

## Démiurges narrativiste

### Création de personnage :

#### Caractéristiques

4 caractéristiques :

- Physique : force, puissance, endurance, agilité, souplesse
- Acuité : Regard, ressenti, analyse et observation
- Volonté : Sagesse, self-contrôle et impact émotionnel
- Erudition : Connaissances et savoirs

On compte cinq types d'actions principales : Discuter, actions techniques, expliquer, Tirer et combattre.

Chacune de ces actions met en jeu deux caractéristiques :

Discuter ou exprimer emploient la volonté et l'acuité

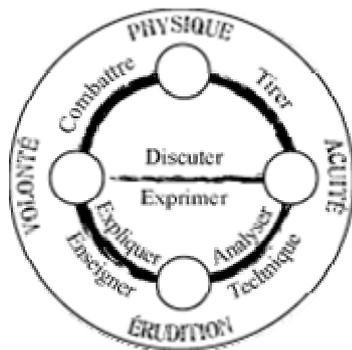
Les actions techniques ou d'analyse emploient l'acuité et l'érudition

Expliquer ou enseigner emploient l'érudition et la volonté

Tirer emploie le physique et l'acuité

Combattre emploie le physique et la volonté

Le schéma ci-dessous présent sur les fiches de personnage résume la mécanique :



Remarquez le demi-cercle inférieur contenant les trois actions suivantes : Exprimer, expliquez et Analyser. Il s'agit des trois tendances principales de Démiurges, découlant des vocations des personnages : Exprimer est la prédominance artistique, Analyser est la prédominance scientifique et Expliquer est la prédominance mystique. Il n'empêche qu'un artiste pourra dans certains cas, considérer ses créations plus par leur technicité que par leur expression. De même, l'expression peut se faire l'arme des mystiques et l'explication un terrain de propagande pour les scientifiques.

Lors de la création du personnage, le joueur distribue 10d6 dans ces 4 caractéristiques, le minimum étant de 1d6 par caractéristique, le maximum dépendant alors des 6 dés restants.

Ne lancez pas les dés ! Distribuez-les simplement, ils indiqueront le nombre de d6 que vous lancerez pour résoudre un conflit.

Taille et poids :

Le joueur doit déterminer sa taille et son poids en fonction de son niveau de caractéristique physique. On considère qu'à partir de 3d6, le personnage est athlétique ou bien bâti.

## Traits

Le choix des traits est libre au niveau de leur contenu. Les personnages qu'incarnent les joueurs sont des êtres humains avec leurs doutes et leurs faiblesses, leurs réconforts et leurs moments de bravoures. Ils ont simplement développé une particularité inattendue : un pouvoir jamais vu auparavant.

Les traits déterminent les choses qui comptent pour votre personnage et celles dont il sait créer un impact sur autrui.

Lors de la création du personnage, vous possédez 20 points à répartir. La quantité de points investis dans un trait établira le niveau du trait ainsi que le type et le nombre de dés que vous devrez lancer lorsque vous déciderez de l'impliquer dans le conflit :

	<b>D4</b>	<b>D6</b>	<b>D8</b>	<b>D10</b>	<b>D12</b>	<b>D20</b>
<b>X1</b>	Niveau 1	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4	Niv. 5	Niv. 6
<b>X2</b>	Niv. 2	Niv. 3	Niv. 4	Niv. 5	Niv. 6	Niv. 7
<b>X3</b>	Niv. 3	Niv. 4	Niv. 5	Niv. 6	Niv. 7	Niv. 8
<b>X4</b>	Niv. 4	Niv. 5	Niv. 6	Niv. 7	Niv. 8	Niv. 9
<b>X5</b>	Niv. 5	Niv. 6	Niv. 7	Niv. 8	Niv. 9	Niv. 10

Ces traits pourront évoluer au-delà de cette simple limite de création. Chaque niveau supplémentaire permet d'augmenter la taille du dé ou de multiplier le nombre de dés à lancer.

Les traits de relation et d'attachement ne peuvent être utilisés que lorsque la relation ou l'objet d'attachement sont en jeu dans le conflit.

## Pouvoirs

Vous pouvez faire démarrer vos PJ à zéro point d'arcanes et leur faire découvrir leur pouvoir, ou considérer qu'ils les ont déjà utilisés et leur attribuer 20 points en gage de maîtrise des bases. Les pouvoirs se déclenchent en un tour d'action.

## Le conflit

Lorsqu'une situation est conflictuelle, nous entrons dans une phase de conflit. Il est important de commencer par définir l'enjeu du conflit. Pourquoi prenons-nous des risques, pourquoi nous battons-nous ? L'enjeu devra être succinct et viser un effet immédiat. Il ne peut pas s'agir de vaincre son opposant et sauver l'humanité afin qu'elle vive dans la prospérité pour toujours, car à ce niveau là, on a vite fini de jouer. Un enjeu sera : « tenter de faire entendre raison à cet homme », « récupérer mon argent », « découvrir la cause de cette maladie », « réaliser un chef-d'oeuvre », « sauver ma peau »...

Dès lors, tous les personnages impliqués dans le conflit lancent des dés pour tous les traits impliqués dans le présent conflit ainsi que les caractéristiques correspondant à la première action choisie.

Le joueur ayant effectué le meilleur score sur l'un de ses dés commence le conflit. Il mise deux dés quelle que soit l'action qu'il décide de réaliser. Il additionne le résultat de ses deux dés et obtient un score. L'adversaire doit répondre. Pour cela, il doit comptabiliser au moins le même score que son opposant, quel que soit le nombre de dés qu'il devra miser pour cela. Cependant, le nombre de dés est important car il détermine si le personnage en position de défense encaisse le choc (moral ou physique), s'il l'annule ou s'il le retourne. S'il répond avec plus de deux dés, il subit les effets de l'action de son opposant. S'il répond avec deux dés, il annule l'effet en le bloquant ou en l'esquivant (comme dans un simple combat). S'il parvient à répondre avec un dé seulement, il retourne le coup, ce qui signifie qu'il parvient à faire une contre attaque et à faire subir des retombées au personnage en position offensive. Lorsqu'un personnage voit son action retournée par son adversaire, il encaisse le nombre de dés misés en guise de retombées.

En cas d'utilisation de son pouvoir, les règles changent quelque peu : Au moment de déclencher le pouvoir, il faudra miser trois dés au lieu de deux et les additionner. Ainsi, il est difficile de surpasser un pouvoir par une action ordinaire, car on ne peut y répondre qu'en misant deux dés, sauf bien sûr si le personnage en position de défense répond aussi par un pouvoir. En revanche, un pouvoir épuise plus rapidement les ressources du personnage. Si l'utilisation d'un pouvoir change le type d'action du conflit, il faut considérer l'action comme une phase d'*escalade*. Les retombées relatives à l'utilisation d'un pouvoir dépendent du niveau du pouvoir employé.

Si un personnage répond à un pouvoir par un autre pouvoir. Il doit atteindre au moins le même score que son opposant. Il peut miser autant de dés qu'il le désire pour riposter, mais bien entendu, le nombre de dés influe sur l'évolution de l'action : S'il utilise moins de 3 dés, il retourne le coup. S'il utilise 3 dés, il bloque ou esquive et s'il utilise plus de 3 dés, il prend le coup. L'utilisation des pouvoirs conduit fatalement à plus de risques de retombées.

Dans Démiurges, discuter peut être aussi efficace que frapper, mais ce sont vos choix –en premier lieu durant la création du personnage– qui seront déterminants sur votre façon d'agir. Les retombées varient en fonction de la dangerosité des actions entreprises durant le conflit.

### **Les retombées :**

Les retombées indiquent le nombre de points d'expérience que le personnage va encaisser à chaque fois qu'il n'aura pas bloqué, esquivé ni retourné une action. Lorsqu'un personnage a utilisé plus de 2 dés pour répondre, il stocke ou bien il note le nombre de dés total utilisés. A l'issue du conflit, il lancera le même nombre de dés pour établir les conséquences de ces « chocs physiques ou psychiques ». Le type de dés à lancer équivaut au type d'action subie :

- Discussion, actions pacifistes, lutte sans dégâts : d4
- Coup à mains nues : d4 +blessure

- Coup avec armes de contact ou de tir (contondantes, tranchantes, projectiles) : d6 +blessure
- Armes à feu : d8 +blessure

Les personnages peuvent également être affectés par d'autres causes :

- Acide
- Asphyxie/étouffement
- Choc thermique
- Chute
- Écrasement
- Électricité
- Explosions
- Feu
- Maladies
- Poisons

Niveau de puissance	Dé de retombées
1	D2
2	D3
3	D4
4	D6
5	D8
6	D10
7	D12
8	D8 x2
9	D6 x3
10	D20

Dans tous ces cas, les retombées dépendent du niveau du coup, dont la puissance est échelonnée sur une échelle de 1 à 10. Cette échelle établit une correspondance entre les causes externes potentielles et les niveaux de puissance des pouvoirs démiurgiques.

Quand un pouvoir est utilisé de façon intelligible pour la première fois face à une personne ou un animal n'en connaissant pas l'existence, il inflige automatiquement 1 à 2d4

de retombées (en plus des éventuelles autres).

Les créatures causent des dégâts relatifs à leur niveau, idem pour les objets mécaniques.

Niveau du trait	Points d'expérience
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25
6	30
7	35
8	40
9	45
10	50

Les retombées donnent des points d'expérience aux joueurs qu'ils doivent utiliser pour créer de nouveaux traits, ou améliorer leurs traits existants ou leurs arcanes démiurgiques, à condition de n'augmenter que ceux qui ont été utilisés durant le conflit. Un nouveau trait doit avoir un lien direct avec les événements du conflit.

Chaque niveau de trait coûte un nombre de point grandissant de façon exponentielle.

Les dés de retombées peuvent être simplement notés sur les fiches de PNJ sans être lancés et conférer un bonus équivalent lors d'un prochain conflit avec les mêmes opposants.

## Blessures

Lorsqu'un coup a été porté avec l'intention de blesser physiquement ou de tuer, on considère cette règle supplémentaire :

Chaque blessure infligée s'avère d'un degré de dangerosité relatif au score obtenu par les deux dés de retombée :

Type de blessure	Effets	Score de retombée ou dégâts
Blessure superficielle	Séquelles temporaires	01 à 05
Blessure sérieuse	Séquelles permanentes, nécessite des soins	06 à 10
Blessure létale	Danger de mort, nécessite des soins d'urgence	11 à 15
Mort	Mort immédiate, aucun soin possible	16 et plus

> 3 blessures superficielles s'aggravent en une blessure sérieuse ;

> 3 blessures sérieuses s'aggravent en une blessure létale ;

> 1 blessure moyenne en plus d'une blessure létale conduit à une mort immédiate.

## Les changements de tournure d'un conflit

Il existe 4 possibilités permettant de changer la tournure d'un conflit :

- 1- L'escalade et la tempérance
- 2- L'abandon
- 3- La fuite
- 4- Le sacrifice de traits

1- L'escalade et la tempérance. Il s'agit d'un coup de théâtre consistant à modifier le mode d'action d'un conflit. Dans le cas d'une escalade, on s'engage dans une phase plus violente : en venir au mains durant une discussion, ou sortir une arme pendant un combat à mains nues ou encore utiliser son pouvoir durant un conflit... La tempérance est l'action inverse : essayer de parlementer durant un combat, adoucir les mœurs et étouffer la violence.

Dans les deux cas, cela offre l'avantage de pouvoir introduire des dés relatifs aux caractéristiques inusitées dans le conflit, ce qui peut permettre de renverser une situation. Le joueur peut décider d'escalader à n'importe quel moment du conflit, qu'il soit en position offensive ou défensive.

A tout moment, un personnage peut introduire un nouveau trait dans un conflit, lui permettant de lancer alors les dés y étant associés.

2- L'abandon. A tout moment, un personnage peut abandonner. Cela signifie qu'il cède l'enjeu à son adversaire. Ainsi, si l'enjeu était de protéger un village, le personnage devrait laisser l'autre le saccager. Si l'enjeu est la survie, alors cela signifie que le personnage abandonnant sacrifie sa vie.

Abandonner évite au personnage de risquer d'encaisser une retombée imminente et d'autres éventuelles. Il permet au joueur de se demander si ça vaut la peine de s'entêter dans un conflit pour un tel enjeu. L'abandon offre les retombées de fin de conflit.

3- La fuite. Le personnage désirant fuir un conflit doit réussir à utiliser au moins la dernière action du conflit pour s'enfuir. Si l'adversaire n'a pas de quoi répondre ou s'il considère que ça n'en vaut pas la peine, le conflit se termine sur cette action de fuite. Si l'adversaire l'en empêche, cela signifie qu'il parvient à rester impliqué et à distance opportune.

Une fuite laisse le conflit en plan et ne confère aucune retombée de fin de conflit, sauf si par cette fuite, le personnage parvient à atteindre son enjeu (par exemple, se sauver, sauver un objet etc.). On peut fuir à tout moment. La fuite sert à rester sur un ex aequo.

4- Le sacrifice de traits : Quand un personnage ne peut se résigner à encaisser un coup, il peut obtenir des points supplémentaires au score de sa mise en amputant un ou plusieurs de ses traits. Le résultat est permanent et le seul moyen de récupérer ses niveaux est d'accumuler de l'expérience. Le sacrifice de trait n'occasionne aucune retombée.

Un tel sacrifice signifie que le personnage accepte de changer des parts de lui-même, de ce qu'il a construit pour ne pas subir de lourdes conséquences.

Chaque niveau de trait sacrifié offre un dé supplémentaire dont le score vient implémenter la mise, n'accordant aucune retombée. La taille et le nombre de dés de bonus correspondent aux nombres de niveaux de trait sacrifiés.

## **Fin du conflit**

Quand l'un des opposants n'a plus de dés ou n'en a plus suffisamment pour répondre à son adversaire, alors sonne la fin du conflit. Le joueur perdant doit se résigner à céder l'enjeu du conflit à son adversaire. Des retombées relatives à l'enjeu du conflit doivent être considérées :

Le personnage victorieux gagne 1d10 points d'expérience qu'il peut répartir dans les traits qu'il a utilisés ou dans un nouveau trait en rapport avec l'enjeu du conflit.

Le personnage vaincu encaisse 1d10 points d'expérience qu'il répartira dans un nouveau trait en rapport avec l'enjeu du conflit.

## **Conflit contre des obstacles non vivants**

Il existe toutes sortes d'obstacles qui ne sont pas doués de vie ni d'intelligence. Faites une feuille de personnage si l'obstacle en question comporte plusieurs difficultés. Si l'obstacle est inerte, attribuez-lui des traits à valeurs fixes. Si l'obstacle est soumis à des variations, créez-lui des traits normaux. Seuls les êtres vivants bénéficient de caractéristiques. Vous n'avez donc qu'à établir une suite de traits. Si l'obstacle peut se résumer en un seul trait, alors traitez-le comme un simple niveau de difficulté.

## **Niveau de difficulté**

Lorsqu'un personnage tente d'exercer une action unique, il va alors tenter un conflit contre un opposant possédant une seule valeur fixe. Le joueur lance des dés de conflit, comme dans n'importe quel cas de conflit, puis il doit surmonter le niveau de difficulté avec au moins une mise de deux dés (trois s'il utilise son pouvoir). S'il doit utiliser plus de deux dés pour atteindre le niveau de difficulté, cela signifie que sa tentative est un échec.

Toute tentative succédant à un échec verra le niveau de difficulté augmenter d'un échelon. Chaque réussite ou échec accorde 1d6 points d'expérience.

### **Exemple d'obstacle inerte : Une falaise à escalader**

Peu de prises (4)

Roche glissante (6)

Roche fragile (12)

Corniche (17)

$4 + 6 + 12 + 17 = 39$  points

La difficulté de cette épreuve d'escalade est élevée. La moyenne pour des personnages débutants est de 24 points, avec 3 traits dont la valeur est comprise entre 4 et 12.

### **Exemple d'obstacle soumis à variations : Une tempête s'oppose à votre progression**

La pluie rend le sol glissant 2d4

Le vent souffle fort 2d8

La visibilité est mauvaise 1d6

Points de traits totaux : 8, ce qui constitue une petite moyenne pour les personnages débutants.

### **Exemple d'obstacle à simple niveau de difficulté : Une crevasse à sauter**

Crevasse de 3m de longueur à l'endroit le plus mince (6)

La difficulté moyenne se situant à 8 pour des personnages débutants.

## **Se surpasser**

Lorsqu'un personnage veut tenter de réaliser un pouvoir d'un niveau supérieur au sien, il doit atteindre le niveau de difficulté requis (niveau du sort x2) avec une mise de deux dés. Un échec correspondra alors d'office à un échec critique et des effets imprévus vont se produire (cf. échec critique). 1d6 points d'expérience seront alors attribués.

Un personnage peut tenter de se surpasser durant un conflit comme hors conflit.

## **Aide et actions combinées**

Le dé de retombée de certaines actions peut être utilisé comme dé bonus lors d'une action. Par exemple, un courant d'air d'arithmancien peut aider un personnage à sauter plus loin. Le dé de retombée de l'action, dépendant du niveau du pouvoir viendra s'ajouter à la mise du personnage ainsi aidé.

Pour déplacer un poids, plusieurs personnages peuvent s'allier. Leurs mises s'additionnent alors pour braver des niveaux de difficulté impossibles à atteindre pour un seul homme.