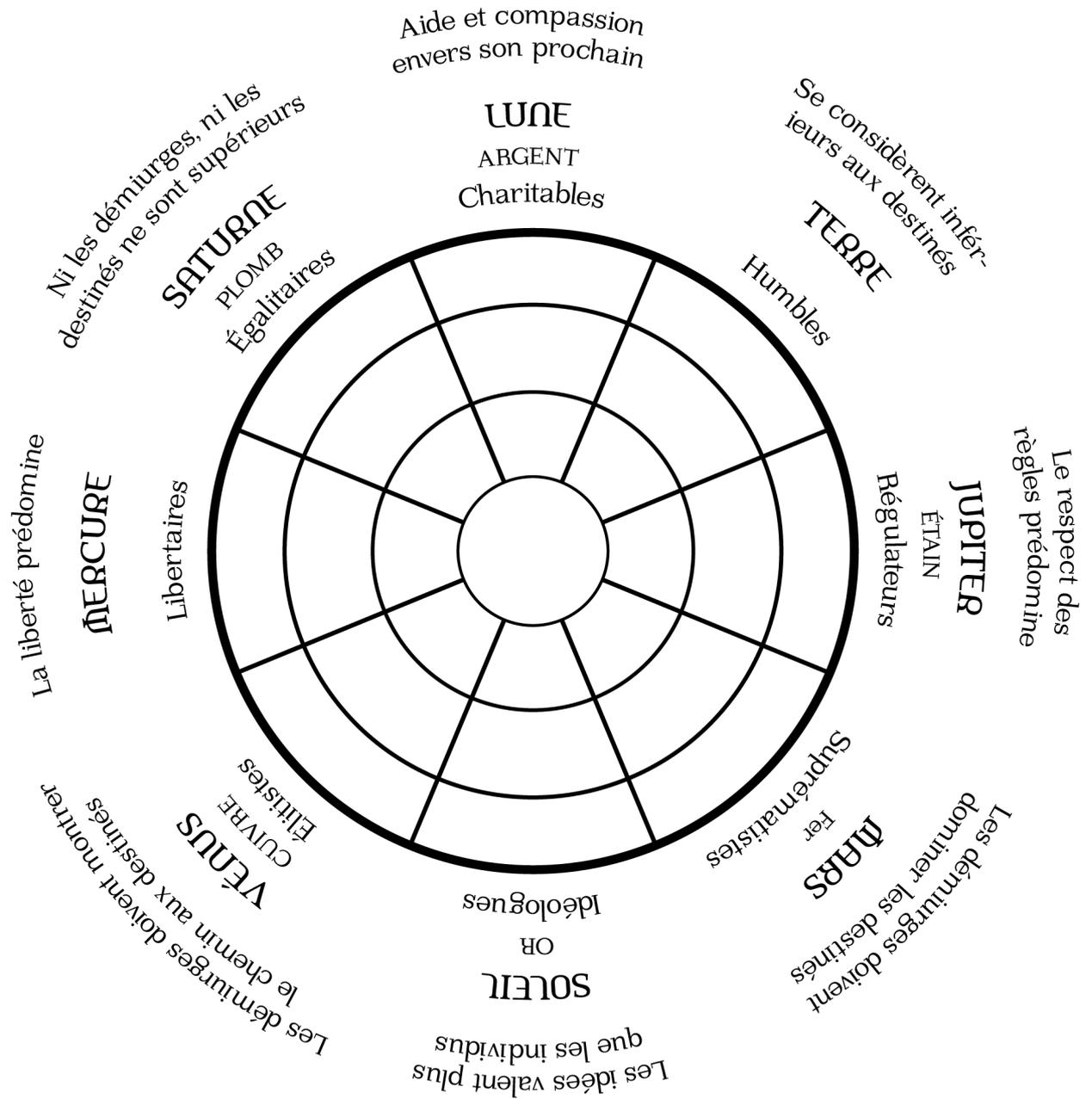
TRAITS

Liens

Spécificités

MÉDIUM





Résumé des règles de DÉMIURGES

Commun à tous les participants

Pour commencer la partie, le MJ décrit brièvement l'univers aux joueurs ;

chaque joueur narre ensuite une scène du quotidien de son PJ.

Chaque joueur joue une scène à tour de rôle ;

le MJ joue une scène après les joueurs.

La cohérence est la règle d'or

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

posez-lui des questions ;

quand un joueur raconte quelque chose d'incohérent, mettez un véto.

Responsabilités

Le joueur invente tout ce qui concerne son PJ ;

ce qui lui appartient ;

ce qu'il crée ;

vous pouvez combler les manques de la fiche de joueur.

Le MJ invente tout ce qui concerne les PNJ ;

les lieux des PNJ ;

leur contenu ;

ce qu'ils ont créé.

Particularités des joueurs

Donner un but avant chaque scène.

Objectifs

Les joueurs poursuivent un objectif commun ;

chaque joueur peut avoir des objectifs perso ;

il faut noter à côté des Traits d'objectif un score à atteindre ;

on gagne 1 point d'objectif à chaque fois qu'on remporte

un Conflit permettant d'avancer vers la résolution ;

on gagne aussi 1 point de fragments permanent ;

arrivé à 10 points de fragments permanents, le PJ atteint la pierre philosophale.

Faisabilité

- 1 à 2 points : objectif faisable par un destiné ;
- 3 à 5 points : objectif faisable par un démiurge ;
- 6 à 7 points : objectif infaisable même par un démiurge.

Pouvoirs hors Conflit

Tout pouvoir maîtrisé effectué hors Conflit réussit automatiquement ;

réussir un pouvoir non maîtrisé demande un Conflit avec prise de risque (cf. chapitre Conflit).

Nouveaux Traits

Chaque joueur peut créer de nouveaux Traits à son personnage pendant la partie :

- 6 points de Spécificités ;
- 10 points de Liens.

Expérience

Un point d'expérience est reçu si le joueur obtient au moins un score pair lors de son jet de retombées ;

chaque point d'expérience gagné peut :

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

Le joueur doit refléter les événements vécus.

Les Conflits

À quoi ça sert ?

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

ou à s'opposer à ses actions ;

les Conflits sont déclenchés par les joueurs ;

quand un joueur gagne un Conflit lui permettant de progresser vers ses objectifs, il gagne un point de fragments permanent.

Comment ça marche ?

Le joueur qui engage le Conflit annonce l'enjeu ;

chaque joueur fait sa narration d'action ;

puis il évalue les ressources qu'il va solliciter :

- il choisit la caractéristique dominante de ses actions ;
- il peut intégrer un de ses Traits ;
- il peut utiliser un pouvoir.

Il pioche autant de dés que le total des valeurs de ses ressources

Difficultés

Si le Conflit est secret ou est une épreuve sans adversaire vivant, le MJ oppose une difficulté fixe :

- 1 à 3 : un destiné pourrait réussir ;
- 2 à 5 : un démiurge pourrait réussir ;
- 5 à 7 : un Archonte pourrait réussir ;
- 8 à 10 : seule le Démiurge pourrait réussir.

Si le Conflit est contre un être vivant et réactif, le MJ oppose le Niveau de difficulté x3 en nombre de dés :

- 3 à 9 dés pour un destiné ;
- 6 à 15 dés pour un démiurge ;
- 15 à 21 dés pour un Archonte ;
- 24 à 30 dés pour le Démiurge.

Ajoutez N dés (de difficulté fixe) par allié.

Résolution

chaque participant au Conflit lance ses dés ;
le organise dans l'ordre décroissant de leurs valeurs ;
choisit parmi ses dés un dé ou une combinaison de dés de la même valeur à jouer contre le ou les adversaires ciblés ;
le joueur qui possède la plus grande combinaison remporte le Conflit ;
il narre ce qu'il advient de l'enjeu.
En cas d'égalité, de combinaisons, le MJ fait une interruption :

- le Conflit est reporté ;
- ce peut être un PNJ qui l'interrompt ;
- ou une révélation ;
- un événement...

Ceux qui ont misé des dés dont la valeur individuelle dépasse celle de leurs adversaires leur infligent des retombées.

En cas d'égalité de valeurs, le dernier à avoir joué sa combinaison décide si les deux adversaires perçoivent les retombées ou si elles s'annulent.

On défausse les dés qui ne sont pas joués.

Retombées

La victime de retombées perçoit 1 point de retombée automatiquement ;
elle relance la combinaison de l'adversaire ;
chaque dé impair ajoute 1 point de retombée ;
chaque point de retombée peut être investi :

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

Si le joueur obtient au moins un résultat pair, il gagne 1 point d'expérience.

Les dés de retombée doivent être défaussés après avoir été lancés.

Soins : pour enlever la coche d'une caractéristique et retrouver son usage, il faut un Conflit contre la blessure ;
le niveau dépend du type de blessures :

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

Un PJ ne peut mourir que par un sacrifice ;
le joueur raconte la mort de son PJ.

Un PNJ peut mourir suite à des retombées violente de 3 points ou plus s'il ne reçoit pas des soins immédiatement après ;

à 5 points de retombées, c'est une mort instantanée ;

un PNJ également s'il perd un Conflit dont l'enjeu est la mort.

Pouvoirs

Tout médium peut produire des blessures (physiques ou psychologiques selon leur nature) ou influencer.

Il est possible de prendre un risque pour atteindre un pouvoir non maîtrisé ;

le niveau du pouvoir fait office de difficulté ;

en cas de succès, le joueur peut ajouter à ses dés les dés du pouvoir, mais pas avant.

Un joueur peut booster ses caractéristiques au score maximum de niveau du pouvoir x2.

Résistance

Le joueur qui perd un Conflit peut résister ;

les retombées sont quand même infligées ;

il remet l'enjeu sur le tapis ;

on recommence les étapes du Conflit ;

il est interdit de réutiliser les caractéristiques et Traits.

Sacrifice

À tout moment un joueur peut faire un sacrifice ;

il sacrifie des points d'un de ses Traits :

il en résultera un pouvoir du niveau de la combinaison obtenue ;

qui peut dépasser les arcanes du joueur ;

il gagne autant de fragments à ajouter immédiatement à sa combinaison de dés.

Il est possible de sacrifier une partie de son corps, le nombre de fragments gagné équivaut au niveau de la blessure qui en résulte :

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

Un sacrifice de niveau 5 est gagnant à tous les coups.

Un sacrifice met fin à un Conflit.

Il ne peut y avoir qu'un seul sacrifice par Conflit.

Une sacrifice peut rendre un pouvoir d'arithmancie ou de psychométrie permanent en l'ancrant dans un support matériel.

Alliances

Les joueurs du même camp confrontent individuellement leurs dés à ceux de leur adversaire ;

un joueur peut opposer sa combinaison à plusieurs adversaires.

En cas d'aide explicite, le joueur aidé doit ses dés et choisir sa mise ;

après quoi il peut lancer et les siens et donner ses dés de valeur équivalente ceux du joueur aidé pour gonfler sa combinaison.

Les retombées peuvent être mises en commun ou partagées.

Les vainqueurs peuvent se partager la narration de résultat.

Soutien

Un joueur dont le personnage est absent du Conflit et même de la scène peut donner un de ses fragments ;

ce doit être avant que le joueur soutenu ait lancé ses dés ;

le joueur soutenu les ajoute à sa combinaison et l'augmente d'autant.

Il est possible de soutenir le MJ.

Alchimie

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

Arcanes : Minéraux, Végétaux, Corps, Technologie et Hermétisme.

Principes primordiaux :

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

Un démiurge qui vient de finir son initiation commence avec 10 points d'arcane. Avec ces points d'arcane, il peut acheter des niveaux d'arcane. Chaque niveau coûte un nombre de points d'arcane équivalent à son montant + les niveaux précédant. Par exemple, acheter le niveau 3 de l'arcane minéraux coûte 1 + 2 + 3 points = 6 points d'arcane. Chacun des quatre niveaux de l'arcane hermétisme vaut 5 points.

Arcanes

Posséder au moins un niveau de l'arcane minéral est obligatoire pour pouvoir pratiquer l'alchimie. Dépensez vos autres points d'arcane où vous le voulez.

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

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

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

Technologie : cet arcane détermine la puissance des objets technologiques que vous transmutez. Si vous créez un mécanisme sans cet arcane, il ne pourra aucun bonus lors de son utilisation. En revanche, si vous utilisez

cet arcane, le bonus de puissance correspond au niveau d'arcane utilisé. Cet arcane ne fonctionne que s'il est couplé avec un autre.

Hermétisme : rares sont les initiés qui ont percé le secret de ce mystérieux arcane. Vous pourrez découvrir ce que cet arcane cache par des recherches ou en y dépensant des points d'expérience.

Niveaux

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

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

Règles d'utilisation de l'alchimie

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

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

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

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

Évolution : un point d'arcane coûte un point d'expérience (xp). Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'arcane égal au niveau lui-même. Les points sont cumulatifs, ce qui signifie que pour passer deux niveaux d'un coup, il faut dépenser un nombre de points d'xp égal aux deux niveaux cumulés, par exemple : pour passer du niveau 3 au niveau 5 en une seule fois, il faut 4 + 5 points = 9 points. Seuls les niveaux de l'arcane hermétisme peuvent être achetés dans n'importe quel ordre.

Arithmoncie

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

Arcanes : Kinésie, Température, Foudre, Ondes et Lumière.

Principe primordial : l'arithmancien ne peut rien générer ni contrôler au delà de sa limite volume/distance/puissance.

Un démiurge qui vient de finir son initiation commence avec 10 points d'arcane. Avec ces points d'arcane, il peut acheter des niveaux d'arcane. Chaque niveau coûte un nombre de points d'arcane équivalent à son montant + les niveaux précédant. Par exemple, acheter le niveau 4 de l'arcane foudre coûte 1 + 2 + 3 + 4 points = 10 points d'arcane.

Arcanes

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

NIVEAUX

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

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

Règles d'utilisation de l'arithmoncie

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Évolution : un point d'arcane correspond à un point d'expérience (xp). Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'arcane égal au niveau lui-même. Les points sont cumulatifs, ce qui signifie que pour passer deux niveaux d'un coup, il faut dépenser un nombre de points d'xp égal aux deux niveaux cumulés, par exemple : pour passer du niveau 1 au niveau 3 en une seule fois, il faut 2 + 3 points = 5 points.

Psychométrie

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

Un démiurge qui vient de finir son initiation commence avec 10 points d'arcane. Avec ces points d'arcane, il peut acheter des niveaux d'arcane. Chaque niveau coûte un nombre de points d'arcane équivalent à son montant + les niveaux précédant. Par exemple, acheter le niveau 3 de l'arcane temporalité coûte 1 + 2 + 3 points = 6 points d'arcane.

Arcanes : Lecture, Temporalité, Assimilation et Influence.

Arcanes

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

Lecture :	Temporalité :	Assimilation :	Influence :
Émotions	1. un jour	6. 4	1. une heure
Sons/télépathie	2. un mois	7. 8	2. un jour
Images	3. un an	8. 12	3. un mois
?	4. un siècle	9. 16	4. un an
	5. ?	10. ?	5. ?

Au minimum un pouvoir de l'arcane lecture et un niveau de l'arcane temporalité sont obligatoires pour pouvoir pratiquer la psychométrie. Dépensez vos autres points d'arcane où vous le voulez.

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

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

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

Influence : le psychomètre peut modifier temporairement l'imprégnation d'un objet ou d'un esprit (sa mémoire et ses perceptions). Les indications temporelles

Principes primordiaux :

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

déterminent la durée pendant laquelle la modification est effective, la plage de souvenirs que l'on peut influencer dépend de l'arcane temporalité. Utiliser la psychométrie pour modifier son esprit en vue de modifier ses Caractéristiques ou ses Traits demande de procéder à un Conflit (voir le chapitre « Conflits »).

Règles d'utilisation de la psychométrie

Niveau : les niveaux de l'arcane lecture peuvent être achetés dans l'ordre désiré. Leur coût est toujours de 3, sauf le point d'interrogation : il coûte 5 points et s'avère inconnu des joueurs et des démiurges qui ne l'ont pas étudié. À chaque fois que vous utiliserez plusieurs arcanes pour un pouvoir, vous devrez compter l'arcane le plus puissant pour déterminer son bonus et son niveau de difficulté en cas de prise de risque.

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

Évolution : un point d'arcane correspond à un point d'expérience (xp). Chaque niveau d'arcane possède un coût en points d'arcane égal au niveau lui-même. Les points sont cumulatifs, ce qui signifie que pour passer deux niveaux d'un coup, il faut dépenser un nombre de points d'xp égal aux deux niveaux cumulés, par exemple : pour passer du niveau 2 au niveau 4 en une seule fois, il faut 3 + 4 points = 7 points.

Limites du corps
PAVEL NAZAROV
Architecte alchimiste
Cherche un moyen
pour guérir de la
maladie de l'homme
de pierre

Limites sociales
MAKÉDA
Architecte et
musicienne alchimiste

Limites sociales
ARIÈS
Ancien agent des
services secrets
arithmancien

Limites sociales
CIRCÉ
Sociologue psychomètre
A créé une micro société
pour démontrer que les
destinés doivent être au
service des démiurges

Limites de l'esprit
FRIEDRICH BÄNDER
Médecin alchimiste
et psychomètre
Veut devenir Dieu en
absorbant l'esprit d'autres
humains

MANOIR

HOMUNCULES
Humains artificiels
créés par alchimie

GROUPE DE
PROMÉTHÉENS
Les aident à accomplir
leur but

INNOCENCE
Hameau d'une 60aine
d'âmes soumis à
l'expérience de Circé

ENKI
Généticien
alchimiste

LES SIBYLLINS
organisation
destinée

PRISONS DE L'AGORA

CHIMÈRE
Sorte de dragon
gardant le hameau
Innocence

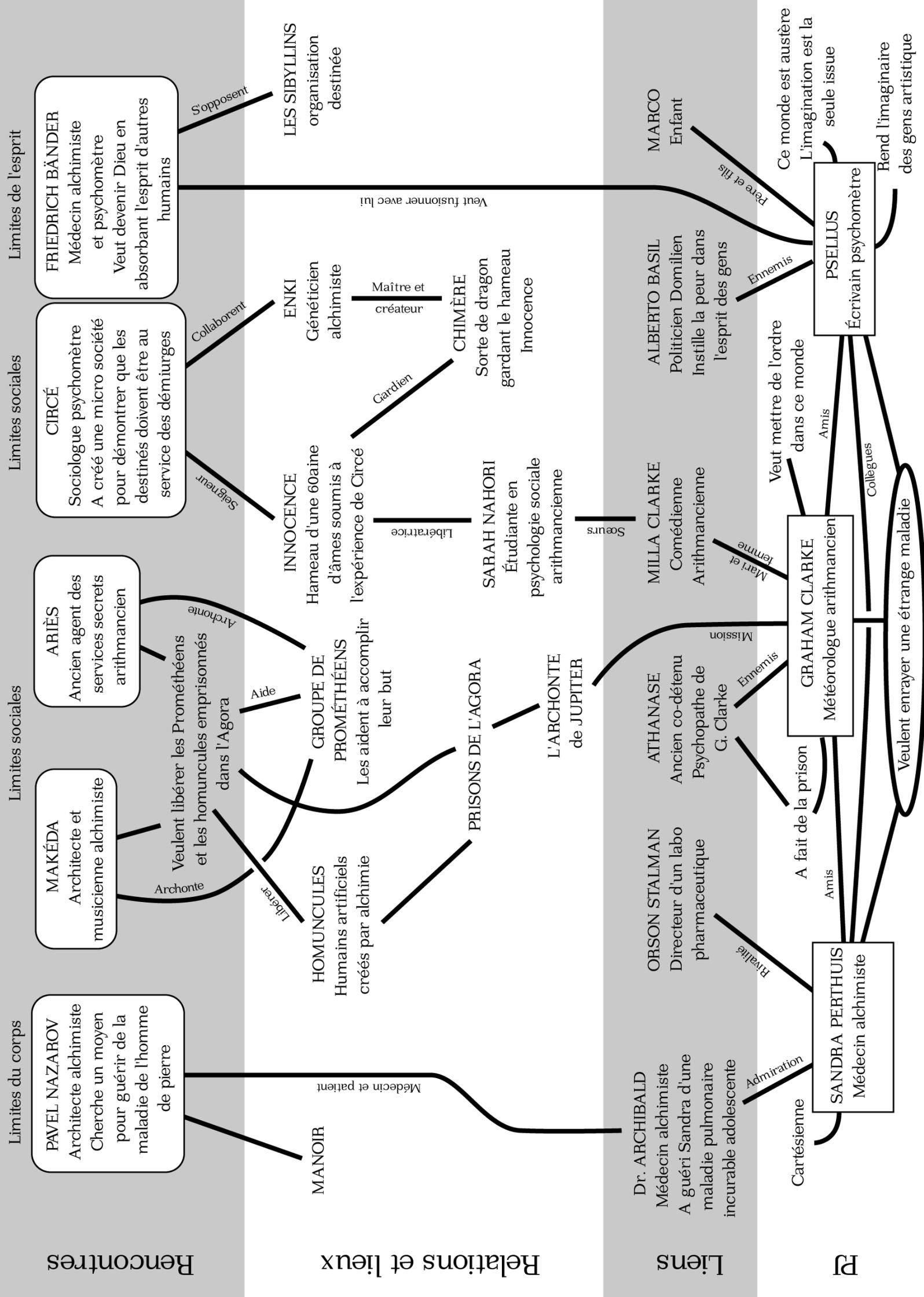
SARAH NAHORI
Étudiante en
psychologie sociale
arithmancienne

?

?

?

?



Rencontres

PAVEL NAZAROV
Architecte alchimiste
Cherche un moyen pour guérir de la maladie de l'homme de pierre

MANOIR

Médecin et patient

Dr. ARCHIBALD
Médecin alchimiste
A guéri Sandra d'une maladie pulmonaire incurable adolescente

Cartésienne

SANDRA PERTHUIS
Médecin alchimiste

Rivalité

Amis

A fait de la prison

Ennemis

Mission

ORSON STALMAN
Directeur d'un labo pharmaceutique

ATHANASE
Ancien co-détenu Psychopathe de G. Clarke

MILLA CLARKE
Comédienne Arithmancienne

Mari et femme

GRAHAM CLARKE
Météorologue arithmancien

Amis

Veut mettre de l'ordre dans ce monde

Ennemis

ALBERTO BASIL
Politicien Domilien
Instille la peur dans l'esprit des gens

Père et fils

MARCO
Enfant

PSELLUS
Écrivain psychomètre

Ce monde est austère
L'imagination est la seule issue
Rend l'imaginaire des gens artistique

Limites du corps

MAKÉDA
Architecte et musicienne alchimiste

Archonte

Veulent libérer les Prométhéens et les homuncules emprisonnés dans l'Agora

Libérer

HOMUNCULES
Humains artificiels créés par alchimie

Aide

GRUPE DE PROMÉTHÉENS
Les aident à accomplir leur but

Archonte

ARIÈS
Ancien agent des services secrets arithmancien

Limites sociales

CIRCÉ
Sociologue psychomètre
A créé une micro société pour démontrer que les destinés doivent être au service des démiurges

Seigneur

Collaborent

INNOCECE
Hameau d'une 60aine d'âmes soumis à l'expérience de Circé

Gardien

ENKI
Généticien alchimiste

Maître et créateur

CHIMÈRE
Sorte de dragon gardant le hameau Innocence

Veut fusionner avec lui

Limites sociales

FRIEDRICH BÄNDER
Médecin alchimiste et psychomètre
Veut devenir Dieu en absorbant l'esprit d'autres humains

S'opposent

LES SIBYLLINS
organisation destinée

Pi

Relations et lieux

Liens