

GN PAXTRAIOS 2025

LIVRE 4 :

Les règles du jeu présentiel (GN)



SOMMAIRE

CHAPITRE 1 : l'expérience Paxtraios	3
1.1 Ce qui distingue le GN PAXTRAIOS	3
1.2 Les deux types de jeu associés	4
1.3 Les archétypes des joueuses et joueurs	4
1.4 Les costumes	5
1.5 L'univers	6
1.6 Les PJ, les PNJ et les Orga	7
Chapitre 2 : les points de victoire	8
2.1 Les différents points de victoire	8
2.2 Le classement général	9
2.3 Les gains après le GN	10
Chapitre 3 : le jeu présentiel (GN)	13
3.1 La vie et la mort	13
Les CORE : l'énergie vitale	13
Ouvrir / fermer des CORE	13
Remplir/vider des CORE	14
La mort	14
3.2 Les points d'énergie (VOLT)	16
3.3 Le plan astral	16
Les caractéristiques du plan astral	16
Les formes astrales	17
Les entités astrales	18
Les esprit des morts	18
Les formes astralisées	18
3.4 Le temps	19
3.5 Les visuels, les annonces principales et les effets	19
Les repérages visuels et les gestes	19
Les annonces Orga	20
Les annonces verbales	21
La résistance aux annonces	23
Les annonces "de masse" et "divine"	23
3.6 L'artisanat et la récolte	23
Les licences d'artisanat	25
Les licences de récolte	25
3.7 Les combats	26
Concept des combats	27

PAXTRAIOS 2025 - Livre 4 : Règles du jeu présentiel (GN)

<u>Règles des combats</u>	<u>27</u>
<u>3.8 Les poisons et les maladies</u>	<u>28</u>
<u> Empoisonner une victime</u>	<u>28</u>
<u> Être victime d'un empoisonnement</u>	<u>29</u>
<u>3.9 Les autels diplomatiques, les camps et le vol</u>	<u>30</u>
<u> Autel diplomatique</u>	<u>30</u>
<u> Les comptoirs diplomatiques des civilisations</u>	<u>31</u>
<u> Le vol</u>	<u>31</u>
<u>3.10 Les langues</u>	<u>32</u>
<u> Langue orale</u>	<u>32</u>
<u> Langues écrites</u>	<u>32</u>
<u> Langues anciennes</u>	<u>33</u>
<u> Langues oubliées</u>	<u>33</u>
<u>3.11 Les personnages et leurs compétences</u>	<u>33</u>
<u> Choix de la civilisation</u>	<u>34</u>
<u> Choix d'archétype</u>	<u>34</u>
<u> Choix de compétences</u>	<u>34</u>
<u> Choix de background</u>	<u>35</u>
<u> Choix d'avoir un Cryptozooth symbiotique</u>	<u>35</u>
<u> Choix du métier (artisanat ou récolte)</u>	<u>35</u>
<u>3.12 Les quêtes</u>	<u>36</u>
<u> Fil rouge</u>	<u>36</u>
<u> Quêtes de civilisation</u>	<u>36</u>
<u> Quêtes des PJA/PNJ</u>	<u>36</u>
<u> Tableau de quêtes</u>	<u>36</u>
<u> Autres sources de jeu</u>	<u>36</u>
<u> Les indices</u>	<u>36</u>
<u>3.13 Les mécaniques d'archétype</u>	<u>37</u>
<u>3.14 Les prières et offrandes aux dieux</u>	<u>39</u>

CHAPITRE 1 : l'expérience Paxtraios

1.1 Ce qui distingue le GN PAXTRAIOS

Paxtraios vous propose quelques éléments assez inédits pour vous faire vivre une expérience que nous espérons unique !

En plus de ce que propose un GN traditionnel, ce GN propose :

- une application mobile associée pour développer sa civilisation avant le GN,
- des combats PVP ritualisés, prévus pour être beaux,
- un système de combats PVE au "tour par tour",
- une soirée de gala avec un concours de talents,
- de l'artisanat réel : on ne fait pas semblant de crafter, on le fait vraiment,
- de la récolte semi-automatisée,
- une machine pour fabriquer des objets de jeu,
- des badges personnels pour se connecter aux machines.
- de l'impression 3D,
- des instances numériques,
- des votes numériques et automatisés,
- des objets électroniques divers et variés,
- et plein d'autres choses.



Paxtraios reste un GN dans lequel l'aspect gaming est fort. Cependant nous mettons un point d'honneur à atteindre cet objectif avec le plus d'immersion possible et de RP.

Chaque civilisation est classée en temps réel dans un classement général visible en permanence.

Le **classement général** prend en compte les classements de chaque civilisation dans 10 domaines : expansion, psyché, richesse, culture, savoir, astral, diplomatie, foi, influence politique et capacité à agir dans l'ombre.

L'objectif principal du jeu est de développer et faire briller sa civilisation.

1.2 Les deux types de jeu associés

Le GN Paxtraios est composé de deux jeux entremêlés :

- Le jeu Galactique
- Le jeu Présentiel

Le **jeu Galactique** est une application mobile qui se déroule par tour et dans lequel il faut faire des choix pour son personnage, choix qui influencent sa civilisation.

Ce jeu de développement débute 51 jours avant le GN en présentiel et dure 30 jours. Il s'arrête donc 21 jours avant le Jeu Présentiel.

Pendant la période du Jeu Galactique, une quête est proposée un soir par semaine, sur discord. La résolution dépendra des joueuses et joueurs et le résultat aura un impact sur le jeu Présentiel.

Le **jeu Présentiel** est un jeu en présentiel, de format GN classique, du vendredi soir au dimanche midi.

1.3 Les archétypes des joueuses et joueurs

Dans la civilisation de son choix, chaque joueuses/joueur incarne un des 10 archétypes possibles. Chaque archétype teinte le personnage d'un domaine de prédilection :

Sénateur	Bellicix	OmbraX	Créax	Éruditek
Politique	Combat	Ombre	Culture	Savoir

Pontifex	Mercatik	Diplomatix	Astralex	Mentax
Religion	Commerce	Diplomatie	Astral	Psyché



Choisir un archétype offre au personnage un gameplay particulier et des compétences uniques liées à cet archétype.

Les délégations de chaque civilisation sont ainsi composées :

- d'1 **Sénatrice/Sénateur**, personnage représentant politique de la faction, qui siège au Sénat et vote les lois de la République ;
- de 7 **Élites**, qui sont des expertes/experts de domaines variés. Les personnages Élite sont formés de 9 archétypes non politiques.

1.4 Les costumes

La documentation de jeu propose des images des civilisations ou des archétypes. Ce sont des visions d'artistes qui ne sont pas contraignantes pour faire son costume.

De la même façon, les fiches de civilisations proposent des pistes pour composer son costume mais ces indications ne sont pas à suivre obligatoirement.

Les photos de l'opus 1 peuvent également constituer des sources d'inspiration.



Cependant, tous ces éléments sont présentés pour vous donner un état d'esprit global. À vous de vous en inspirer pour créer votre propre personnage.

La seule contrainte réelle est de pouvoir identifier en un coup d'œil un membre d'une civilisation comme tel. Les seuls éléments fixes sont donc les **logos** des civilisations et les **couleurs** qui leur sont associées.

1.5 L'univers

Paxtraios se déroule dans un univers futuriste fictionnel dans lequel 12 civilisations ont fait la paix récemment après s'être affrontées pendant des siècles et des siècles.

Elles viennent de mettre en place une République Galactique.

Dans cet univers fragile, chaque civilisation tente encore de briller davantage que les autres.



Résumé des événements de l'opus 1 :

- Les 12 civilisations se sont réunies pour la première fois après la période de mise en place de la République qui a duré 10 ans. Ils devaient élire le premier Chancelier. Pi, des Héliens, a été élu.
- La civilisation des Angelox a été éradiquée en -205 av. R.G. Cependant, un vaisseau expérimental ARC (Arche de Résistance aux Catastrophes) faisait des recherches sur la stase longue et voyageait loin d'Eden. Il a échappé à la destruction et il est revenu après 200 ans au cœur de la galaxie, sans savoir ce qui s'était passé depuis. Ce vaisseau était infecté par une race de parasites conscients : les Cryptozooths.
- Les Angelox cryptozoothés ont fait une intervention au Sénat. A l'issue de nombreux événements, la République Galactique a reconnu officiellement la civilisation des Cryptozooths comme douée de conscience, indépendante et libre. L'ARC contenait également de nombreux Angelox en stase, donc non contaminés. La République les a également reconnus. Les choix des joueuses/joueurs ont conduit à l'intégration de deux nouvelles civilisations : les Angelox et les Cryptozooths.

L'opus 2 se déroule 5 ans après l'opus 1, alors que le mandat du Chancelier Pi, de la civilisation des Héliens, touche à sa fin. Les civilisations des Angelox et des Cryptozooths se sont développées pendant cette période.

Les 14 civilisations vont donc à nouveau se réunir pour élire leur Chancelier.

1.6 Les PJ, les PNJ et les Orga

Les personnes qui participent à Paxtraios sont de trois types :

1. **Les Personnages Joueurs (PJ)** : ces derniers jouent des représentants des 14 civilisations officielles de la République. Ils composent les délégations qui se rencontrent le temps du jeu Présentiel.
2. **Les Personnages Non-Joueurs (PNJ)** : ces derniers jouent des personnages qui servent les intrigues du jeu Présentiel et permettent de réaliser des actions pour que le jeu se déroule au mieux. Ils sont sources de quêtes et d'interactions pour les PJ et leur présence est vitale pour que le Jeu Présentiel se déroule au mieux. Il y a deux sortes de PNJ sur Paxtraios :
 - a. **la brigade (de PNJ)** : ces PNJ endossent des rôles divers tout au long du jeu Présentiel (personnages locaux temporaires, monstres du bestiaire, personnages clés dans les quêtes, antagonistes, etc.). Au sein de la brigade, les PNJ piochent des fiches de créature/personnage à jouer et en changent régulièrement, en plus des évènements liés aux différentes quêtes et au fil rouge.
 - b. **les PJA** : ces PNJ ont un rôle fixe tout au long du jeu Présentiel. Ils ont un rôle spécial, proche d'un rôle de PJ, et sont responsables de missions clés pour le gameplay (distribuer des poisons, gérer les entrées de la bibliothèque, enregistrer les PV des civilisations, etc.) et servent les mécaniques de jeu. Ils possèdent leurs propres quêtes.
3. **Les Orga** : ce sont les personnes qui organisent le jeu. Elles sont responsables de la sécurité des PJ et des PNJ et du bon déroulement, en amont et sur place, du jeu.

Sur le premier opus (juillet 2023), la répartition était la suivante :

- 60 joueurs, 5 par civilisations (12 civilisations)
- 14 PNJ
- 12 Orga

TOTAL : 86 personnes.

Sur le second opus (juillet 2025), la répartition est la suivante :

- 112 joueurs, 8 par civilisations (14 civilisations)
- 46 PNJ dont 16 places PJA et 30 places PNJ
- 22 Orga

TOTAL : 180 personnes.

Chapitre 2 : les points de victoire

2.1 Les différents points de victoire

Les civilisations sont classées dans 10 domaines dans lesquels elles peuvent gagner des points de victoire :



Il existe un type de PV (points de victoire) par type d'archétype de personnage.

Les PV ont le même poids : 1 PV d'un type vaut un 1 PV de n'importe quel autre type. Cependant, les PX font exception et sont calculés à partir des PX récoltes **ET** sur la base de la richesse en paxis accumulée pour chaque civilisation.

Il est possible de gagner des points de victoire dans le jeu **Galactique** et dans le jeu **Présentiel**.

Pour tous les types de point, il est possible d'en gagner :

- par les archétypes des personnages,

- via le gameplay spécifique à chacun des 10 domaines,
- par la réalisation de quêtes,
- dans des coffres et autres butins,
- via les instances numériques,
- par les Orga qui peuvent en distribuer lors de belles scènes de jeu,
- etc.

2.2 Le classement général

Le classement général prend en compte les classements de chaque civilisation dans les 10 domaines : expansion (PE), culture (PC), foi (PF), influence politique (PP), capacité à agir dans l'ombre (PO), richesse (PX), connaissances scientifiques (PS), puissance mentale (PM), diplomatie (PD) et maîtrise de l'astral (PA).

Le classement général est visible sur un écran au Nexus (le nom de la taverne) et mis à jour en temps réel.

Le classement général est calculé en faisant la somme des points obtenus dans les 10 sous-classements associés aux points de victoire : PE, PC, PF, PP, PO, PX, PS, PM, PD et PA.

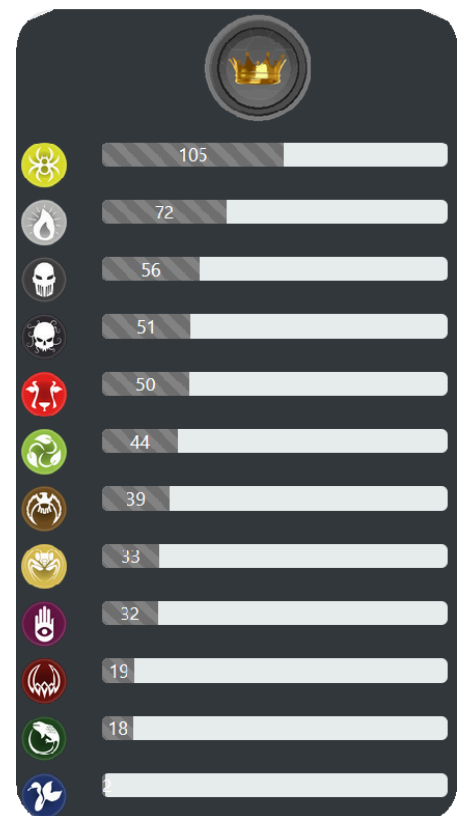
La position dans chaque sous-classement rapporte des points (pts).

Le Classement Général est construit en faisant la somme des points obtenus dans les 10 sous-classements :

$$\text{CG} = \text{pts(PE)} + \text{pts(PC)} + \text{pts(PF)} + \text{pts(PP)} + \text{pts(PO)} + \text{pts(PX)} + \text{pts(PS)} + \text{pts(PM)} + \text{pts(PD)} + \text{pts(PA)}$$

La place dans chacun de ces sous-classements rapporte des points de la façon suivante :

1^{ère} place au sous-classement	15 points
2^{ème} place au sous-classement	12 points
3^{ème} place au sous-classement	10 points
4^{ème} place au sous-classement	9 points



PAXTRAIOS 2025 - Livre 4 : Règles du jeu présentiel (GN)

5 ^{ème} place au sous-classement	8 points
6 ^{ème} place au sous-classement	7 points
7 ^{ème} place au sous-classement	6 points
8 ^{ème} place au sous-classement	5 points
9 ^{ème} place au sous-classement	4 points
10 ^{ème} place au sous-classement	3 points
11 ^{ème} place au sous-classement	2 points
12 ^{ème} place au sous-classement	1 point

Sur les 14 civilisations du jeu, les Angelox et les Cryptozooths ne participent pas au classement général car leur civilisation est trop récente. Ils ont un gameplay à part.

Les Angelox et les Cryptozooths qui viennent de rejoindre la République Galactique ont un gameplay à part. Tous les points se valent et sont cumulés. Leur classement en fin d'opus 2, fonction des PV obtenus par les 12 civilisations, déterminera le développement de leur civilisation pour l'opus 3.

2.3 Les gains après le GN

Les scores seront définitivement arrêtés le dimanche midi, à la fin du Jeu Présentiel.

Chaque civilisation gagnera alors des gains en fonction de sa place dans le classement général et dans les sous-classements.

Concernant le classement général, il existe 4 types de gain :





- le directoire d'une des planètes centrales pour la civilisation en 1^{ère} position ;
- des voix politiques supplémentaires pour la civilisation pour le prochain GN ;
- des PECEI (Points d'Évolution des Civilisations) sachant qu'un PECEI permet de prendre une compétence de civilisation supplémentaire à la création d'un personnage ;
- des gains financiers en paxis.

RANG	Directoire	Voix politiques	PECEI	Gain financier
------	------------	-----------------	-------	----------------

PAXTRAIOS 2025 - Livre 4 : Règles du jeu présentiel (GN)

1^{ère} place	Connexia	2 voix	2 pts	Lot 1
2^{ème} place	-			Lot 2
3^{ème} place	-		1 pts	Lot 3
4^{ème} place	-			Lot 4
5^{ème} place	-	1 voix	0 pt	Lot 5
6^{ème} place	-			Lot 6
7^{ème} place	-		0 voix	Lot 7
8^{ème} place	-			
9^{ème} place	-			
10^{ème} place	-			
11^{ème} place	-			
12^{ème} place	-			

Concernant les sous-classements, chaque civilisation qui termine en 1^{ère} place gagne un directoire d'une des planètes centrales. Un directoire permet de contrôler l'une des planètes centrales, chacune apportant des avantages pour toute la durée de l'opus suivant.

OM DE LA PLANÈTE	OBTENTION DU DIRECTOIRE	AVANTAGE ASSOCIÉ AU DIRECTOIRE
 Connexia	1^{ère} place au classement général	La compétence Primo-ascendance (compétence Ascendance améliorée avec un coût de 1/file)
 Manufacturia	1^{ère} place au sous-classement des PS	1 lot de médicaments + 1 tablette de langue oubliée
 Burotika	1^{ère} place au sous-classement des PP	2 voix politiques supplémentaires
 Concerta	1^{ère} place au sous-classement des PC	1 lot de ressources pour la Technocréation

PAXTRAIOS 2025 - Livre 4 : Règles du jeu présentiel (GN)

 Sanctuarium	1^{ère} place au sous-classement des PF	1 rituel de niveau 2 (Dieu au choix)
 Transportalia	1^{ère} place au sous-classement des PE	1 CORE ouvert non rempli
 Paxismonna	1^{ère} place au sous-classement des PX	10% de réduction chez les marchands
 Cryptida	1^{ère} place au sous-classement des PO	1 lot de poisons
 Psykalia	1^{ère} place au sous-classement des PM	1 résistance au hasard (2)
 Aethera	1^{ère} place au sous-classement des PA	1 aimant astral
 Concordia	1^{ère} place au sous-classement des PD	1 mouvement supplémentaire sur la carte galactique

Chapitre 3 : le jeu présentiel (GN)

3.1 La vie et la mort

Les CORE : l'énergie vitale

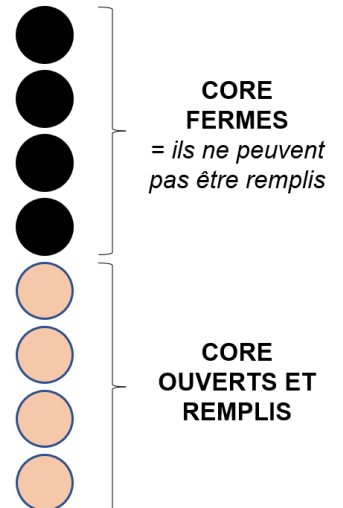
La vie des personnages est comptabilisée en **CORE** : Centre **O**cto-**R**écepteur d'**É**nergie.

Chaque être vivant possède **8 CORE**.

Cependant, les 8 CORE peuvent ne pas être ouverts, c'est-à-dire aptes à être remplis d'énergie. Le nombre de CORE ouverts représente la réserve d'énergie vitale d'un organisme vivant.

Pour pouvoir se charger d'énergie un CORE doit d'abord être ouvert. Puis il peut alors être rempli d'énergie vitale.

Les CORE sont donc des centres d'énergie vitale qui doivent être **ouverts et remplis**.



Tous les joueurs commencent le jeu avec 4 CORE ouverts et remplis.

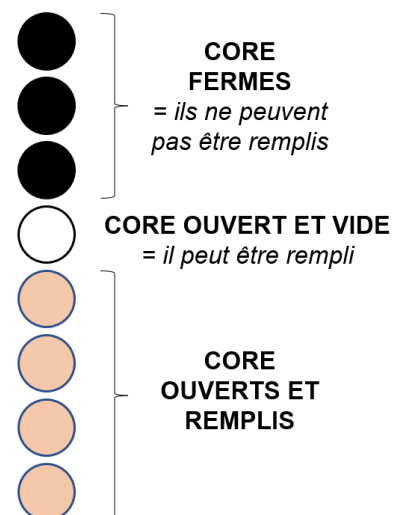
Ouvrir / fermer des CORE

Certaines actions / compétences / effets permettent d'ouvrir des CORE et d'augmenter ainsi la réserve d'énergie vitale potentielle.

Un CORE qui est ouvert permet d'avoir davantage d'énergie vitale. Il doit cependant être rempli car un CORE qui s'ouvre est ouvert vide.

Certains effets ferment des CORE, réduisant ainsi la réserve potentielle d'énergie vitale.

Un CORE qui est réouvert après avoir été fermé s'ouvre vide.



Remplir/vider des CORE

Beaucoup d'actions vont faire perdre des CORE aux joueurs.

Les mots **perdre/vider** désigne le fait qu'un CORE se vide de son énergie vitale. Lorsque tous les CORE sont vides, le personnage meurt immédiatement.

Des actions et objets permettent de **gagner/remplir** des CORE. Cela signifie qu'un CORE se remplit d'énergie vitale. Il n'est pas possible de remplir/gagner plus de CORE que le nombre de CORE ouverts.

Exemple : un personnage possède 4 CORE remplis sur 4 CORE ouverts. Il est blessé et perd un CORE. Il a donc 3 CORE remplis sur 4 ouverts. S'il se fait soigner, il peut remplir un CORE et revenir à 4 qui est son maximum actuellement.

Un personnage qui perd son dernier CORE meurt immédiatement.



La mort

Au moment où un personnage atteint 0 CORE, il s'effondre sur place, mort.

Un personnage qui meurt peut être ressuscité grâce au caisson de stase. Pour cela, le corps doit être rapporté au caisson et placé dedans. La localisation du caisson varie en fonction du site du GN. Le lieu sera toujours indiqué explicitement en début de GN.

La durée et le prix de la stase de résurrection dépend des choix de la civilisation :

FORFAIT	TARIF	DURÉE DE LA STASE
Basique	5% de la richesse	1 heure 30
Express	10% de la richesse	1 heure
Ultimate	15% de la richesse	30 minutes

Au terme du temps imparti choisi par la civilisation, le personnage est de nouveau en vie. Cependant le passage dans le caisson de stase a les conséquences suivantes :

- **Vie et énergie réduites** : le personnage revient avec 1 CORE et 1 VOLT (cf. paragraphe 3.2). De plus, la moitié (arrondi à l'inférieur) des CORE ouverts avant la mort sont fermés. *Exemple : 4 CORE ouverts avant la mort donnent 2 CORE ouverts après la résurrection. 1 CORE ouvert avant la mort donne 1 CORE ouvert après la résurrection.*
- **Stase amplifiée** : le prochain passage dans le caisson de stase est augmenté de 30 minutes, quel que soit le forfait choisi. Effet non cumulable sur les morts successives.

PAXTRAIOS 2025 - Livre 4 : Règles du jeu présentiel (GN)

Si le dernier représentant d'une délégation meurt, des personnages locaux ramèneront son corps au caisson de stase.

Durant toute la durée de la stase, un personnage se trouve dans le plan astral.



3.2 Les points d'énergie (VOLT)

L'énergie des personnages est comptabilisée en **VOLT** : **V**italité **O**pérationnelle de **L**ancement **T**actique.

Chaque être vivant possède **10 VOLT**.

Ces VOLT permettent de lancer des compétences et le coût est toujours indiqué entre parenthèses.

Les VOLT se rechargent à la fin de chaque repas (petit-déjeuner, déjeuner et dîner).

Exemple : "Nanosoin : permet de transférer 1 CORE de soi à un autre joueur. Possible en combat (2)." Cette compétence coûte 2 VOLT (2) à chaque utilisation. Il est donc possible de l'utiliser 5 fois entre deux repas.

Tous les joueurs commencent le jeu avec 10 VOLT.
Les VOLT se rechargent à chaque repas.

3.3 Le plan astral

Les caractéristiques du plan astral

Le plan astral se superpose au monde réel. Cependant il est invisible sauf pour les personnages qui ont des compétences particulières.



PAXTRAIOS 2025 - Livre 4 : Règles du jeu présentiel (GN)

La couleur du plan astral est le **violet**. Tout objet de jeu violet est donc dans le plan astral et accessible uniquement aux personnages qui sont dans le plan astral ou qui ont des compétences permettant d'interagir avec ce dernier.

Toutes les joueuses et les joueurs qui sont dans le plan astral portent des **lunettes astrales** (fournies).

Les **étiquettes violettes** : des étiquettes portant des informations qui ne peuvent être lues que depuis le plan astral.

Les **cloches astrales** : des cloches violettes recouvrent des objets qui sont dans le plan astral. Il est impossible de soulever ces cloches et voir les objets cachés dessous, sauf pour les personnages qui sont dans l'astral ou qui ont des compétences spécifiques.

Il existe des **ouvrages astraux**, des documents qui ne peuvent être lus que depuis le plan astral.

Des **instances astrales** sont également proposées.

Enfin, un **portail astral** est disponible sur le site du GN. Il permet de faire passer des personnages du monde réel au plan astral, sous conditions et/ou compétences.

Les formes astrales

Toute forme animée du plan astral est appelée **forme astrale**.

Il existe trois types de forme astrale :

1. les **entités astrales** : elles résident de manière permanente dans le plan astral.
2. les **esprits des morts** : ce sont les esprits des personnages morts et en stase, en attente d'être ressuscités.
3. les **formes astralisées** : ce sont les personnages vivants qui entrent dans l'astral pendant un temps limité.

Le tableau ci-dessous indique les compétences et objets accessibles pour les personnages qui se trouvent dans le plan astral.

Type de formes astrales	Compétences astrales	Compétences personnelles	Objets astraux	Objets personnels
<i>Entités astrales (non joueuses / joueurs)</i>	OUI	NON	OUI	NON
Esprits des morts	OUI	NON	OUI	NON
Formes astralisées	NON	OUI	OUI	OUI

Les entités astrales

Les entités astrales sont les résidents permanents du plan astral. Ce sont les avatars astraux, les créatures de ce plan et les personnages morts définitivement.

Toutes ces entités peuvent utiliser des compétences astrales et des objets astraux.

Voici quelques exemples de compétences astrales des entités astrales :

- **possession corporelle** : l'entité s'empare du corps d'un personnage dans le monde réel et peut le contrôler pour attaquer un autre personnage. Dès que le corps subit 2 CORE de dégâts, l'entité astrale doit quitter le corps.
- **vampirisme astral** : l'entité astrale peut absorber 1 CORE d'un personnage du monde réel.

Les esprit des morts

Les personnages morts restent dans l'astral un temps défini par le coût payé par sa civilisation pour la stase de résurrection (cf. 3.1 *La vie et la mort* > *La mort*).

Les esprits des morts peuvent utiliser les compétences listées dans le tableau suivant en utilisant **10 VOLT** pour la durée de la stase.

Compétences astrales	Effets
Détection du réel	Permet de voir et d'entendre le monde réel (gratuit).
Possession vocale	Permet de prendre possession des cordes vocales et de la bouche d'un personnage du monde réel pendant 30 secondes (4). La cible ne se rappelle pas d'avoir parlé.
Esprit frappeur	Permet de déplacer/pousser un objet sur une distance de 2 mètres maximum (3/objet). Ne permet de pas prendre, saisir, soulever.

Les esprits des morts ne peuvent pas mourir. Cependant, certaines entités astrales ou certains effets peuvent rallonger la durée de la stase en lançant l'annonce **Stase X** (X étant le nombre de minutes ajoutées à la stase).

Les formes astralisées

Certains personnages ont des compétences leur permettant d'entrer dans le plan astral sans mourir. Dans ce cas, on parle de formes astralisées.

Les formes astralisées peuvent évidemment soulever les cloches astrales et n'ont qu'une seule compétence astrale :

Détection du réel	Permet de voir et entendre le monde réel (gratuit).
--------------------------	---

Pour le reste, les formes astralisées utilisent leurs compétences personnelles et leurs objets personnels.

Les personnages astralisés utilisent leur CORE et VOLT.

Si jamais une forme astralisée tombe à 0 CORE, le personnage meurt aussitôt.

Son corps se désastralise immédiatement là où il est et le cadavre apparaît dans le monde réel aussitôt là où il se trouve. Il doit ensuite être rapporté au caisson de stase pour être ressuscité.

3.4 Le temps

Les actions Orga se terminent à 2h le vendredi et à 1h le samedi. Le jeu commence à 08h le matin.

Les joueuses/joueurs peuvent jouer jusqu'à 2h le vendredi et 2h le samedi.

A 2h, le jeu est terminé : toutes les joueuses et tous les joueurs doivent quitter le fort (qui sera fermé) pour rejoindre la zone de campement, hors jeu.

Aucune action ne peut être réalisée pendant la nuit.

Les VOLT se rechargent à chaque repas et chaque personnage dispose donc à nouveau de 10 VOLT jusqu'au prochain repas. Pour celles et ceux qui ne mangent pas, les VOLT se rechargent à la fin du service.

3.5 Les visuels, les annonces principales et les effets

Un certain nombre de visuels, d'annonces et d'effets sont générés par des compétences ou des actions de jeu.

Les repérages visuels et les gestes

Des lunettes fumées : cela indique que le personnage est dans le plan astral. Il est donc invisible et intangible pour tout le monde, à l'exception d'effets particuliers ou de compétences particulières pour interagir avec le plan astral.

Des cloches violettes : elle indique que dessous se trouve un objet présent dans le plan astral. Il est interdit de soulever ces cloches à moins d'avoir la compétence ou un effet pour le faire ou d'être déjà dans le plan astral.

PAXTRAIOS 2025 - Livre 4 : Règles du jeu présentiel (GN)

Les bras en croix : ce geste indique que la personne est invisible. Sauf compétence spéciale, il est alors impossible de voir le personnage. Attention toutefois, le personnage est bien présent, il peut donc être touché.

Le poing levé au-dessus des épaules : ce geste indique que la personne est hors jeu. Aucune interaction n'est possible avec cette personne qui n'existe pas.

Une étiquette bleue : indique des effets ou des contraintes. **À lire obligatoirement dès qu'elle est vue et à appliquer si les conditions sont remplies.**

Une étiquette violette : indique des effets ou des contraintes dans le plan astral. **À lire obligatoirement dès qu'elle est vue et à appliquer si les conditions sont remplies**, à condition d'avoir la compétence ou un effet pour le faire ou d'être déjà dans le plan astral.

Le bras tendu devant soi, main face à quelqu'un (avec l'annonce Commandement) : un ordre est donné auquel il faut obéir.

Ruban blanc : porté par une joueuse ou un joueur, il indique des difficultés d'ordre physique qui rendront certaines actions de jeu impossibles ou adaptées.

Objet en jeu et identifiable : tous les objets **pucés** sont des objets identifiables et déplaçables.

Objet indéplaçable : tous les objets avec une marque **dorée** sont indéplaçables.

Objet astral : tous les objets totalement violets sont dans l'astral. Si un objet violet possède une puce, il est déplaçable. Si un objet violet possède une marque dorée, il est indéplaçable. Sans puce ni marque dorée, c'est un objet mentarek 😊.

Les annonces Orga

Les deux annonces suivantes peuvent être utilisées par les Orga soit pour des raisons de sécurité, soit pour des raisons de jeu.

STOP SÉCURITÉ	Cette annonce peut être effectuée par n'importe quelle personne pour des questions de sécurité. Le jeu doit s'arrêter immédiatement. Cessez toute action en cours et gérez la source du problème. Le jeu peut être repris avec un REPRISE JEU si tous les protagonistes engagés dans la zone sont d'accord. Si besoin, déplacez-vous avant toute reprise du jeu. Selon la situation, prévenez immédiatement un Orga.
TIME FREEZE	Arrêt immédiat du jeu par les Orga. Fermez les yeux et cessez toute action en cours. Attendez les instructions des Orga. Le jeu ne reprendra qu'avec un TIME IN.

Les annonces verbales

Les annonces doivent être faites à voix haute et intelligible. La cible doit être désignée par un doigt, bras tendu, de manière explicite. Un personnage qui n'entend pas l'annonce ou ne voit pas qu'il en est la cible ne peut pas en subir l'effet.

Elles sont conçues pour être intuitives et être comprises facilement.

En l'absence d'annonce de durée, un effet dure 30 secondes.

Les effets des annonces sont détaillées dans le tableau suivant.

ANNONCES	EFFET
ASSOME	La cible s'évanouit et perd conscience.
BLESSURE PAR Y	L'annonce Blessure est toujours suivie d'une source de blessure (exemple : Blessure par venin, Blessure par froid, Blessure par acide, Blessure par électricité, etc.). Cela ne change pas l'effet : une blessure inflige toujours une perte de 1 CORE à la cible.
BRISE-MEMBRE	Le membre touché est brisé et ne peut plus être utilisé jusqu'à être soigné.
CÉCITÉ	La cible devient aveugle.
CHOC	Une attaque CHOC se lance en désignant du doigt sa cible, bras tendu devant toi. Les attaques CHOC sont des attaques psychiques. Elles peuvent être de différents types : électro-CHOC (attaque électrique), sono-CHOC (attaque sonore) et thermo-CHOC (attaque de chaleur).
COMMANDEMENT	Cette annonce est faite le bras tendu devant soi, main face à la cible. Elle est ensuite suivie d'un ordre que la cible doit exécuter. La cible de Commandement ne peut pas bouger avant la fin de l'ordre.
CONFUSION	La cible ne peut plus lancer aucune annonce.
COUP PUISSANT	L'attaque d'un Coup puissant non parée inflige 3 CORE de dégâts.
CRÈVE-CORE	Un CORE de la cible se ferme. <i>Exemple : une cible avec 4 CORE sur 4 passe à 3/3. Une cible avec 4 CORE ouvert sur 5 passe à 4/4.</i>
DÉSARME	La cible doit lâcher son arme.
FATIGUE	La cible perd 1 VOLT.

PAXTRAIOS 2025 - Livre 4 : Règles du jeu présentiel (GN)

FRAYEUR	La cible doit fuir le personnage qui a lancé l'annonce (pendant le temps imparti) jusqu'à ne plus le voir.
MAÎTRISE	Deux personnages, de n'importe quel archétype, peuvent maîtriser un autre personnage isolé. Il suffit à chacun de poser une main sur une épaule de la cible et d'annoncer MAÎTRISE. La cible est alors considérée comme maîtrisée physiquement (la cible n'est pas bâillonnée). Elle doit alors suivre les deux personnages qui l'ont maîtrisée. La cible ne peut pas résister. l'épaule de la cible.
MORT	La cible perd instantanément tous ses CORE et meurt.
NARCO	Tous les personnages qui entendent cette annonce doivent s'immobiliser et fermer les yeux en comptant dans leur tête le nombre de secondes indiquées dans l'annonce. A la fin du délai, les personnages peuvent à nouveau ouvrir les yeux et bouger.
OUBLI	La cible oublie tout ce qui s'est passé pendant une durée égale au temps imparti.
PARALYSIE	La cible est totalement paralysée. Elle ne peut pas parler, donc ne peut pas lancer d'annonce.
PROTECTION	Cela permet d'encaisser la perte de CORE à la place d'un autre personnage. Il faut être à portée de bras.
RALENTISSEMENT	La cible ne peut plus courir ni lancer de combat. Juste se déplacer doucement. Elle peut toujours lancer des annonces.
RECULE X	La cible doit reculer de X pas.
SILENCE	La cible ne peut plus parler, elle ne peut donc plus lancer d'annonce.
SOMMEIL	La cible s'endort aussitôt.
STASE X	La durée de la stase est augmentée du temps indiqué dans l'annonce.
TOMBE	La cible doit tomber au sol.
TRAUMA	La cible est traumatisée de ce qu'elle voit ou entend. A chaque repas un CORE se ferme jusqu'à ce qu'elle se libère de son traumatisme en confession.
VÉRITÉ	La cible doit répondre la vérité à la prochaine question posée (dans le temps imparti). La réponse ne peut être que OUI ou NON.

La résistance aux annonces

Certaines compétences permettent de résister à des annonces.

Sauf mention contraire, les résistances fonctionnent de la façon suivante :

- résister à une annonce coûte 2 VOLT. Si le personnage ne les a plus, il ne peut pas résister.
- il n'est pas obligatoire de résister. Un personnage peut décider de subir l'annonce plutôt que de dépenser 2 VOLT.
- il faut manifester ostensiblement la résistance. Il est possible de rire très fort "Ah ah ah !" ou de dire "Cela n'a aucun effet sur moi !"

Les annonces "de masse" et "divine"

N'importe quelle annonce peut être suivie des mots clés : "de masse" ou "divine/divin".

Voici les effets :

ANNONCES	EFFET
... de masse	L'annonce qui vient d'être lancée ne cible pas une seule personne mais tous les personnages qui entendent l'annonce. <i>Exemple : Frayeur de masse, Cécité de masse, électro-CHOC de masse, etc.</i>
... divin	L'annonce qui vient d'être lancée ne cible pas une seule personne mais tous les personnages qui entendent l'annonce. Il est impossible de résister à une telle annonce. <i>Exemple : Frayeur divine, Cécité divine, thermo-CHOC divin, etc.</i>

3.6 L'artisanat et la récolte

Chaque joueur dispose d'une licence de métier : soit d'artisanat, soit de récolte.

Les licences d'artisanat sont de deux types : artisanat primaire et artisanat secondaire

Les licences de récolte sont de deux types : récolte et fabrication.

Voici les caractéristiques générales des quatre types de licence :

- **licence d'artisanat primaire** : il s'agit de produire réellement des ressources. Ces ressources peuvent ensuite être transformées par l'artisanat secondaire.

Exemple : les Bot-anistes font des fleurs pour les Tek-Chimistes.

- **licences d'artisanat secondaire** : il s'agit de produire réellement des ressources à partir des produits de l'artisanat primaire.

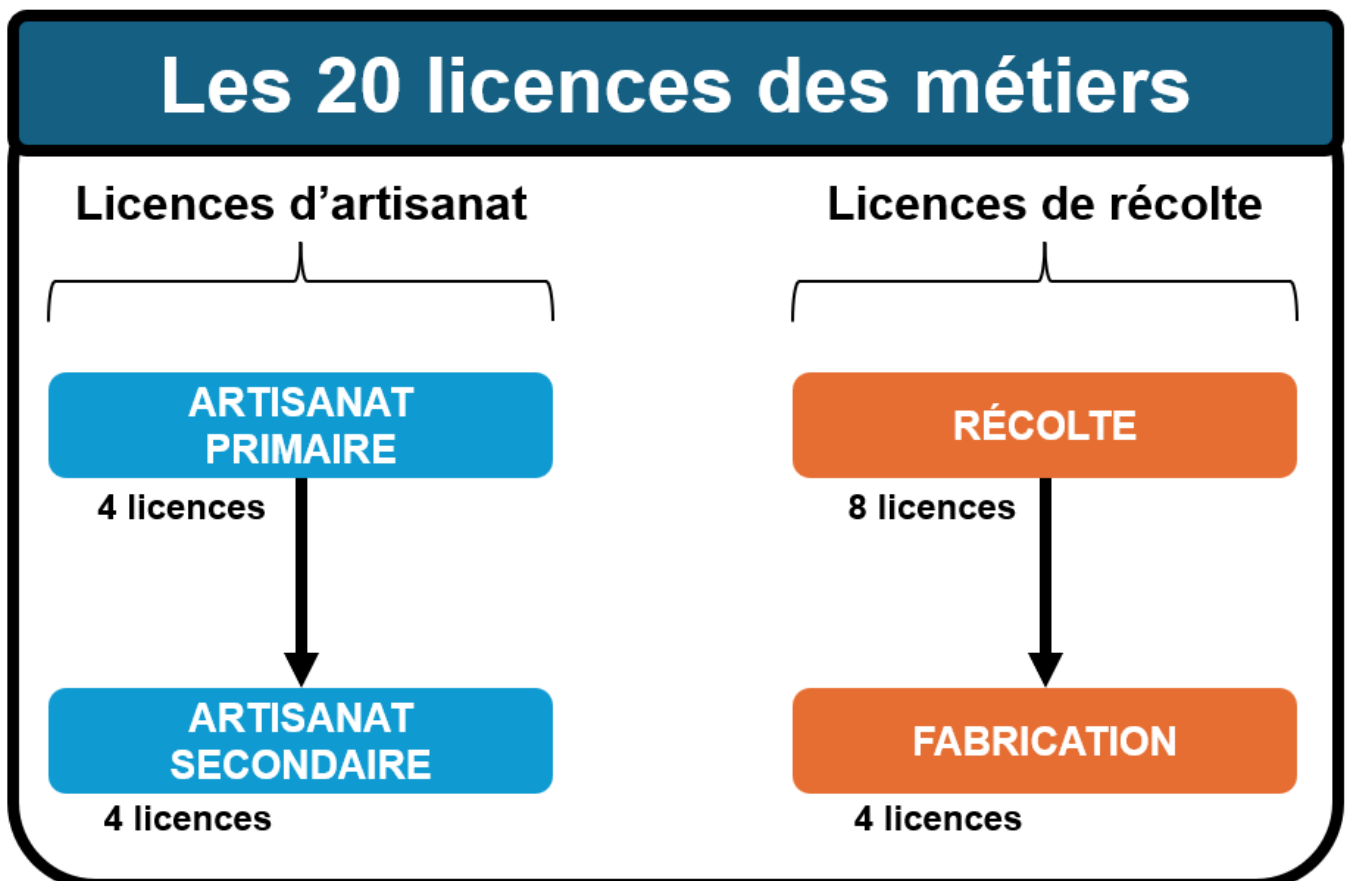
Exemple : les Tek-chimistes fabriquent des potions avec les fleurs des Bot-anistes.

- **licence de récolte** : il s'agit de récolter des ressources sur un badge personnel à l'aide d'appareils répartis sur le site et appelé RéKoltor©. Les ressources sont ensuite déposées dans un FabriKator©, un appareil numérique.

Exemple : les recycleurs récoltent des ressources d'ingénierie et les pigmentiers récoltent des pigments.

- **licences de fabrication** : il s'agit de fabriquer des objets à partir des ressources issues de la récolte, à partir d'un appareil numérique appelé FabriKator©. Les objets sont imprimés sur des tickets. Quand les objets sont utilisés, les tickets sont déchirés.

Exemple : les cuisiniers réalisent des plats et les ingénieurs des machines.



Les licences d'artisanat

BRANCHES DE MÉTIERS	PRODUCTEUR PRIMAIRE	PRODUCTEUR SECONDAIRE ASSOCIÉ
De l'art des Plantes	Bot-anistes Ils produisent des fleurs en origami à partir de feuilles achetées ou trouvées.	Tek-chimistes Ils produisent des sérums à partir des fleurs des Bot-anistes.
De l'art des Tissus	Textifex Ils produisent des patrons , qui sont des pièces en tissu prédécoupées.	Tisse-Aciers Ils produisent des dagydes (poupées de tissu) grâce aux pièces des Textifex.
De l'art des Joyaux	Arkéo-logs Ils récupèrent des gemmes dans des blocs de glaisin (plâtre).	Orfèvres Ils produisent des bijoux grâce aux gemmes des Arkéo-logs.
De l'art des Bougies	Forge-mèche Ils fabriquent des mèches pour bougies.	Ciriex Ils fabriquent des bougies parfumées à partir des mèches des Forge-mèche.

Pour chacun des métiers d'artisanat, les informations utiles sont fournies dans des livrets à part, contenant les plans de base pour réaliser les productions ainsi que les outils (fournis), de même que des informations sur la rareté des ressources ou comment s'en procurer.

Les licences de récolte

Sur place, RobotiK Corporation organise la récolte des diverses ressources grâce à des robots récolteurs. Ces robots sont contrôlés par des CGM (Centrales de Gestion Mobiles) appelées **Rékoltor**®. RobotiK Corporation organise également l'assemblage des diverses ressources grâce à des CPO (Centrales de Production d'Objets) appelées **FabriKator**®.

Il existe 12 licences de récolte en tout, dont 8 licences Rékoltor® pour récolter des ressources et 4 licences FabriKator® qui assemblent les ressources récoltées pour fabriquer des objets.

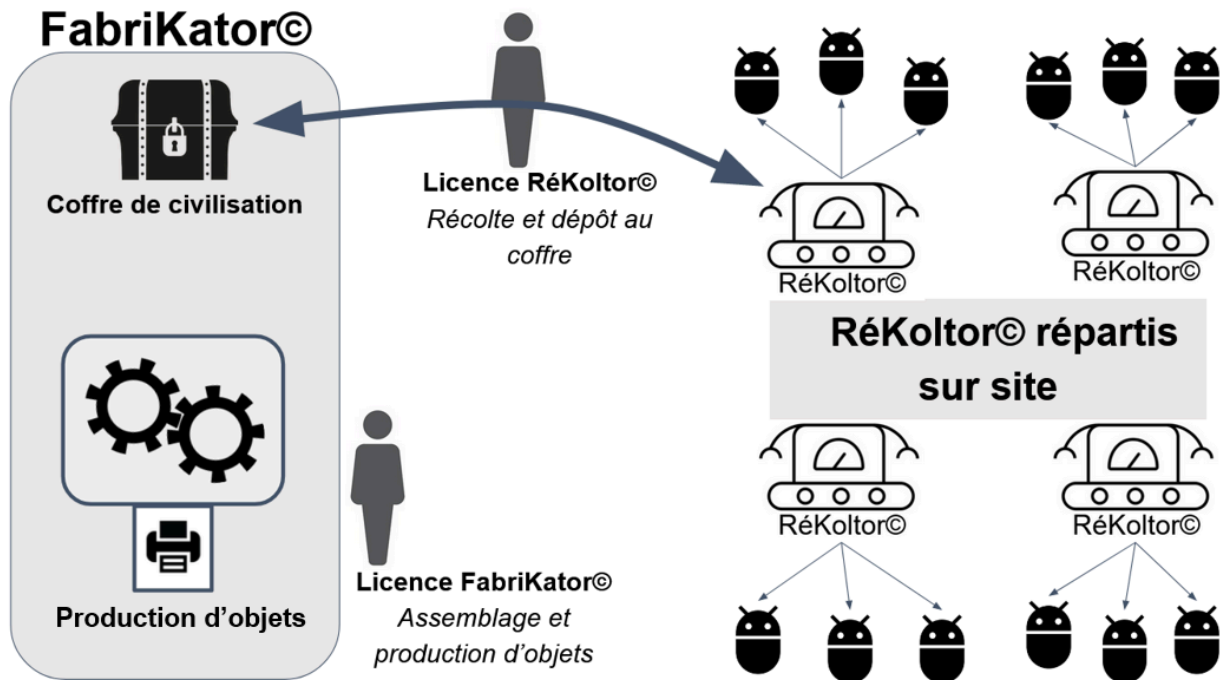
Les 8 licences Rékoltor® sont :

- les **paysans** qui récoltent des ressources de la ferme,
- les **chasseurs** qui récoltent des ressources animales,
- les **pêcheur** qui récoltent des ressources aquatiques,
- les **cueilleurs** qui récoltent des ressources végétales,
- les **fongistes** qui récoltent des ressources fongiques,
- les **mineurs** qui récoltent des ressources minérale,

- les **recycleurs** qui récoltent des ressources d'ingénierie,
- les **pigmentiers** qui récoltent des pigments.

Les 4 licences FabriKator© sont :

- les **cuisiniers** qui fabriquent des **plats**
- les **ingénieurs** qui fabriquent des **machines**
- les **calligraphes** qui fabriquent des **mantras**
- les **imprégnateurs** qui fabriquent des **essences**



Pour chacun des métiers de récolte, les informations utiles sont fournies dans des livrets à part, contenant les ressources, les informations sur les RéKoltor© et les FabriKator©.

3.7 Les combats

Les combats en GN présentent en général les inconvénients suivants :

- la plupart sont des mêlées plus ou moins intenses dans lesquelles il n'est pas facile de suivre vraiment tout ce qui se passe,
- beaucoup de pouvoirs et d'annonces ne sont pas appliquées car les combattants ne les entendent pas,
- des coups ne sont pas comptés (ex : une flèche dans le dos) parce qu'ils ne sont pas sentis,
- la vitesse et le rush empêchent de traiter mentalement et de réfléchir correctement,
- la plupart des grosses créatures sont quasi imbattables sauf si certaines conditions du scénario sont complétées avant.

En résumé, la plupart du temps, les combats sont destinés quasi exclusivement à des personnages combattants maîtrisant l'escrime ludique. En dehors de ces profils, ils sont peu adaptés aux personnes débutantes ou aux personnages qui ont des pouvoirs particuliers à lancer ou des tirs à distance.

Concept des combats

En réponse à ces constats, le style de combat de Paxtraios a les caractéristiques suivantes :

- prendre le temps de lancer les annonces, les pouvoirs, de "jouer" contre l'adversaire,
- prendre le temps d'incarner ce qui se passe (prendre le temps de lancer une capacité, se concentrer, incanter, etc.),
- faire en sorte que toutes les joueuses et tous les joueurs puissent intervenir et que leurs actions soient prises en compte.

Règles des combats

Il y a deux types de combat :

Personnage contre personnage (PVP) : dans ce cas, c'est un duel et les duels sont réglementés d'un point de vue législatif.



Les règles sont les suivantes :

- un personnage versus un personnage,
- duel d'escrime ludique, en armant bien,
- beau combat qui doit être sérieusement arbitré.

Personnage contre Environnement (PVE) : dans ce cas, les personnages affrontent une créature de l'univers ou une/un protagoniste.



Les règles des **combats PVE** sont alors les suivantes :

- 4 personnage maximum impliqués dans le combat
- les personnages se placent librement de gauche à droite
- les créatures avec un foulard rouge sur elles attaquent en premier. En l'absence de foulard rouge, les personnages commencent à attaquer.
- les actions sont jouées l'une après l'autre : personnage 1 > créature > personnage 2 > créature > personnage 3 > créature > personnage 4 > créature, puis le cycle reprend
- les personnages et les créatures ont 4 secondes pour agir : porter un coup, lancer une annonce, activer une compétence, etc. Au-delà de ces 4 secondes, le personnage perd son tour.
- sortir d'un combat engagé provoque une attaque de la créature qui fait perdre 2 CORE.
- un personnage peut entrer en combat s'il y a moins de 4 personnages impliqués.

Les personnages qui ne sont pas engagés dans le combat ne peuvent pas lancer de compétences d'attaque, de défense ou de soutien.

3.8 Les poisons et les maladies

Empoisonner une victime

Pour empoisonner quelqu'un il faut que le poison entre en contact avec la victime. Attention toutefois, une fois la fiole de poison versée quelque part, le poison reste actif 10 minutes. Le personnage empoisonneur doit donc surveiller sa victime pendant les 10 minutes qui suivent l'utilisation de la fiole pour vérifier si le poison entre en contact avec la victime.

L'empoisonneur doit aussi noter les autres personnages qui entrent en contact avec le poison. Passé le délai de 10 minutes, le personnage empoisonneur doit prévenir un Orga ou un PNJ pour faire parvenir la fiche symptôme à la victime (ou aux victimes).

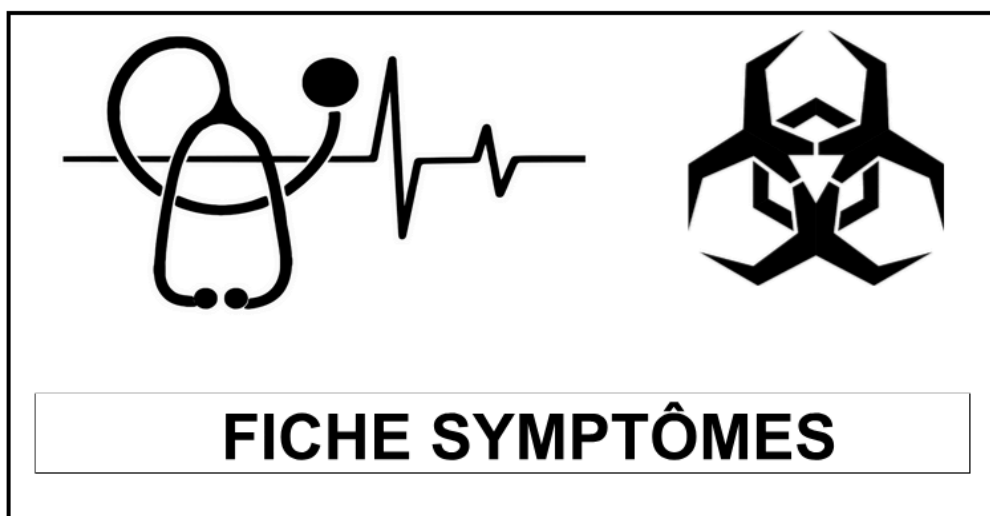
Il y a plusieurs modalités d'application qui toutes consomment le poison :

1. par **absorption** : la cible doit ingérer le poison. Dans ce cas, il faut verser la fiole dans une boisson uniquement. **Il est interdit d'empoisonner les plats pour éviter de ne pas manger et gâcher la nourriture.**
2. par **contact dermique** : la fiole peut être versée sur un objet et l'objet mis en contact avec la peau de la victime.
3. par **pénétration** : la fiole peut être versée sur une lame et une blessure avec cette lame dans les 10 minutes occasionne l'empoisonnement.

Dans tous les cas, si l'empoisonnement réussit, l'empoisonneur doit faire parvenir la fiche symptôme (fournie avec le poison) à la victime. Soit l'empoisonneur lui donne directement en assumant l'empoisonnement que son personnage vient d'infliger, soit il fait appel à un Orga ou un PNJ pour apporter la fiche symptôme.

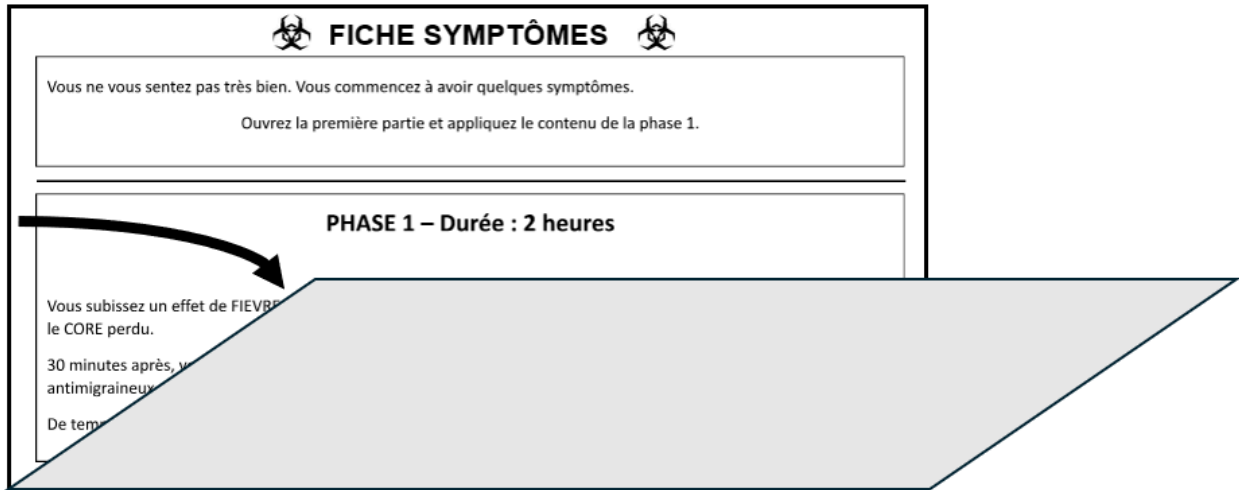
Être victime d'un empoisonnement

Lorsqu'un joueur est empoisonné, il reçoit une fiche SYMPTÔMES. Ces fiches sont conçues pour permettre de jouer l'aspect progressif de l'empoisonnement ou de la maladie en autonomie, de même que la façon de les guérir.

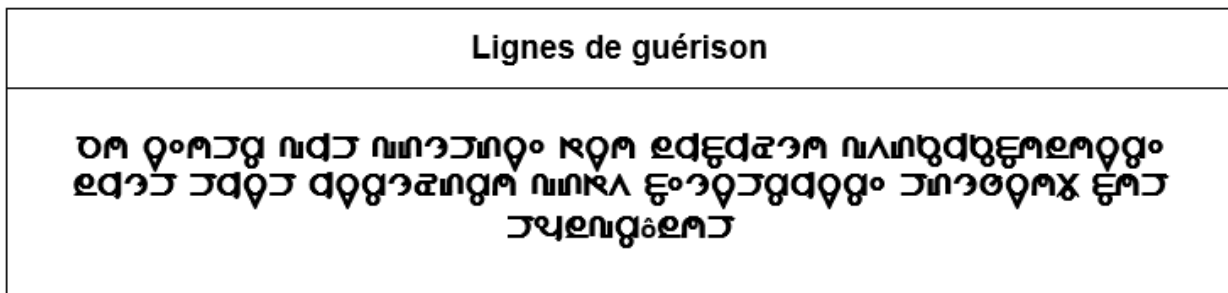


La fiche SYMPTÔMES indique les symptômes et leurs conséquences au cours du temps. Cependant, tous les symptômes ne sont pas visibles de suite.

La fiche est en partie pliée et ne permet de lire au début que les premiers symptômes. Un délai ou une condition est indiqué pour déplier la partie suivante et voir les nouveaux symptômes.



La fiche contient aussi des lignes de guérison codées. Ces lignes sont destinées à des personnages qui ont des compétences de soin et qui examinent le personnage malade ou empoisonné.



Les fiches contiennent toutes les informations liées aux différentes compétences qui permettent d’agir sur les poisons et les maladies.

3.9 Les autels diplomatiques, les camps et le vol

Autel diplomatique

Chaque civilisation possède un autel diplomatique. Cet autel permet de déposer des objets et de les protéger de tout vol, mais aussi de les exposer publiquement pour faciliter les recherches et les échanges. Cet autel inclut un registre de demande permettant à n’importe qui d’exprimer un souhait sur un objet de l’autel et de faire une proposition d’échange.

L’autel diplomatique est totalement inviolable. Aucun objet ne peut y être récupéré par une autre civilisation, quel que soit le moyen.

Au sein d’une civilisation :

- tout personnage peut déposer un objet sur l’autel de sa civilisation.
- un personnage peut récupérer un objet qu’il a lui-même déposé.

- pour récupérer n'importe quel objet sur l'autel de sa civilisation, il faut la compétence **Autel diplomatique**.

Les comptoirs diplomatiques des civilisations

Les comptoirs diplomatiques sont des espaces propres à chaque civilisation. Ils servent au rayonnement de chaque civilisation aux yeux des autres, mais aussi de lieu de réception officiel des représentants des autres civilisations. Ils accueillent à l'entrée l'autel diplomatique.

Au début du jeu, des membres de l'Index passeront vérifier la qualité de ces comptoirs et attribueront des PV aux civilisations en fonction de cette qualité.

Les comptoirs diplomatiques ne doivent pas contenir d'objets de jeu ou de documents de jeu.

Les seuls endroits qui peuvent accueillir les objets / documents de jeu en dehors de leur emplacement initial sont :

- les poches et sacs des personnages (volables),
- l'autel diplomatique (non volable).

Tous les objets des comptoirs diplomatiques sont donc des objets de décoration.

Le vol

Les personnages avec la compétence **Vol** reçoivent des balises de substitution (pincés à linge) au début du GN.

Les règles du vol sont les suivantes :

- un objet volable est un objet plus petit ou égal au volume d'un poing fermé. Il est donc impossible de voler des gros objets, ce n'est pas discret.
- un document volable est un document de deux feuilles A4 maximum. Il est donc impossible de voler un carnet de joueuse/joueur ou un gros parchemin.
- poser une pince unique permet de voler 1 seul objet ou 1 seul document localisé à 20 cm maximum de la pince.
- poser deux pincés quasiment au même endroit permet de voler 3 objets et/ou 3 documents (possible de panacher), localisés à 20 cm maximum des pincés.
- pour que le vol soit validé, les pincés doivent toujours être placés sur les sacs, bourses ou autres contenants, éventuellement les ceintures, bandoulières ou près des poches. Placer des pincés en plein milieu d'un grand morceau de tissu (cape ou autre) ne conduit pas à la réussite du vol.
- Les badges des personnages sont non volables.

Lorsque le personnage voleur a placé sa ou ses balises, il doit signaler son méfait. De la même façon, une joueuse ou un joueur se rendant compte qu'elle ou il a des balises sur elle/lui doit immédiatement se signaler.

Ce signalement se fait auprès des PJA référents et, si aucun n'est disponible, les Orga.

Les 4 PJA référents pour le vol sont dans l'ordre de contact privilégié :

- Androïde GP de sécurité
- Mécène des fleurs et des lames
- Panscientifique
- Eminence de l'ombre

Pour la résolution du vol, il y a deux cas de figure :

1. **le personnage voleur se présente en premier** au PJA, désigne sa cible et le PJA se rend auprès de la victime pour résoudre le vol. Le PJA revient ensuite auprès du personnage voleur pour lui remettre son butin.
Le personnage voleur décrit au PJA la forme et/ou la texture de ce qu'il souhaite voler (lors d'un vol on ne distingue pas la différence de couleur ou le contenu écrit d'un document) et peut classer ses priorités. Le PJA résoudra le vol avec ces informations.
2. **le personnage volé se présente en premier** au PJA. Le PJA résout le vol et remettra le butin au personnage voleur par la suite.
Le PJA choisit dans ce cas aléatoirement dans la zone volée le nombre d'objets/documents nécessaires.

Dans tous les cas, lors de la résolution :

- le PJA retire les pinces, attestant de la résolution du vol.
- le personnage volé présente au PJA référent l'ensemble des objets/documents situés à moins de 20 cm de la localisation des pinces.

3.10 Les langues

Langue orale

Toutes les civilisations ont une langue propre parlée sur leur planète. Cependant, la langue commune de la République, le **LANGAL** (**LAN**gue **GAL**actique), est parlée par tout le monde et permet à chacune et chacun de se comprendre à l'oral sans aucune difficulté. Dans le jeu, les personnages peuvent tous se parler. Il n'y a pas usage des langues de civilisation à l'oral.

Langues écrites

A l'écrit, les langues de civilisation sont utilisées dans certains textes de la bibliothèque ou autres. La plupart du temps, seule une partie des textes est codée. Chaque civilisation dispose d'un abaque pour traduire sa propre langue à l'écrit. Pour pouvoir décoder les autres langues, il

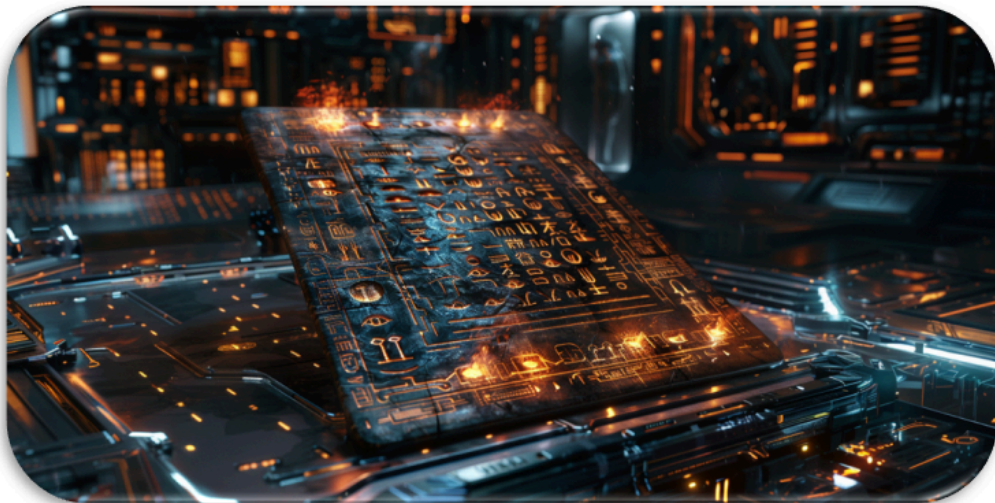
faut les compétences adéquates pour savoir lire plusieurs langues autre que celle de sa civilisation.

Langues anciennes

Certaines langues anciennes ne sont plus parlées, mais sont encore présentes dans les textes. C'est le cas des langues des civilisations éteintes notamment. Les personnages qui ont des compétences linguistiques reçoivent aussi des abaquas pour des langues anciennes.

Langues oubliées

Il existe des langues oubliées, encore plus ancestrales et antiques que les langues anciennes. Les langues oubliées datent des âges immémoriaux. Les personnages qui ont des compétences linguistiques reçoivent aussi quelques tablettes pour des langues oubliées. Ces tablettes ne contiennent que quelques éléments de ces langues oubliées.



3.11 Les personnages et leurs compétences

Un personnage est caractérisé par :

- son **background** : son histoire personnelle, sa position sociale dans sa civilisation, ses relations avec les autres joueurs et civilisations, etc.,
- ses **capacités** : déterminées par les compétences dont il dispose.

Le background est co-écrit par les joueuses et joueurs et par les Orga en fonction des envies de chacune et chacun.

Les compétences sont liées aux choix que fait la joueuse/ le joueur en créant son personnage.

Seul le principe de création de personnage est expliqué dans ce livre. La liste détaillée de toutes les compétences se trouve dans le livre de création des personnages.

Choix de la civilisation

Le premier choix est celui de la civilisation. Chaque civilisation possède un **arbre de compétences spécifiques** qui sont choisies par la Sénatrice / le Sénateur de la faction dans l'arbre des compétences de la civilisation. Tous les membres de la civilisation possèdent les compétences choisies.

Choix d'archétype

Le deuxième choix est celui de l'archétype. Il existe 10 archétypes différents : un de leader - Sénatrice/Sénateur - et neuf d'experts spécifiques.

Les dix archétypes sont :

- **Sénatrice/Sénateur** : leader de la civilisation.
- **Astralex** : élite spécialisé dans l'astral
- **Bellicix** : élite spécialisé dans le combat
- **Créax** : élite spécialisé dans l'art
- **Diplomatie** : élite spécialisé dans la diplomatie
- **Eruditek** : élite spécialisé dans les connaissances
- **Mentax** : élite spécialisé dans la psyché (pouvoirs psychiques)
- **Mercatik** : élite spécialisé dans le commerce
- **Pontifex** : élite spécialisé dans la religion
- **Ombrax** : élite spécialisé dans l'ombre

Chaque archétype offre :

- des compétences offertes spécifiques liées à l'archétype
- 3 points à répartir dans l'arbre de compétence lié à l'archétype
- 3 autres points à répartir dans les arbres de compétences de son choix

Si 6 points sont dépensés dans le même arbre, une compétence bonus est offerte en plus.

Choix de compétences

Le troisième choix est celui des compétences générales.

Comme expliqué précédemment, chaque joueuse/joueur dispose de 3 points à répartir dans n'importe quel arbre de compétences, en plus des 3 points à répartir dans l'arbre lié à son archétype.

Ces 3 points permettent de personnaliser au mieux son personnage.

Un joueur a donc 6 points à répartir dans les 10 arbres de compétence, dont 3 obligatoirement dans l'arbre de son archétype.

Il y a 10 arbres de compétences génériques :

- art
- astral
- combat

- commerce
- connaissances
- diplomatie
- ombre
- politique
- psyché
- religion

Choix de background

Le quatrième choix est celui des éléments de background du personnage.

Il est possible de choisir :

- un positionnement pour chaque domaine du jeu (les 10 domaines des archétypes), permettant de dire si le personnage est attiré par cet aspect ou non.
- deux idéaux qui guident fortement le personnage
- un personnage mentor qui l'a inspiré
- deux évènements majeurs dans sa vie : un dont le personnage a été une victime et l'autre ou il a été un bourreau.

Ces éléments servent ensuite de base pour l'écriture des BG personnels, des quêtes et des intrigues.

Choix d'avoir un Cryptozooth symbiotique

Lors du premier opus, certains personnages ont été parasités par des cryptozooths. Depuis la reconnaissance par la République de cette civilisation, les personnages peuvent choisir d'accueillir un de ces parasites.

Il n'y a aucune possibilité d'être contaminé par un Cryptozooth contre sa volonté.

Les cryptozooths peuvent être présents sous deux formes :

- une forme **dominante** qui remplace totalement la conscience de l'hôte. Tous les membres de la civilisation Cryptozooth ont des cryptozooths sous cette forme.
- une forme **symbiotique** qui maintient la conscience de l'hôte. Le corps est ainsi partagé entre les deux entités. Des avantages et contraintes sont associées à ce partage.

Chaque personnage (hors civilisation Cryptozooth) doit donc choisir s'il abrite un cryptozooth symbiotique ou non.

Choix du métier (artisanat ou récolte)

Les joueuses et les joueurs ne choisissent pas leur licence d'artisanat/récolte au moment de la création du personnage.

Des licences seront mises en jeu et distribuées par civilisation lors d'une phase spécifique en amont du GN.

A la fin de cette phase, chaque civilisation disposera de 8 licences à se répartir entre les joueuses et joueurs de la civilisation.

Ce fonctionnement permet de gérer les pénuries de licence.

3.12 Les quêtes

Voici les différentes sources de quêtes pour les joueuses et les joueurs.

Fil rouge

Dans chaque opus, une histoire principale est source de quêtes et d'intrigues pour tout le monde.

Quêtes de civilisation

Chaque civilisation arrive en jeu avec des objectifs personnels, écrits par les Orga civilisation.

Quêtes des PJA/PNJ

Une quinzaine de personnages sont des PJA : des personnages non joueurs qui gardent le même rôle pendant tout le GN. Ils peuvent distribuer des quêtes lorsque les personnages échangent avec eux.

Les autres PNJ peuvent également être à l'origine de petites quêtes.

Tableau de quêtes

Dans le nexus (la taverne), un tableau liste l'ensemble des quêtes proposées par différentes membres de la République aux Élités réunies.

Autres sources de jeu

Les joueuses et les joueurs peuvent également trouver du jeu :

- dans leur background individuel,
- dans les salles des archétypes,
- dans la bibliothèque en décodant les textes anciens et oubliés,
- en faisant de l'artisanat et de la récolte pour leur métier,
- etc.

Les indices

Chaque quête est référencée et des indices lui sont associés. Ces indices sont disponibles contre rémunération et leur disponibilité est fonction d'un délai entre chaque demande.

Paxtraios offre beaucoup de jeu à ses joueuses et joueurs, rapportant toujours des PV. Il convient à chacune et chacun de choisir le jeu qu'elle ou il veut jouer.

3.13 Les mécaniques d'archétype

Chaque archétype est associé à une salle sur le GN et possède des mécaniques propres. Voici une description succincte de ces mécaniques. Les personnages concernés recevront un livret détaillé du fonctionnement de leur archétype.

Toutes les salles donnent accès à des mécaniques de jeu et il est possible d'accéder à certaines salles en prenant la compétence correspondante.

Chaque personnage ayant accès aux salles ou zones réservées de ces salles peut inviter une personne sous sa responsabilité. Cependant cette personne ne peut pas accéder aux mécaniques de la salle. Elle peut seulement observer, consulter, etc.

- **Sénatrice/Sénateur :**

Salle : la salle réservée est le **Sénat**. C'est là qu'ont lieu les séances du sénat et que sont votées les lois. Associés au Sénat se trouvent les bureaux des autres membres des pouvoirs exécutifs et judiciaires de la République.

Mécanique : les Sénatrices et les Sénateurs dirigent leur faction. Mais en plus elles et ils sont impliqués dans les affaires politiques de la République. Ils doivent pourvoir les postes officiels et voter les lois, tout en dirigeant leur faction.

Le jeu des politiques tourne autour de la gestion de civilisation, de l'élaboration de loi, de la nomination de personnages et du maintien de la République.

Les séances de Sénat sont programmées et à durée fixe et immuable. Le programme sera fourni en amont du GN.

- **Astralex :**

Salle : la salle réservée est la **Salle d'Astralité**. Dans cette pièce sont accessibles des quêtes spécifiques liées à l'astral.

Mécanique : les personnages liés à l'astral ont accès à des quêtes privilégiées du monde de l'astral. Ils sont aussi spécialisés dans l'entrée et la sortie facilitée du plan astral pour eux-mêmes et pour les autres. Ils explorent le monde violet.

Le jeu des personnages liés à l'astral tourne autour du plan astral, sous toutes ses formes, depuis son exploration et sa compréhension, en passant par des quêtes spécifiques et l'aide à l'entrée et à la sortie pour les autres.

- **Bellicix :**

Salle : la salle réservée est l'**Arène**. Dans cette pièce, des combats sont organisés contre des créatures pour s'entraîner et recueillir des informations sur elles. C'est également dans cette salle que le bestiaire des créatures sera à compléter au fil des combats et des informations obtenues.

Mécanique : au sein de l'Arène, les personnages combattants pourront affronter certaines créatures capturées de l'extérieur et tester sur elles diverses stratégies et effets (coups spéciaux, attaques mentales, résistances, objets, attitudes, cris, affinités, caresses, chants, etc.). Ces tests permettent de récolter des informations utiles en combat. Compléter le bestiaire

des informations obtenues en arène ou hors de l'arène rapporte des PV. Enfin, des duels entre personnages peuvent également avoir lieu dans l'Arène.

Le jeu des personnages combattants tourne autour des combats contre l'environnement, des duels et des connaissances sur les créatures.

- **Créax :**

Salle : la salle réservée est l'**Atelier**, au fond du Musée. C'est dans cette pièce que se trouvent les photos des œuvres perdues à retrouver notamment, des piédestaux vides pour accueillir des œuvres, les imprimantes 3D, etc.

Mécanique : les artistes ont un jeu dans le musée notamment pour produire des œuvres d'art, trouver des mécènes, répondre aux quêtes des œuvres perdues et ce sont également eux qui organisent le gala du samedi soir.

Le jeu des artistes tourne autour des prestations artistiques et la production d'œuvres d'art en tout genre, la recherche d'œuvres perdues et l'organisation du gala.

- **Diplomatie :**

Salle : la salle réservée est la **Chambre des Ambassadeurs**. Dans cette pièce assez proche de celle du Sénat, les personnages diplomates peuvent aider les Sénatrices et les Sénateurs dans la rédaction des lois. Dans cette salle se trouve également une table et un tapis de jeu qui représente l'univers. Les diplomates peuvent déplacer les flottes de leur civilisation pour affronter les dangers que la République doit affronter.

Mécanique : les diplomates ont un jeu type wargame. Ce sont également eux qui aident les Sénatrices et Sénateurs. Ce sont eux aussi qui gèrent l'autel diplomatique de leur civilisation. L'autel diplomatique est un autel totalement inviolable pour déposer des objets à la vue de tout le monde. Cela facilite les transactions tout en protégeant les objets.

Le jeu des diplomates est celui de conseillers, de tacticiens sur table, de communication et d'échange autour de l'autel diplomatique notamment.

- **Eruditek :**

Salle : il y a deux salles réservées pour les personnages scientifiques, les **Archives** de la bibliothèque et le **Laboratoire**.

Mécanique : les Archives donnent accès à certains textes antiques plus ou moins obscurs dont personne ne sait exactement ce qu'ils contiennent. Le Laboratoire permet d'accéder à un ensemble d'appareils scientifiques divers pour effectuer des expériences, des analyses, des recherches, afin d'obtenir des connaissances.

Le jeu des scientifiques tourne autour des langues, du soin et du savoir.

- **Mentax :**

Salle : la salle réservée est le **Hall psychique**. Cette pièce regorge d'énigmes diverses pour les personnages aux pouvoirs psychiques. Une drogue mentale permet d'accéder à une salle spéciale contenant des tas d'informations à trouver, décoder.

Mécanique : les personnages aux pouvoirs psychiques peuvent facilement accompagner les personnages combattants afin d'affronter les créatures qui rôdent autour du fort. Les mécaniques spécifiques de leur salle sont associées à des découvertes d'énigmes, de codes, d'informations.

Le jeu des personnages aux pouvoirs psychiques tourne autour du combat mental et la résolution d'énigmes diverses pour gagner des PV et/ou des informations.

- **Mercatik :**

Salle : la salle réservée est la **Bourse des Affaires**. Cette pièce est associée à la salle de l'artisanat et aux marchands présents.

Mécanique : les personnages marchands ont accès facilement au marché noir et aux ventes aux enchères. Ils ont également un jeu prévu avec les marchands présents sur place.

Le jeu des personnages marchands tourne autour de l'artisanat (deux licences possibles), du déverrouillage de coffre, du marché noir et des intrigues entre les marchands officiels.

- **Pontifex :**

Salle : la salle réservée est le **Naos** du Sanctuaria. Dans cette pièce, les prêtres peuvent entendre en confession les personnages qui en ont besoin (pour éviter les traumatismes ou déposer des secrets et gagner des PV).

Mécanique : les prêtres peuvent réaliser des messes, des rituels et autres rites. Ils peuvent aussi retarder la mort par la puissance de leur foi. Ils gèrent également les offrandes.

Le jeu des personnages religieux tourne autour des confessions, des rituels, des prières, des messes et des rites divers.

- **Ombrax :**

Salle : la salle réservée est la **Chambre Noire**. Cette cette pièce, il sera possible de réaliser les poisons des Ombrax. C'est aussi dans cette salle que se trouve le tableau des quêtes noires.

Mécanique : les Ombrax ont un tableau de quêtes réservé, qui ne contient que des quêtes nécessitant des compétences de l'ombre.

Le jeu des personnages de l'ombre tourne autour de la fabrication de poisons et de la réalisation de quêtes de l'ombre.

3.14 Les prières et offrandes aux dieux

Les sollicitations divines

Au Sanctuaria, il est possible d'adresser des sollicitations aux 8. Une sollicitation est une prière contenant une question posée à un dieu. Une interface numérique permettra de poser ces questions. Il est possible de tout questionner sans limite car les intuitions reçues lors des prières peuvent concerner l'ensemble du jeu sans restriction. Cependant, le nombre de prières est limité et a un coût.

Chaque sollicitation consomme un token de prière, sachant que les civilisations commencent le jeu sans token de prière.

La question ne doit appeler qu'une réponse fermée en oui/non, et les réponses divines peuvent être : oui, non ou aucune réponse.

Faire des offrandes

Il est possible de faire des offrandes aux dieux pour gagner des points de victoire et des avantages.

Les offrandes acceptées sont de deux types seulement :

- les objets d'artisanat : fleurs, sérums, patrons, dagydes, gemmes, bijoux, mèches et bougies.
- les objets du FabriKator© : plats, machines, mantras, essences.

Chaque offrande rapporte des points de foi (PF) qui s'additionnent aux PF de la civilisation.

De plus, les PF sont aussi comptabilisés pour chaque dieu. En fonction des PF cumulés dans un dieu, il sera possible de débloquer des récompenses :

token de prières

- PV dans d'autres domaines (par exemple des offrandes à Têk-7, en plus de cumuler des PF permettent à un certain niveau de gagner des Points de Science)
- pouvoirs de civilisation
- etc.