

GN PAXTRAIOS 2025

LIVRE 5 : **La création de** **personnages**



TABLE DES MATIÈRES

Introduction : comment créer un personnage ?	3
CHAPITRE 1 : choix de civilisation	5
1.1 Les Angelox	7
1.2 Les Araksetems	9
1.3 Les Arbrydés	11
1.4 Les Asurax	13
1.5 Les Cryptozooths	15
1.6 Les Héliens	17
1.7 Les Mentareks	19
1.8 Les Mycoptes	21
1.9 Les Ornithes	23
1.10 Les Parthénons	25
1.11 Les Sauragas	27
1.12 Les Tarzars	29
1.13 Les Teknoïdes	31
1.14 Les Tritonisses	33
CHAPITRE 2 : choix d'un symbiote	35
2.1 Les avantages et les inconvénients	35
2.2 Les conditions de réussite de la symbiose	36
2.3 Anciens et nouveaux personnages	37
CHAPITRE 3 : choix d'un archétype	38
3.1 Sénatrice/Sénateur	39
3.2 Astralex	40
3.3 Bellicix	41
3.4 Creax	42
3.5 Diplomatix	43
3.6 Eruditek	44
3.7 Mentax	45
3.8 Mercatik	46
3.9 Ombrax	47
3.10 Pontifex	48
CHAPITRE 4 : choix d'une licence de métier	49
4.1 Les licences d'artisanat	50
4.2 Les licences de récolte	51
CHAPITRE 5 : choix des compétences	52
5.1 Compétences de politique	53
5.2 Compétences de l'astral	56
5.3 Compétences de combat	59
5.4 Compétences d'art	62

5.5 Compétences de diplomatie	65
5.6 Compétences de connaissances	68
5.7 Compétences de psyché	71
5.8 Compétences de commerce	74
5.9 Compétences de l'ombre	77
5.10 Compétences de religion	80

CHAPITRE 6 : choix du background personnel **83**

6.1 Les 10 postures	83
6.1.1 Les arts	83
6.1.2 La religion	84
6.1.3 L'argent	85
6.1.4 Les combats	85
6.1.5 La sournoiserie	86
6.1.6 Les sciences	86
6.1.7 La politique	87
6.1.8 La psyché	87
6.1.9 L'astral	88
6.1.10 La diplomatie	88
6.2 Les 22 Êtres-mentors	89
6.2.1 Les 10 Êtres-mentor archétypaux	89
6.2.2 Les 12 autres types d'Êtres-mentors	90
6.3 Les 24 Idéaux	91
6.4 Les 20 Tragédies	93

Introduction : comment créer un personnage ?

Un personnage est caractérisé par :

- **ses capacités** : déterminées par les compétences dont il dispose,
- **son background** : son histoire personnelle, ses idéaux.

Pour construire un personnage, une joueuse / un joueur doit faire des choix :

1. civilisation,
2. symbiote cryptozooth,
3. archétype,
4. licences de métier,
5. compétences,
6. background.

Choix des compétences de la civilisation (chapitre 1)

Le premier choix est celui de la civilisation. Chaque civilisation est unique et 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, en amont d'un opus.

Tous les membres de la civilisation la possèdent.

Choix d'un symbiote (chapitre 2)

Pour toutes les civilisations (sauf les Cryptozooths), le deuxième choix est celui d'avoir un symbiote cryptozooth ou non.

Avoir un tel symbiote apporte des avantages et des inconvénients.

Choix d'archétype (chapitre 3)

Le troisième choix est celui de l'archétype. Il existe 10 archétypes différents :

- Sénatrice/Sénateur : une ou un unique leader de la civilisation,
- Astralex : élite spécialisé dans l'astral,
- Bellicix : élite spécialisé dans le combat,
- Créax : élite spécialisé dans les arts,
- Diplomax : 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,
- Ombrax : élite spécialisé dans l'ombre,
- Pontifex : élite spécialisé dans la religion.

Chaque archétype offre des compétences de base et 6 points de compétence, dont 3 sont à utiliser obligatoirement dans l'arbre de l'archétype choisi.

Choix d'une licence de métier (chapitre 4)

Le quatrième choix est celui d'une licence de métier parmi :

- 8 licences d'artisanat,
- 12 licences de récolte.

Choix des compétences (chapitre 5)

Le cinquième choix est celui des compétences. Chaque joueur dispose de 3 points de compétence à répartir dans l'arbre de son archétype et 3 points de compétence à répartir dans n'importe quel arbre (incluant aussi l'arbre de l'archétype).

Une compétence bonus est offerte pour 6 compétences prises dans l'arbre de l'archétype choisi.

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 :

1. astral,
2. politique,
3. art ,
4. diplomatie,
5. combat,
6. commerce,
7. connaissances,
8. ombre,
9. psyché,
10. religion.

Choix du background personnel (chapitre 6)

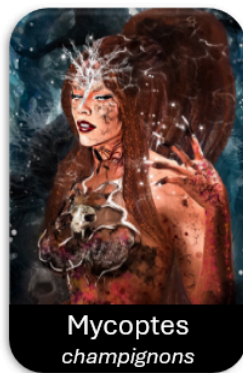
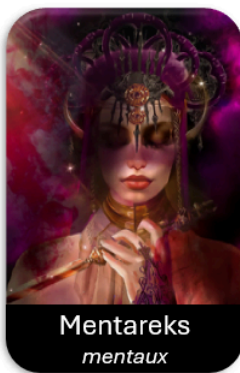
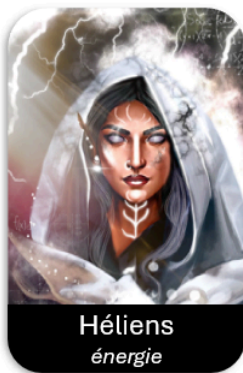
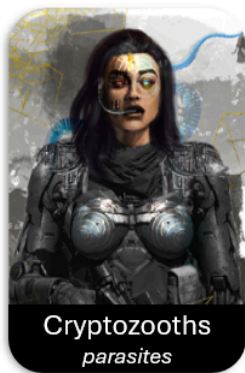
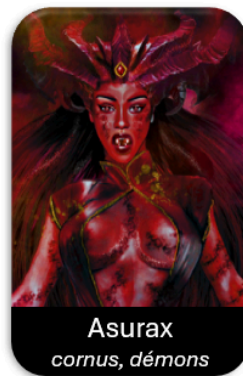
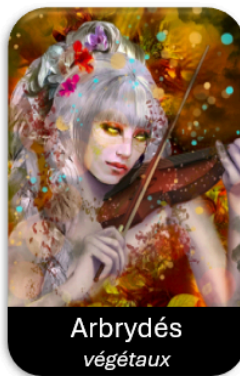
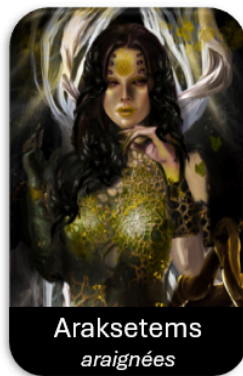
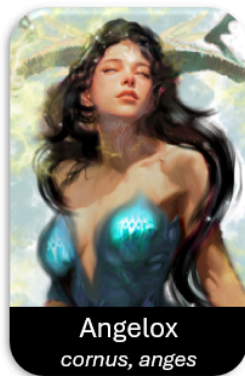
Le sixième choix est celui du background. Pour élaborer son background personnel, chacune / chacun choisit :

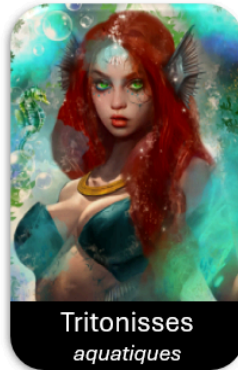
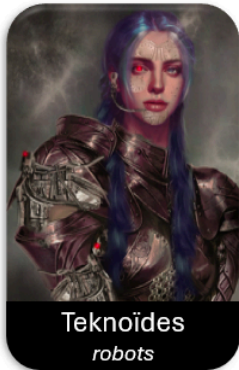
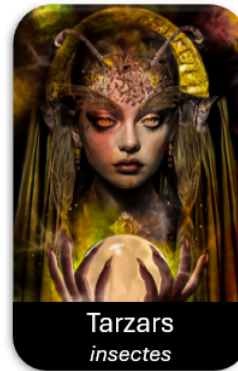
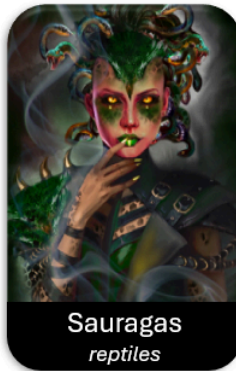
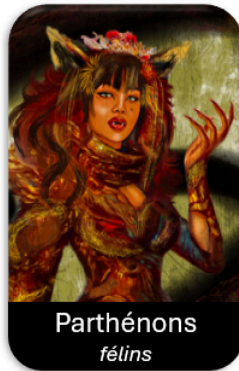
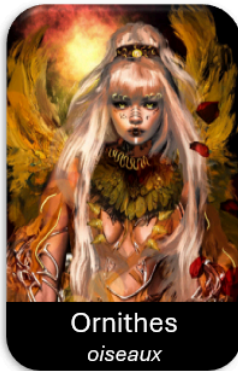
- 10 postures face à 10 domaines majeurs du jeu,
- 1 Être-mentor qui l'a marqué dans son histoire,
- 2 Idéaux qui l'animent, des valeurs fortes qui le motivent à agir,
- 2 Tragédies, des drames qui ont marqué sa vie, ou des expériences impactantes.

CHAPITRE 1 : choix de civilisation

L'univers de PAXTRAIOS vous propose de jouer **14 civilisations**, chacune ayant ses propres caractéristiques :

- les **Angelox**, un peuple de cornus humanoïdes, typé ange,
- les **Araksetems**, un peuple d'arachnides humanoïdes,
- les **Arbrydés**, un peuple de végétaux humanoïdes,
- les **Asurax**, un peuple de cornus humanoïdes, typé démon,
- les **Cryptozooths**, un peuple de parasites conscients,
- les **Mentareks**, un peuple de psychiques humanoïdes,
- les **Héliens**, un peuple de formes énergétiques humanoïdes,
- les **Mycoptes**, un peuple de champignons humanoïdes,
- les **Ornithes**, un peuple d'oiseaux humanoïdes,
- les **Parthénons**, un peuple de félins humanoïdes,
- les **Sauragas**, un peuple de reptiles humanoïdes,
- les **Tarzars**, un peuple d'insectes humanoïdes,
- les **Teknoïdes**, un peuple de cyborgs humanoïdes,
- les **Tritonisses**, un peuple d'êtres aquatiques humanoïdes.



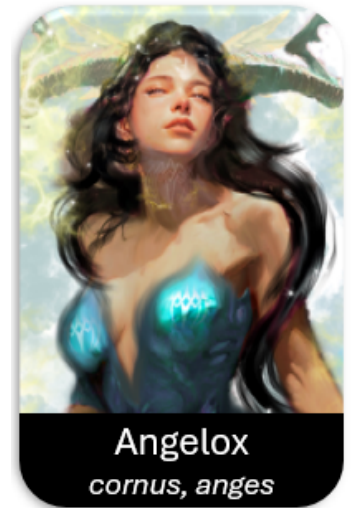


Chaque civilisation possède un arbre de compétence. La Sénatrice / Le Sénateur de la civilisation doit choisir les compétences de civilisation, en concertation avec les membres de sa civilisation.

Chaque civilisation possède de base 1 point de compétence à dépenser dans son arbre de compétence. Les autres points sont gagnés lors des différents opus du GN en fonction du classement final de l'ordre de l'Index.

1.1 Les Angelox

TRAITS : SOLAIRES - INFLEXIBLES



DIEUX MAJORITAIREMENTS PRIÉS SUR NEW EDEN



Ar-C-Tûr est vénéré sur New Eden comme le **Grand Architecte** et Âmon-X comme le **Protecteur Absolu**.



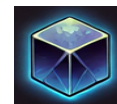
SPÉCIALISATIONS

Sciences Astral Politique

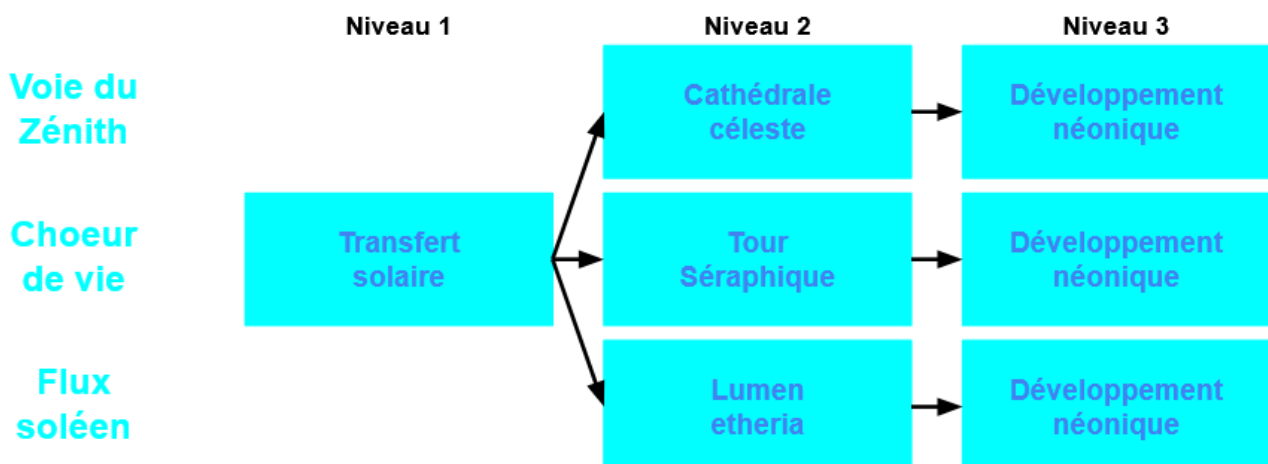


RESSOURCE SPÉCIFIQUE


Edenite



ARBRE DE COMPÉTENCES



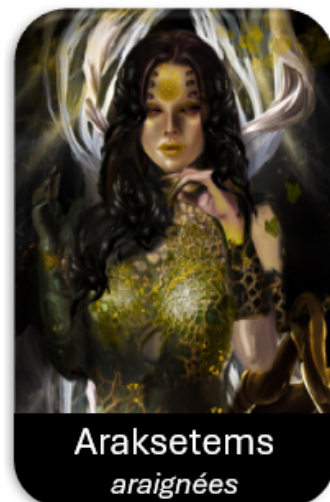
Description des compétences de la civilisation Angelox

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Transfert solaire		4	Les Angelox peuvent transférer des VOLT de leur propre corps à un personnage cible qui doit se trouver à portée de bras. Coût : 4 VOLT pour transférer 2 VOLT.
Cathédrale céleste	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art angelox ancestral : la médecine holistique. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Tour Séraphique	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Ar-C-Tûr et à Âmon-X. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Lumen etheria	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PA, PP et PS (points de victoire d'Astral, Politique et Savoir). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Développement néonique	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Angelox, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Astralex, Pontifex ou Ombrax.



1.2 Les Araksetems

TRAITS : BÂTISSEURS - IMPÉRIALISTES



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR KELICER



Ar-C-Tûr est vénéré sur Kelicer comme le **Bâtitseur-Tisseur Divin**.



SPÉCIALISATIONS

Culture



Foi

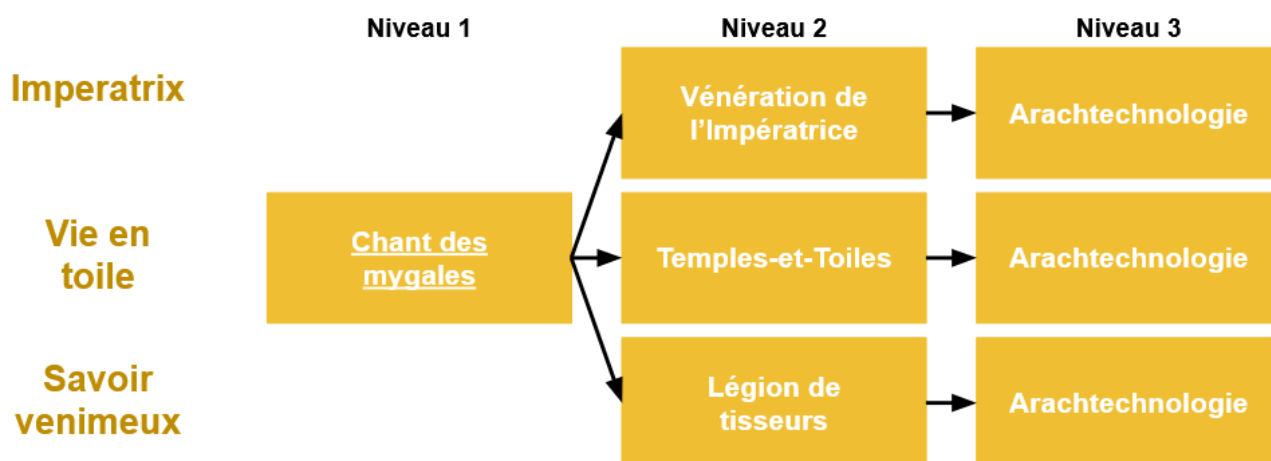


RESSOURCE SPÉCIFIQUE


Forti-soie



ARBRE DE COMPÉTENCES



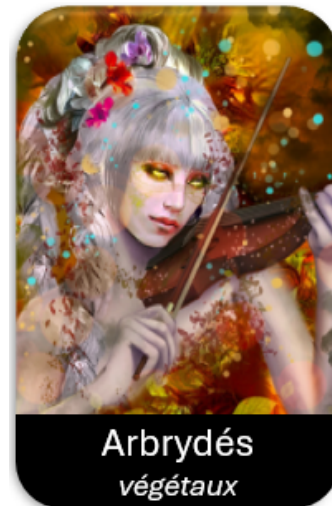
Description des compétences de la civilisation Araksetem

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Chant des mygales		3	<p>Les Araksetems peuvent porter des mygales sur eux et les envoyer sur des cibles. Chaque mygale qui touche un personnage ou une créature lui assène une blessure par Venin causant la perte d'un CORE.</p> <p>Coût : l'envoi d'une mygale coûte 3 VOLT. <i>Il est possible de ramasser une mygale et l'envoyer à nouveau pour 3 VOLT ou d'envoyer d'autres mygales présentes sur soi, dans la limite des VOLT disponibles.</i></p>
Vénération de l'Impératrice	-	2	<p>Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art araksetem ancestral : l'art du tissage renforcé.</p> <p>Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.</p>
Temples-et-Toiles	-	2	<p>Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Ar-C-Tûr.</p> <p>Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.</p>
Légion de tisseurs	-	2	<p>Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PC et PF (points de victoire en Culture et Foi).</p> <p>Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.</p>
Arach-technologie	-	-	<p>Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Araksetems, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Eruditek ou arbre des Mercatiks.</p>



1.3 Les Arbrydés

TRAITS : PACIFISTES - CULTURELS



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR PHYTUM



Natûr-11 est vénéré sur Phytum comme l'**Arbre de vie éternelle**.



SPÉCIALISATIONS

Culture

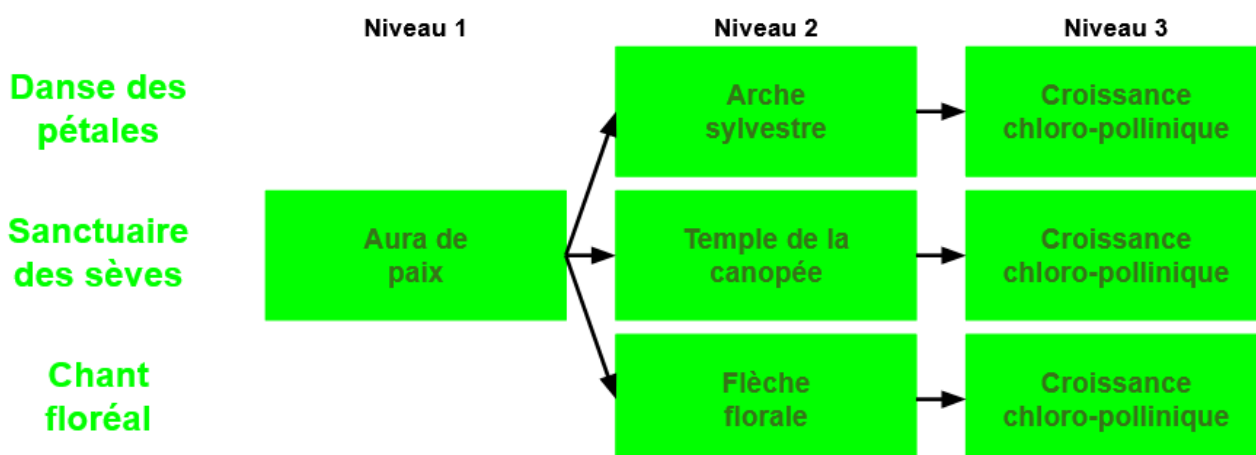


RESSOURCE SPÉCIFIQUE


Humus



ARBRE DE COMPÉTENCES



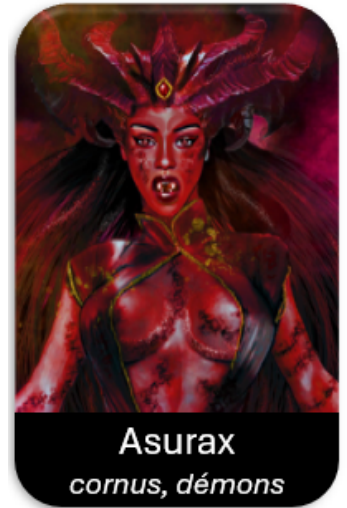
Description des compétences de la civilisation Arbrydée

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Aura de paix		3	Les Arbrydés peuvent apaiser des combattants PJ et les faire cesser de combattre. Coût : 3 VOLT / combattant. <i>Les combattants PJ doivent cesser immédiatement le combat. Si une créature reste engagée seule dans le combat, elle devient neutre 30 secondes vis à vis des combattants. Les résistances au Sommeil permettent de résister.</i>
Arche sylvestre	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art arbrydé ancestral : la symbiose des lianes. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Temple de la canopée	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Natûr-11. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Flèche florale	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PC (points de victoire en Culture). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Croissance chloro-pollinique	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Arbrydés, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Mentax ou arbre des Diplomax.



1.4 Les Asurax

TRAITS : OMBREUX - VIOLENTS



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR INFERIUS



Sâkr-1 est vénéré sur Inferius comme l'**Ultime Guerrier de Sang**.



SPÉCIALISATIONS

Ombre

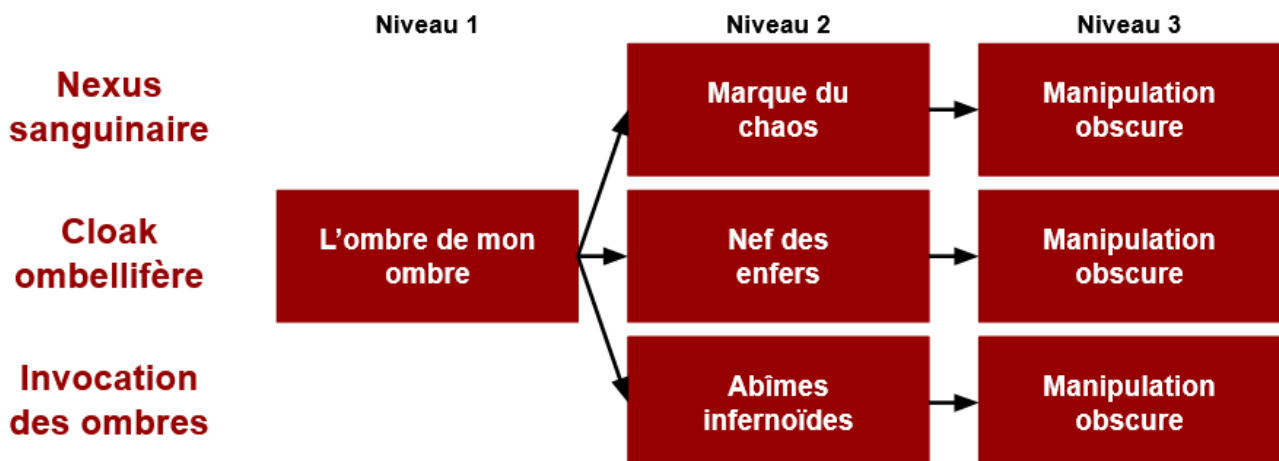


RESSOURCE SPÉCIFIQUE

Soufre



ARBRE DE COMPÉTENCES



Description des compétences de la civilisation Asurax

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
L'ombre de mon ombre	-	4	Les Asurax qui sont invisibles peuvent rendre également invisibles des personnages juste en les touchant. Coût : 4 VOLT / personnage. <i>L'effet cesse dès que l'Asurax lâche sa cible.</i>
Marque du chaos	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art asurax ancestral : l'art des sceaux. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Nef des enfers	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Sâkr-1. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Abîmes infernoïdes	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PO (points de victoire en Ombre). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Manipulation obscure	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Asurax, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Pontifex ou arbre des Creax.



1.5 Les Cryptozooths

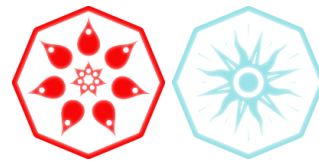
TRAITS : SECRETS - SUBVERSIFS



DIEUX MAJORITAIREMENTS PRIÉS SUR AMASHANTAR



Sâkr-1 et Prôser-1 sont vénérés comme le couple inséparable du **Parasite et de l'Hôte parfaits**.



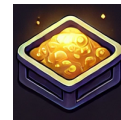
SPÉCIALISATIONS

Ombre Expansion Diplomatie

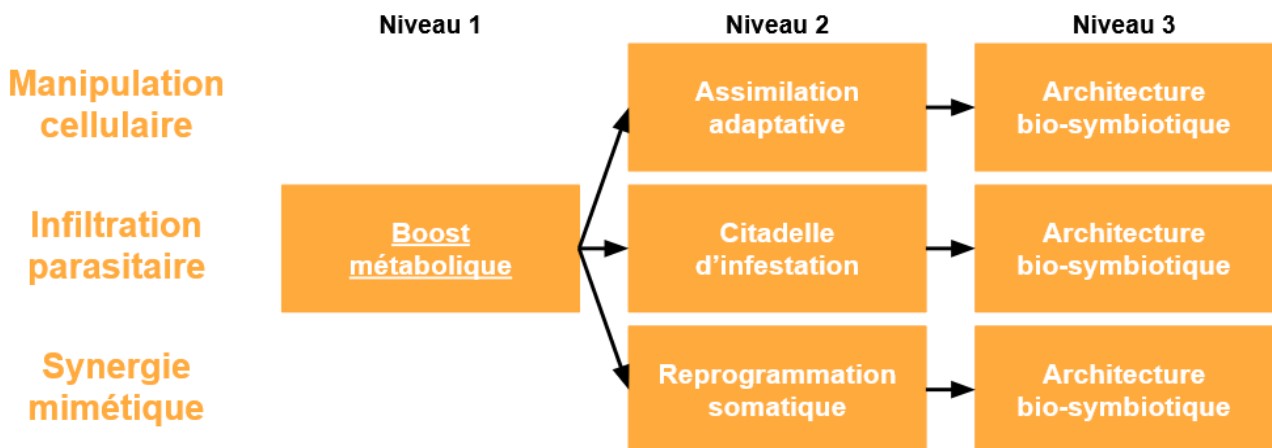


RESSOURCE SPÉCIFIQUE


Génocristaux



ARBRE DE COMPÉTENCES



Description des compétences de la civilisation Cryptozooth

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Boost métabolique		-	En combat, les Cryptozooths peuvent utiliser 2 VOLT supplémentaires quand ils sont arrivés à 0. <i>Attention : Les VOLT utilisés doivent être remboursés entre la fin du combat et le prochain repas sinon cela provoque un Trauma et la perte de 1 CORE.</i>
Assimilation adaptative	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art ascryptozooth ancestral : la supradaptation génétique. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Citadelle d'infestation	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Sâkr-1 et Prôser-1. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Reprogrammation somatique	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PO, PE et PD (points de victoire en Ombre, Expansion et Diplomatie). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Architecture bio-symbiotique	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Cryptozooths, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Sénateurs, Bellicix ou Mentax.



1.6 Les Héliens

TRAITS : ATEMPORELS - INSAISSISSABLES



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR MAGNETIA



Âmon-X est vénéré comme la Source-Coeur d'énergie ultime.



SPÉCIALISATIONS

Diplomatie

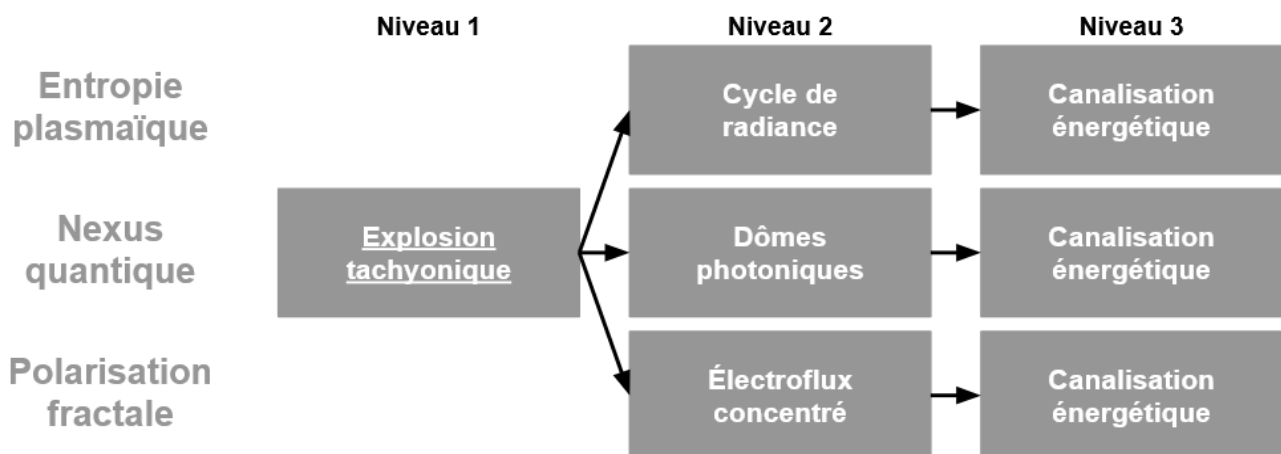


RESSOURCE SPÉCIFIQUE

Entropia



ARBRE DE COMPÉTENCES



Description des compétences de la civilisation Hélienne

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Explosion tachyonique		3	Les Héliens peuvent lancer un CHOC tachyonique qui provoque une blessure de 1 CORE. Coût : 3 VOLT.
Cycle de radiance	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art hélien ancestral : la conversion entropique. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Dômes photoniques	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Âmon-X. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Électroflux concentré	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PD (points de victoire en Diplomatie). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Canalisation énergétique	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Héliens, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Mercatiks ou des Astralex.



1.7 Les Mentareks

TRAITS : COMMUNAUTAIRES - FUSIONNELS



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR MENTALIA



Têk-7 est vénéré comme l'**Esprit-Réseau Ultime**.



SPÉCIALISATIONS

Mentalité

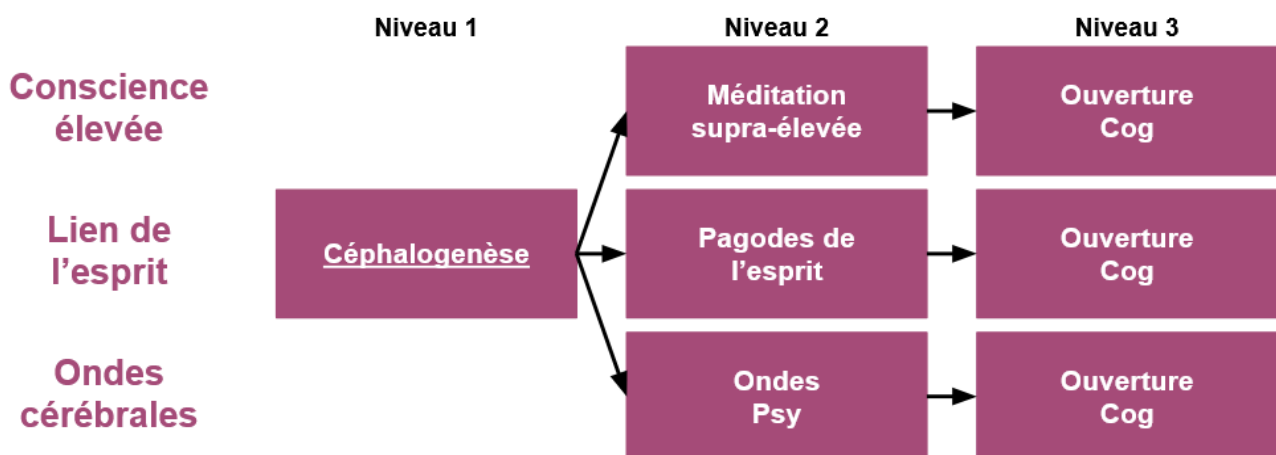


RESSOURCE SPÉCIFIQUE


Neuronine



ARBRE DE COMPÉTENCES



Description des compétences de la civilisation Mentarek

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Céphalogenèse		X	Les Mentareks peuvent lancer une Confusion sur une cible. Coût : <ul style="list-style-type: none"> • 3 VOLT / round de combat en PVE ou 6 VOLT en combat PVP. • 4 VOLT sur une cible hors combat pour un effet de 5 minutes.
Méditation supra-élevée	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art mentarek ancestral : l'art de la ruche mentale. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Pagodes de l'esprit	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Têk-7. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Ondes Psy	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PM (points de victoire en Mentalité). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Ouverture Cog	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Mentareks, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Bellicix ou des Ombrax.



1.8 Les Mycoptes

TRAITS : EXPANSIONNISTES - DOMINATEURS



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR MYCETTE



X-Tendôr est vénéré comme le **Grand Expansionniste**.



SPÉCIALISATIONS

Expansion

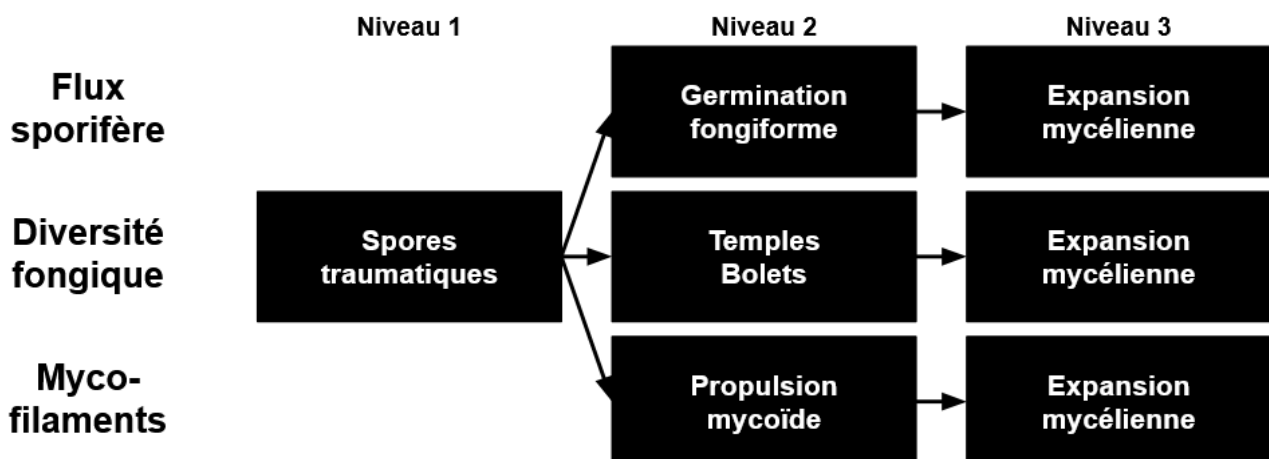


RESSOURCE SPÉCIFIQUE

Spongifex



ARBRE DE COMPÉTENCES



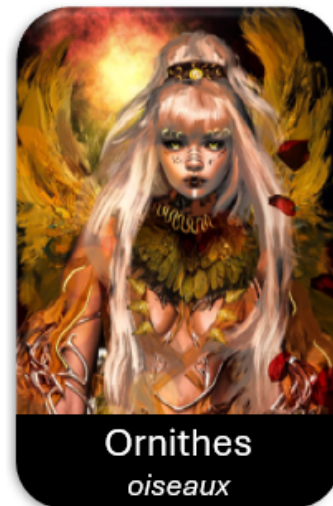
Description des compétences de la civilisation Mycopte

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Spores traumatiques	-	4	Les Mycoptes peuvent provoquer un Trauma chez une cible. Coût : 4 VOLT / cible.
Germination fongiforme	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art mycopte ancestral : les spores de confusion. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Temples Bolets	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à X-Tandôr. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Propulsion mycoïdes	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PE (points de victoire en Expansion). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Expansion mycélienne	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Mycoptes, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Pontifex ou des Eruditeks.



1.9 Les Ornithes

TRAITS : COMMERÇANTS - FRUGAUX



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR NIDEX



Nêgo-6 est vénéré comme le **Soleil d'Or**.



SPÉCIALISATIONS

Commerce

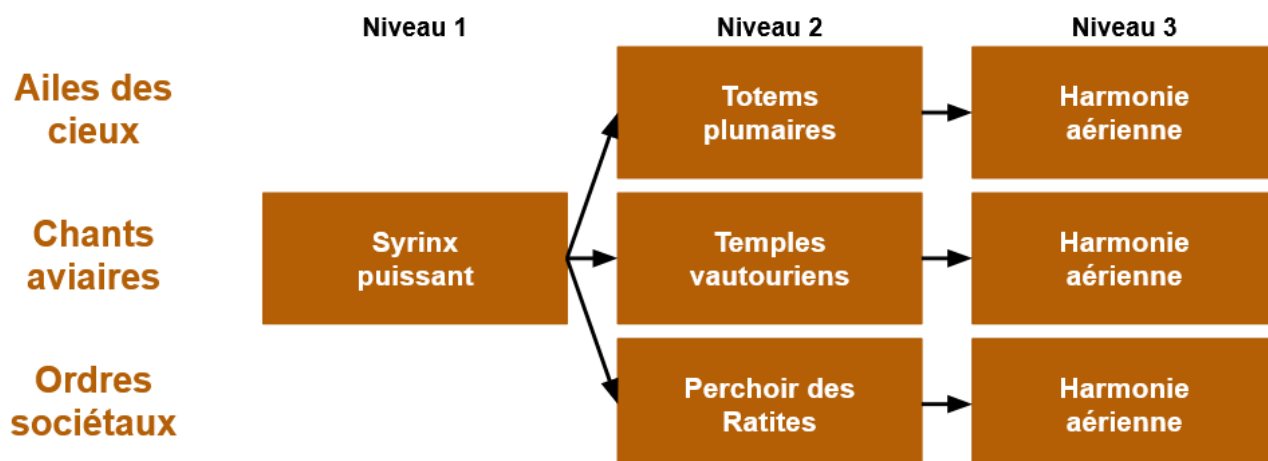


RESSOURCE SPÉCIFIQUE

Conque



ARBRE DE COMPÉTENCES



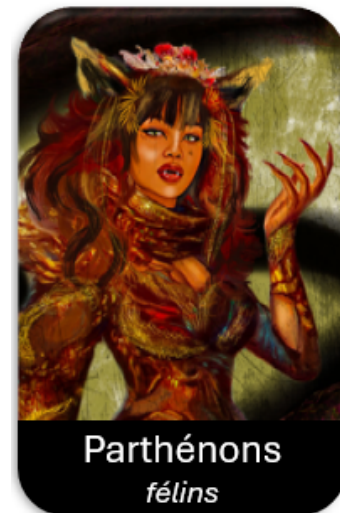
Description des compétences de la civilisation Ornithe

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Syrinx puissant	-	2	Les Ornithes peuvent lancer le Commandement "Approche" (doucement et sans arme) ainsi que le Commandement "Silence" (pour deux minutes). Coût : 2 VOLT / cible. <i>Le Commandement Silence n'empêche pas de lancer des compétences ne nécessitant pas la voix.</i>
Totems plumaires	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art ornithe ancestral : la plumomancie chromatique. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Temples vautouriens	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Nêgo-6. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Perchoir des Ratites	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PX (points de victoire en Richesse). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Harmonie aérienne	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Ornithes, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Ombrax ou des Creax.



1.10 Les Parthénons

TRAITS : CHASSEURS - VIGOUREUX



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR CHAWANDA



Natûr-11 est vénéré comme le **Rugisseur Sauvage**.



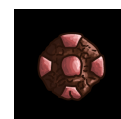
SPÉCIALISATIONS

Astralité

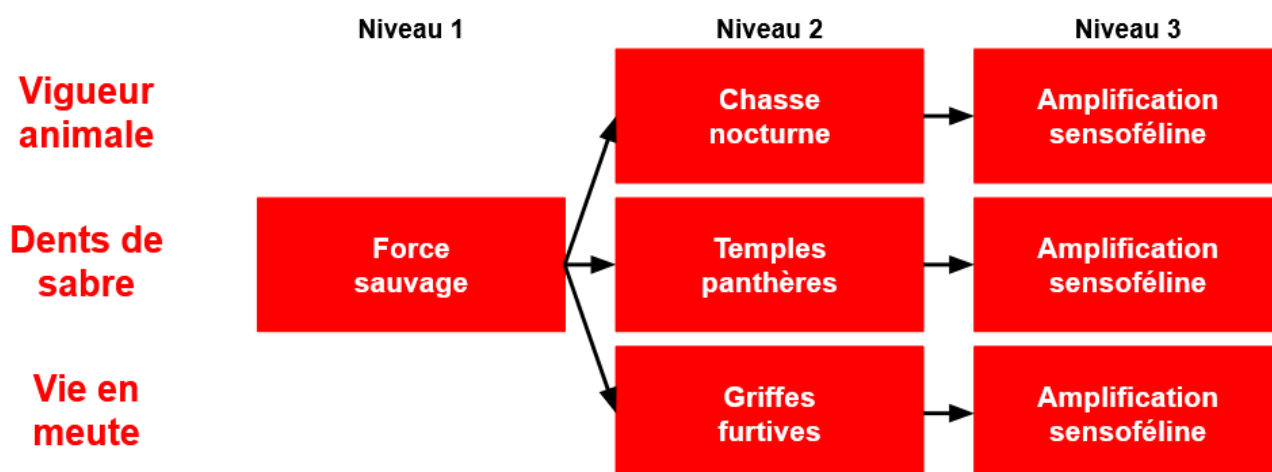


RESSOURCE SPÉCIFIQUE

Carnex



ARBRE DE COMPÉTENCES



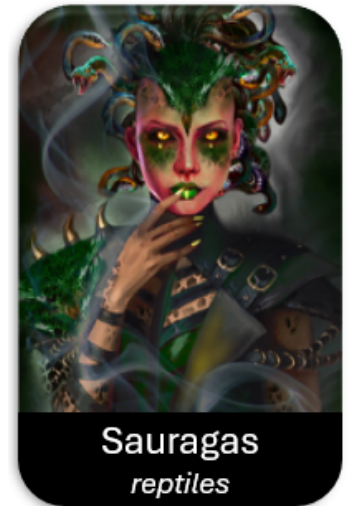
Description des compétences de la civilisation Parthénon

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Force sauvage	-	3	Les Parthénonns peuvent maîtriser une cible en étant seul. Il suffit de poser une main sur une épaule de la cible et d'annoncer Maîtrise. Coût : 3 VOLT / cible. <i>La cible est considérée comme physiquement maîtrisée mais non baillonnée. La cible doit suivre le Parthénon tant qu'il a une main posée sur l'épaule.</i>
Chasse nocturne	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art parthénon ancestral : la traque de l'ombre. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Temples panthères	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Natûr-11. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Griffes furtives	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PA (points de victoire en Astralité). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Amplification sensoféline	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Parthénonns, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Sénateurs ou des Bellicix.



1.11 Les Sauragas

TRAITS : MINEURS - TENACES



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR SERPENTES



Nêgo-6 est vénéré comme une divinité de l'artisanat à deux faces : le **Guerrier-Mineur** dont la pioche divine sert à miner et à se battre.



SPÉCIALISATIONS

Commerce Mentalité

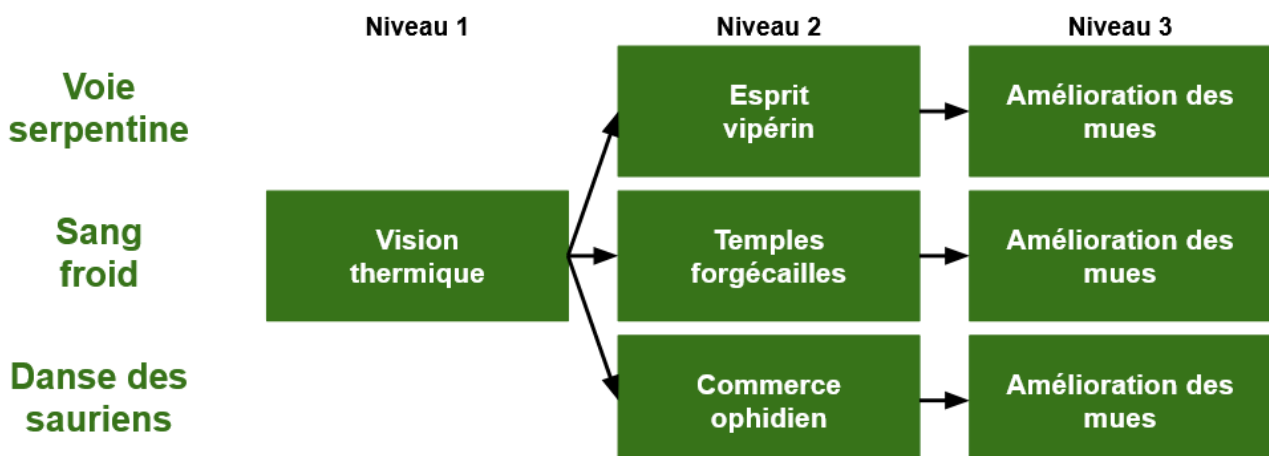


RESSOURCE SPÉCIFIQUE

Volcanite



ARBRE DE COMPÉTENCES



Description des compétences de la civilisation Sauragas

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Vision thermique	-	3	Les Sauragas distinguent les formes invisibles dans l'obscurité. Coût : 3 VOLT / cible détectée. <i>Si les VOLT ne peuvent pas être dépensés, la cible n'est pas détectée. Cette compétence ne permet pas de détecter des formes invisibles en pleine lumière.</i>
Esprit vipérin	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art sauragas ancestral : la thermochromie empathique. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Temples forgécailles	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Nêgo-6. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Commerce ophidien	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PX et PM (points de victoire en Richesse et Mentalité). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Amélioration des mues	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Sauragas, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Sénateurs ou des Astralex.



1.12 Les Tarzars

TRAITS : PONDEURS - HIÉRARCHIQUES



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR HEXALIA



X-Tendôr est vénéré comme une **Supra-Reine Fertile**, symbole de fertilité et d'expansion intense.



SPÉCIALISATIONS

Politique

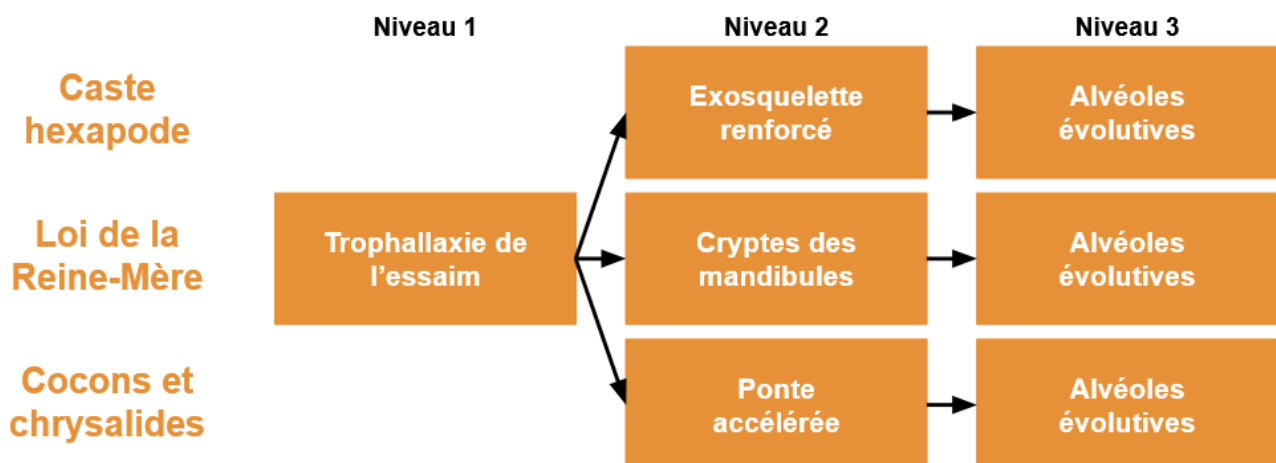


RESSOURCE SPÉCIFIQUE

Trophallax



ARBRE DE COMPÉTENCES



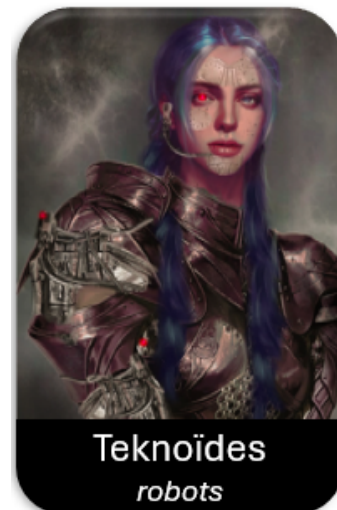
Description des compétences de la civilisation Tarzar

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Trophallaxie de l'essaim	-	3	Les Tarzars peuvent transférer 2 CORE de leur propre corps à un autre Tarzar. Coût : 3 VOLT / transfert de 2 CORE.
Exosquelette renforcé	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art tarzar ancestral : la transmutation chitineuse. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Cryptes des mandibules	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à X-Tandôr. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Ponte accélérée	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PP (points de victoire en Politique). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Alvéoles évolutives	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Tarzars, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Creax ou des Eruditeks.



1.13 Les Teknoïdes

TRAITS : TECHNOLOGUES - CALCULATEURS



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR SYBERNETIKA



Têk-7 est vénéré comme l'I2A : Intelligence Artificielle Absolue.



SPÉCIALISATIONS

Sciences

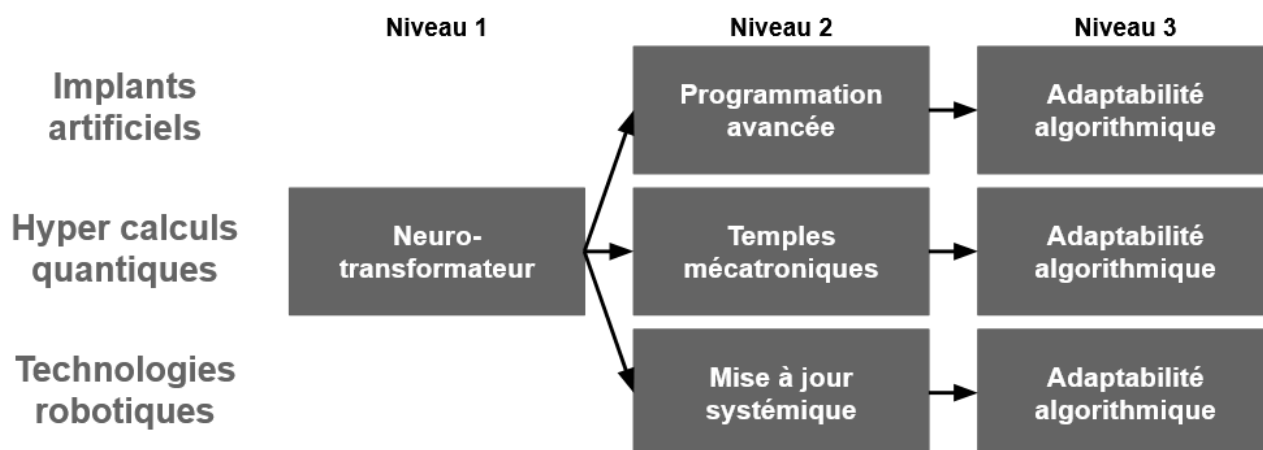


RESSOURCE SPÉCIFIQUE

Cuivre



ARBRE DE COMPÉTENCES



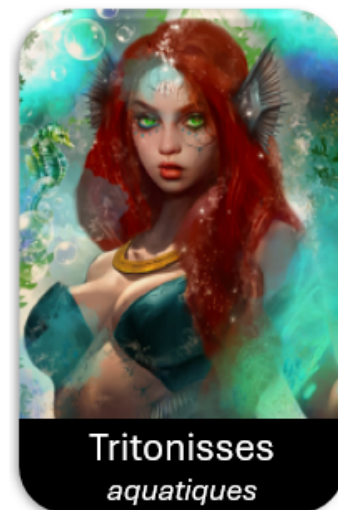
Description des compétences de la civilisation Teknoïde

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Neuro-transformateur	-	3	Les Teknoïdes peuvent transformer des VOLT en CORE et utiliser cette énergie pour réparer leurs corps. Coût : 3 VOLT / gain de 1 CORE.
Programmation avancée	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art teknoïde ancestral : la nanoturgie. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Temples mécatroniques	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Ték-7. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Mise à jour systémique	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PS (points de victoire en Sciences). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Adaptabilité algorithmique	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Teknoïdes, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Diplomax ou des Mentax.



1.14 Les Tritonisses

TRAITS : CHANCEUX - ADAPTABLES



DIEU MAJORITAIREMENT PRIÉ SUR VARECH



Prôser-1 est vénéré comme la **Chance des Océans**.



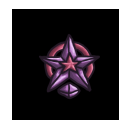
SPÉCIALISATIONS

Religion

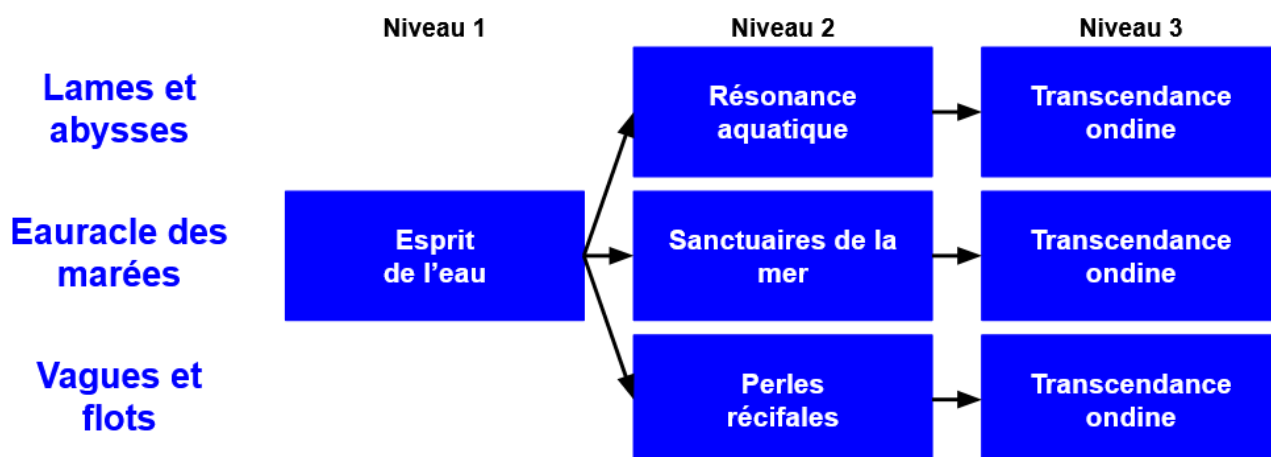


RESSOURCE SPÉCIFIQUE

Corail



ARBRE DE COMPÉTENCES



Description des compétences de la civilisation Tritonisse

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Esprit de l'eau	-	-	Les Tritonisses commencent le jeu avec 1 CORE ouvert en plus et rempli.
Résonance aquatique	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec des tablettes de connaissance ouvrant la possibilité de développer un art tritonisse ancestral : l'art de la manipulation aquatique. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Sanctuaires de la mer	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de doubler les effets des offrandes réalisées à Prôser-1. Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Perles récifales	-	2	Cette compétence donne accès à une résistance aléatoire (tirée au sort quand la compétence est choisie) et permet de commencer le jeu avec une quantité donnée de PF (points de victoire en Religion). Coût : toute résistance possède un coût de 2 VOLT quand elle s'active. Néanmoins, si cette compétence apporte à un personnage une résistance déjà possédée, elle réduit le coût d'activation à 1 VOLT.
Transcendance ondine	-	-	Chaque fois que cette compétence est choisie, elle donne un point de compétence supplémentaire à tous les Tritonisses, à dépenser dans l'un des arbres suivants : arbre des Diplomax ou des Mercatiks.



CHAPITRE 2 : choix d'un symbiote

Lors de l'opus 1, les Cryptozooths ont été reconnus comme une civilisation à part entière et certains personnages ont accueillis des parasites cryptozooths symbiotiques.

Lorsqu'un Cryptozooth parasite un hôte, il y a deux formes possibles de parasitage :

- la forme **dominante** : le parasite contrôle totalement le corps de l'hôte. Il n'y a plus de pensée autonome de l'hôte. Les Cryptozooths sous cette forme forment la civilisation Cryptozooth.
- la forme **symbiotique** : le parasite est hébergé dans le corps de l'hôte mais l'hôte reste conscient et maître de son corps. Un dialogue interne est possible entre l'hôte et le parasite, mais le parasite ne prend jamais possession de l'hôte.

Il est donc possible dès l'opus 2 - et pour tous les personnages ne faisant pas partie de la civilisation Cryptozooth - de jouer avec un symbiote, à condition que la symbiose réussisse.

2.1 Les avantages et les inconvénients

Posséder un cryptozooth sous forme symbiotique permet à l'hôte de bénéficier d'avantages liés à cette double conscience dans un seul corps. Cependant, des inconvénients sont également associés à ce parasitage.

AVANTAGES

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Guérison accélérée	-	-	La durée de la stase de résurrection est diminuée de 30% (applicable après tous les autres bonus de réduction du temps).
Mémoire seconde	-	-	Cette compétence permet de commencer le jeu avec des indices pour des quêtes : 1 indice pour le fil rouge (scénario principal), 4 indices pour des quêtes de civilisation et 2 indices pour des quêtes de PJA. <i>Exemple : "La sphère sanguine est de deux parts éparses". Cela ne prendra sens qu'au moment où des personnages se demanderont en combien de morceaux a été brisée la Perle de Sâkr-1.</i>

INCONVÉNIENTS

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Parasitage	-	-	Le corps du personnage hôte fournit de l'énergie pour que survive le parasite. De ce fait, le personnage avec un symbiote possède une jauge maximale de 7 CORE pour lui (au lieu de 8) et commence le jeu avec 3 CORE ouverts sur 7 au lieu de 4 CORE ouverts sur 8.
Refus de l'astral	-	2	Quand le personnage en symbiose entre dans l'astral, il doit dépenser 2 VOLT, quel que soit le moyen utilisé pour entrer dans le monde astral. Si cela n'est pas possible il ne peut pas y entrer. Si le personnage meurt, il ne dispose que de 8 VOLT durant la stase de résurrection, dans le monde astral (au lieu de 10).
Soumission sociale	-	-	Les Cryptozooths sous forme dominante bénéficient de la compétence Ascendance sur tous les cryptozooths sous forme symbiotique.

2.2 Les conditions de réussite de la symbiose

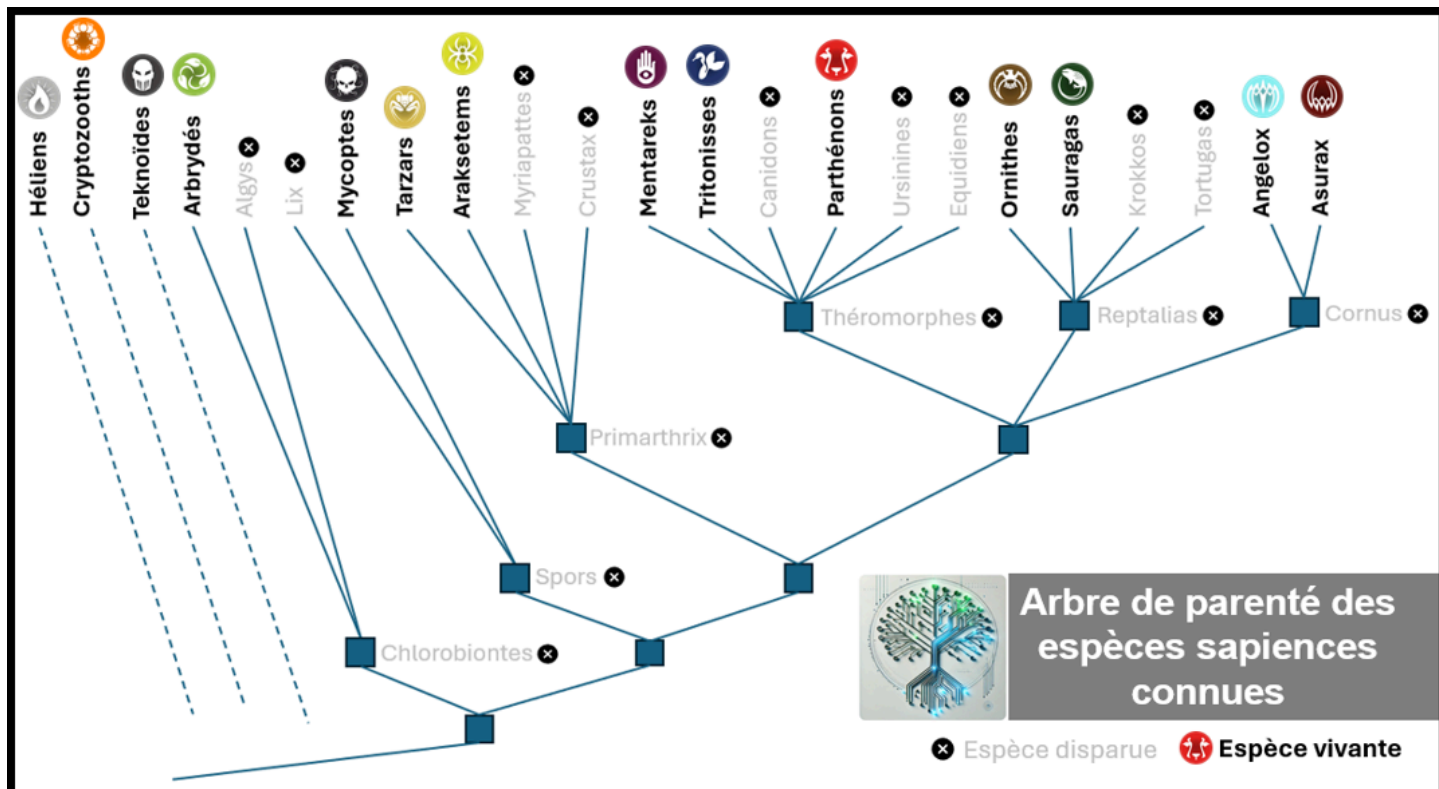
Les Cryptozooths acceptés dans la République ont survécu en parasitant des hôtes Angelox. Ils ont donc développé une affinité très forte pour cette espèce.

Le pourcentage de réussite de la symbiose au moment de la création du personnage dépend de la proximité évolutive de l'hôte avec les Angelox.

L'arbre de parenté de la page suivante indique la proximité évolutive. Plus le personnage hôte fait partie d'une civilisation proche des Angelox, plus la probabilité de réussite de la symbiose est grande.

Exemples :

- *Un Asurax souhaite avoir un symbiote : la probabilité est très élevée (espèce la plus proche des Angelox).*
- *Un Arbrydé souhaite avoir un symbiote : la probabilité est très basse (espèce la plus éloignée des Angelox).*
- *Le pourcentage de parasitage des Héliens et des Teknoïdes est inconnu, car les liens de parenté évolutive avec les autres espèces ne sont pas établis scientifiquement.*



2.3 Anciens et nouveaux personnages

Si le personnage était présent à l'opus et a été parasité par un symbiote cryptozooth, alors il est possible de garder ce personnage pour l'opus 2 avec le symbiote.

Si le personnage est créé pour l'opus 2 et qu'il coche à la création l'option "souhaite avoir un symbiote", alors un test est effectué en fonction de la proximité évolutive.

Règle d'équilibrage :

- Le premier personnage d'une civilisation à demander la symbiose réussit automatiquement son test si la civilisation n'a pas déjà de Cryptozooth en symbiose issu de l'opus 1.
- Dès qu'une délégation possède au moins un symbiote, les autres personnages doivent réaliser un test dont la réussite est fonction de l'arbre phylogénétique de parasitage des Cryptozooths.

CHAPITRE 3 : choix d'un archétype

Il existe 10 archétypes différents, chacun associé à un domaine d'élite :

1. Sénatrice/Sénateur : leader de la civilisation,
2. Astralex : élite spécialisé dans l'astral,
3. Bellicix : élite spécialisé dans le combat,
4. Créax : élite spécialisé dans l'art,
5. Diplomax : élite spécialisé dans la diplomatie,
6. Eruditek : élite spécialisé dans les connaissances,
7. Mentax : élite spécialisé dans la psyché (pouvoirs psychiques),
8. Mercatik : élite spécialisé dans le commerce,
9. Ombrax : élite spécialisé dans l'ombre,
10. Pontifex : élite spécialisé dans la religion.

Le choix d'un archétype détermine :

- 3 compétences gratuites liées à l'archétype choisi.
- 3 points de compétence à attribuer obligatoirement dans l'arbre de compétences de l'archétype.

3.1 Sénatrice/Sénateur

« Vous êtes ici pour devenir l'âme de la République, les gardiens de la Grande Constitution, celles et ceux qui transforment la parole en pouvoir et le pouvoir en justice.

Le Ring-Acide approche, et il ne s'agit pas simplement de briller par votre éloquence. Vous devez incarner une vision, convaincre les cœurs, écraser les doutes et, si nécessaire, manipuler les volontés les plus résistantes. Vous devez parler pour votre peuple, pour l'Histoire.

Alors, affûtez vos mots comme des lames, maîtrisez vos silences comme des tempêtes en latence, et souvenez-vous : une seule voix peut changer le cours d'une civilisation. La vôtre sera-t-elle cette voix ? »

Dorian Caldiros,
Ministeur et stratège sénatorial de Burotika



COMPÉTENCES GRATUITES DES SÉNATRICES / SÉNATEURS

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Volonté de fer	-	2	Permet de résister aux annonces de Vérité. Coût : 2 VOLT / résistance.
Maîtrise législative	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PP (points de victoire en Politique).
Mandat	-	-	Donne un accès permanent à la salle du Sénat.

3.2 Astralex

« Ici, dans les Enclaves des Rêveurs, sur les Chemins Éthérés et sous les Arches de Nébulastré, vous apprendrez que l'univers astral n'est pas seulement un espace à explorer, mais un miroir de votre esprit. Vous y rencontrerez des entités qui ne fléchissent que devant la vérité brute de votre être.

Manipuler l'énergie astrale, dialoguer avec les entités de ce monde, et rapporter une Fractale n'est pas un exploit physique. C'est un cri silencieux de votre âme qui dit au cosmos : Je suis prêt à comprendre.

Alors, déchirez les Voiles avec courage. Cherchez la Fractale non pas comme un trophée, mais comme un symbole de l'ascension de votre esprit. Et souvenez-vous toujours : dans le monde astral, il n'y a pas de place pour le doute. »

Lysandre Arcanis

Navigatrice en chef et exploratrice du Nébulastré



COMPÉTENCES GRATUITES DES ASTRALEX

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Matérialisation de l'astral	-	6	Permet de sortir un objet du monde astral et de le matérialiser dans le monde réel. Coût : 6 VOLT / objet. <i>L'objet doit être connu dans le monde astral. Il est impossible de matérialiser un objet non découvert ou sous cloche astrale non soulevée.</i>
Exploration des plans subtils	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PA (points de victoire en Astralité).
Conscience astrale	-	-	Donne un accès permanent à la salle d'Astralité.

3.3 Bellicix

« Un soldat ne se forge pas dans le confort des cités, mais dans la morsure du froid de Sinistros et dans la poussière des arènes. Ici, chaque grade n'est pas une récompense, mais une preuve de votre capacité à dominer l'adversité et à transcender vos propres limites.

Regardez autour de vous : ces frères et sœurs d'armes sont vos alliés aujourd'hui, vos rivaux demain, mais toujours vos égaux.

Lorsque vous porterez le titre de Bellicix, ce ne sera pas simplement un honneur. Ce sera un serment : protéger la galaxie, commander avec sagesse, et incarner la discipline absolue.

Rappelez-vous : ce n'est pas le code ALCAS qui vous définit, mais ce que vous faites lorsqu'il n'y a plus d'espoir. Dans le chaos, soyez l'ordre. Dans la peur, soyez la force. Et dans la défaite, soyez le brasier qui rallume la victoire. »

Alectos Solvaris

Amiral-Général, code ALCAS 1111-01



COMPÉTENCES GRATUITES DES BELLICIX

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Armes	-	-	Permet de porter et de se servir de tout type d'armes.
Ecole militaire	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PE (points de victoire en Expansion).
Gladiateur	-	-	Donne un accès permanent à l'Arène.

3.4 Creax

« Sur Concerta, chaque pas sur scène est une danse au bord du précipice. Le monde des fleurs et des lames n'est pas qu'un décor éclatant : c'est une arène où le talent seul ne suffit pas. Il vous faudra de la discipline pour perfectionner votre art, de la résilience pour affronter les échecs, et une audace sans bornes pour briser les conventions.

Un Créax véritable ne cherche pas la gloire. Il la provoque. Il ne suit pas les tendances. Il les crée.

Alors, laissez vos fleurs s'épanouir même dans les tempêtes, et n'oubliez jamais : la plus belle des œuvres reste une lame invisible, capable de transcender les âmes et de couper court à l'oubli. »

Cyrelle d'Aranor

Maîtresse-Danseuse du Cercle des Rubans et des Diamants



COMPÉTENCES GRATUITES DES CREAM

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Art des noeuds	-	-	Permet de faire des nœuds indéfaitsables et de défaire des nœuds réalisés grâce à cette compétence. <i>Le personnage reçoit des étiquettes "nœuds indéfaitsables sauf compétence Art des nœuds" à placer sur les liens réalisés.</i>
Inspiration des muses	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PC (points de victoire en Culture).
Talent créatif	-	-	Donne un accès permanent à l'Atelier, salle spécifique du Musée.

3.5 Diplomatie

« Dans le Jeu de l'Interstice, il n'y a ni amis éternels, ni ennemis immuables, seulement des opportunités à saisir et des alliances à modeler. Être un Diplomate, c'est danser sur la corde raide du chaos avec l'assurance d'un funambule, transformant les crises en triomphes et les trahisons en victoires calculées.

Chaque mot que vous prononcerez pourra construire un empire ou précipiter une guerre. Chaque silence pourra être une arme plus redoutable qu'un armada galactique. Ici, à Condorda, vous apprendrez que la vérité est un outil, pas une obligation, et que la confiance est une monnaie aussi volatile que les étoiles elles-mêmes.

Préparez-vous, car dans ce jeu, chaque pacte est un risque, chaque trahison une opportunité. Ferez-vous partie de ceux qui écrivent l'histoire, ou de ceux qu'elle oublie ? »

Kaelis Vandross

Arbitre du jeu de l'Interstice, maître du Haut-Conseil

Oricron



COMPÉTENCES GRATUITES DES DIPLOMATIX

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Autel diplomatique	-	-	Permet de retirer un objet placé sur un autel diplomatique de sa civilisation. Ces autels sont totalement inviolables. N'importe quel personnage de la civilisation peut en revanche déposer des objets dessus.
Art de la négociation	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PD (points de victoire en Diplomatie).
Maîtrise des protocoles	-	-	Donne un accès permanent à la Chambre des Ambassadeurs.

3.6 Eruditek

« Le prix Holosapien n'est pas une récompense pour un travail accompli, mais une invitation à explorer encore plus loin, à rêver encore plus grand. Chaque formule que vous écrirez, chaque machine que vous construirez, chaque vérité que vous découvrirez ajoutera une pierre à l'édifice de la connaissance universelle.

Mais souvenez-vous : pour devenir Éruditek, il ne suffit pas de comprendre le monde, vous devez l'inspirer. Vos livres doivent être des phares pour les générations futures, vos inventions des tremplins pour d'autres esprits audacieux.

Alors, que votre curiosité soit insatiable, vos idées audacieuses, et votre persévérance inébranlable. Dans les couloirs de Prog-Akia et sous les voûtes de la bibliothèque, votre nom peut devenir une étoile parmi les constellations du savoir. »

Alyndra Kaelor

Détentrice du plus grand nombre de prix Holosapien



COMPÉTENCES GRATUITES DES ERUDITEKS

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Accréditation	-	-	Permet d'accéder au Laboratoire (salle spécifique).
Recherche scientifique	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PS (points de victoire en Science).
Clé du savoir	-	-	Donne un accès permanent aux Archives de la Bibliothèque.

3.7 Mentax

« Ici, sous l'ombre de l'Arbre Synaptique, vous apprendrez que la puissance ne réside pas seulement dans ce que vous pouvez faire, mais dans ce que vous choisissez de faire.

Chaque méditation, chaque défi, chaque échec vous rapproche de la maîtrise. Mais souvenez-vous, apprentis : le pouvoir sans discipline est une tempête sans fin, et l'arrogance est la première racine du déclin.


Alors, travaillez avec volonté, persistez dans l'adversité, et laissez l'Arbre Synaptique vous guider. Un jour, vos pensées feront trembler des mondes et guériront des galaxies. De multiples voies s'ouvrent devant vous, mais une seule vérité subsiste : un esprit aligné est plus fort qu'une armée. »

Eliar Vorannis

Prime-Directeur du Conservatoire Psychique



COMPÉTENCES GRATUITES DES MENTAX

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Bouclier mental		2	Permet de résister à des attaques CHOC, quel que soit le type d'attaque. Coût : 2 VOLT / résistance.
Imprégnation mentale	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PM (points de victoire en Mentalité).
Sensibilité empathique	-	-	Donne un accès permanent aux Archives de la Bibliothèque.

3.8 Mercatik

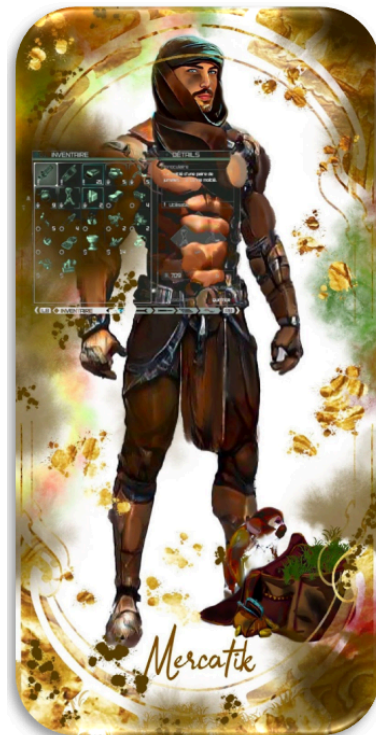
« Le commerce est plus qu'un échange de biens. C'est une danse complexe d'influence, de vision et de stratégie. De Bazar-1 à Contrôle-1, chaque étape de votre ascension sur Paxismonna est une leçon en adaptation, audace et anticipation.

Les guerres commerciales que vous mènerez ne seront pas des batailles de feu, mais des batailles d'esprit. Chaque OPA est un pari, chaque négociation un duel. Et quand vous atteindrez le sommet en tant que Contrôle-1, ce ne sera pas seulement votre richesse ou votre influence qui comptera, mais votre capacité à voir au-delà des chiffres, à créer un équilibre entre ambition et durabilité.

Souvenez-vous : dans le marché galactique, il n'y a pas de place pour les hésitants. Osez-vous risquer pour gagner, construire pour durer, et faire de votre nom une devise universelle ? »

Sylas Greynor

Contrôle-1 de Paxismonna et maîtresse de la Guilde Éclipse



COMPÉTENCES GRATUITES DES MERCATIK

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Déverrouillage	-	2	Permet de déverrouiller les serrures numériques. Coût : 2 VOLT / serrure.
Investissement	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PX (points de victoire en Commerce).
Sens des affaires	-	-	Donne un accès permanent à la Bourse des Affaires (salle spécifique) et une accréditation pour les ventes aux enchères.

3.9 Ombrax

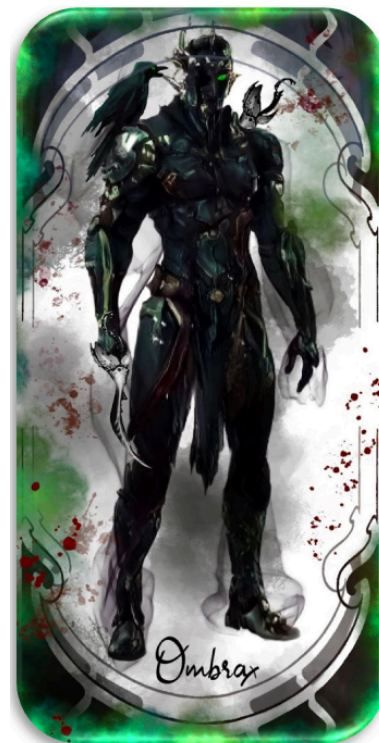
« Ici, sur Cryptida, l'ombre est votre arme, le silence votre allié, et la rumeur votre messenger. Vous êtes les artisans invisibles de l'influence, ceux qui sculptent le destin des cités sans jamais apparaître sous les feux des projecteurs.

Faire grimper une cité de deux déciles au Crypto Recensement n'est pas une tâche pour les simples stratèges ou les diplomates bienveillants. C'est une danse de manipulation, d'alliances éphémères, et de trahisons calculées. Votre mission ne se juge pas par votre loyauté, mais par vos résultats.

Alors, apprenez à devenir un maître des masques, à chuchoter là où d'autres crient, et à disparaître avant que l'on vous découvre. Car seuls ceux qui savent manier l'ombre avec précision peuvent espérer devenir Ombrax. »

Valtheris Noctarion

Maitre-Masque du Recenseur de Cryptida



COMPÉTENCES GRATUITES DES OMBRAX

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Poisons	-	-	Permet de fabriquer des poisons.
Voie de l'ombre	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PO (points de victoire en Ombre).
Sombre passage	-	-	Donne un accès permanent à la Chambre Noire.

3.10 Pontifex

« Les huit principes ne sont pas de simples doctrines, mais les piliers sur lesquels repose l'équilibre du cosmos. Chaque dieu majeur, chaque culte n'est qu'une facette de l'unité divine que nous servons. Être Pontifex, c'est incarner ce lien, devenir le canal entre les étoiles et les âmes.

Votre ascension dans le Collège pontife ne sera pas une simple cérémonie, mais une épreuve où votre foi devra briller plus fort que vos doutes. Car être Pontifex ne consiste pas à exiger la dévotion, mais à l'inspirer.

Rappelez-vous : l'Harmonie d'Âmon-X, la Prospérité de Prôser-1, et les Architectures d'Ar-C-Tûr ne sont pas des idéaux, mais des responsabilités. Portez-les avec humilité, car c'est dans le service des Huit que vous trouverez votre véritable pouvoir. »

Aetherionne Aalys

Haut-Serviteur du conseil des Huit et de la Conjecture



COMPÉTENCES GRATUITES DES PONTIFEX

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Confessions	-	-	Permet d'entendre un personnage en confession dans le Naos. Les deux personnages (confesseur et confessé) gagnent également des PF. Une confession permet de retirer un Trauma du personnage qui se confie au Pontifex.
Polythéisme	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PF (points de victoire en Religion).
Faveurs des dieux	-	-	Donne un accès permanent au Naos du Sanctuaria.

CHAPITRE 4 : choix d'une licence de métier

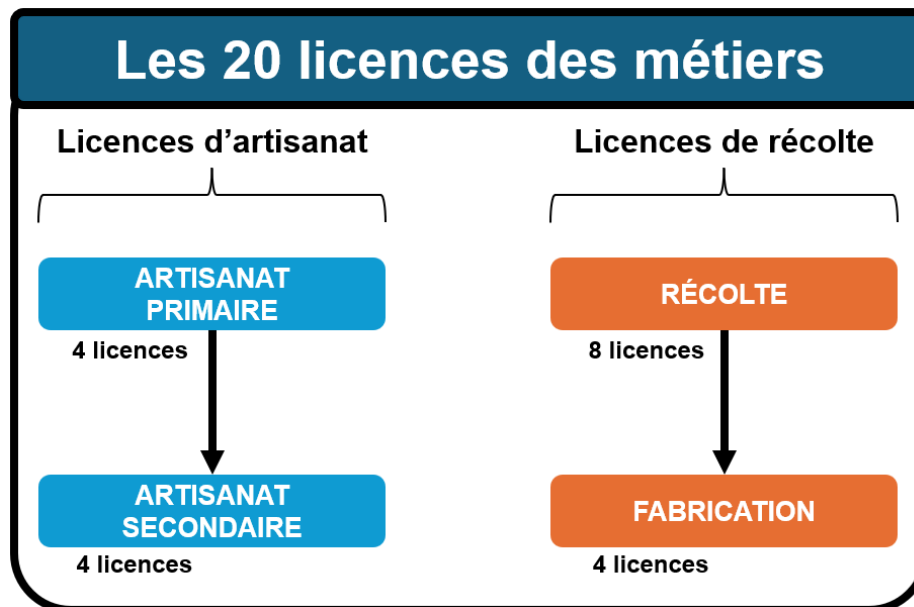
Chaque personnage recevra une licence de métier parmi 20 : soit d'artisanat, soit de récolte. La modalité d'attribution des licences se fait bien après la création des personnages via une bourse de commerce pour permettre de répartir les licences de manière équitable. Ce chapitre présente donc les licences disponibles mais elles ne sont pas choisies au moment de la création du personnage.

Les licences de métier sont de deux types :

- les **licences d'artisanat** pour les joueuses et les joueurs qui aiment crafter réellement. Il existe des licences d'artisanat primaire et d'artisanat secondaire
- les **licences de récolte** pour les joueuses et les joueurs qui préfèrent la gestion dématérialisée. Il existe des licences de récolte et des licences de fabrication.

Voici les caractéristiques générales des quatre types de licence :

1. **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.
2. **licence 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.
3. **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.
4. **licence 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.



4.1 Les licences d'artisanat

Pour faire de l'artisanat, chaque personnage recevra un livret explicatif pour réaliser ses créations. Pour fabriquer quelque chose, il faut vraiment le fabriquer.

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.

4.2 Les licences de récolte

Il existe 12 licences de récolte en tout dont :

- 8 licences RéKoltor© pour récolter des ressources (avec son badge)
- 4 licences FabriKator© qui assemblent les ressources récoltées pour fabriquer des objets (sur une machine qui imprime ce qui est fabriqué).

Les 8 licences Rékoltor© sont :

1. les **paysans** qui récoltent des ressources de la ferme,
2. les **chasseurs** qui récoltent des ressources animales,
3. les **pêcheur** qui récoltent des ressources aquatiques,
4. les **cueilleurs** qui récoltent des ressources végétales,
5. les **fongistes** qui récoltent des ressources fongiques,
6. les **mineurs** qui récoltent des ressources minérale,
7. les **recycleurs** qui récoltent des ressources d'ingénierie,
8. les **pigmentiers** qui récoltent des pigments.

Les 4 licences FabriKator© sont :

1. les **cuisiniers** qui fabriquent des plats,
2. les **ingénieurs** qui fabriquent des machines,
3. les **calligraphes** qui fabriquent des mantras,
4. les **imprégnateurs** qui fabriquent des essences.

CHAPITRE 5 : choix des compétences

Chaque personnage a 6 points à répartir de la façon suivante :

- 3 points dans l'arbre de son archétype
- 3 points dans n'importe quel arbre (son archétype ou un autre)

Le coût d'une compétence est toujours de 1 point. Pour choisir une compétence dans une branche, il faut la débloquent en choisissant celle du niveau précédent de la même branche.

Super-spécialisation : une compétence spécifique est offerte pour 6 points dépensés dans le même arbre.

Les 10 arbres de compétences sont les suivants :

1. Sénatrice/Sénateur : arbre de **politique**
2. Astralex : arbre de l'**astral**
3. Bellicix : arbre de **combat**
4. Créax : arbre d'**art**
5. Diplomatix : arbre de la **diplomatie**
6. Eruditek : arbre des **connaissances**
7. Mentax : arbre de **psyché**
8. Mercatik : arbre du **commerce**
9. Ombrax : arbre de l'**ombre**
10. Pontifex : arbre de la **religion**

5.1 Compétences de politique



Compétences gratuites

Volonté de fer

Maîtrise législative

Mandat

Compétence offerte pour 6 points dans l'arbre

Inflexibilité mentale

SÉNATRICE/EUR
ARBRE DE POLITIQUE

Préséance et privilèges

Ascendance

Esprit critique

Réquisition

Aura et dominance

Voix impérieuse

Protection imposée

[S] Critique acerbe
[non S] Volonté de fer

Débat et législation

Aisance orale

Passe-droit

Opposition

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

COMPÉTENCES DE L'ARBRE DE POLITIQUE

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Volonté de fer <i>(non Sénateur)</i>	-	2	Permet de résister à l'annonce : Vérité. Coût : 2 VOLT / résistance.
Maîtrise législative	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PP (points de victoire en Politique).
Mandat	-	-	Donne un accès permanent à la salle du Sénat.
Inflexibilité mentale	-	2	Permet de résister à tous les commandements. Coût : 2 VOLT / résistance.
Ascendance	-	3	Permet de passer devant tout le monde s'il y a une file d'attente (marchand, sanctuaria, repas, etc.). Ne fonctionne pas au PC Orga. Coût : 3 VOLT / file.
Esprit critique	-	2	Permet de résister aux fariboles. Coût : 2 VOLT / résistance.
Réquisition	-	3	Permet de forcer un personnage à dévoiler ses compétences donnant des effets positifs et à en utiliser une sur une cible désignée qui peut être soi-même. Coût : 3 VOLT.
Voix impérieuse	-	2	Permet de lancer un Commandement "Tais-toi 1 minute !" à une cible. Coût : 2 VOLT.
Protection imposée	-	2	Permet de lancer un Commandement "Protège-moi !" à une cible. Le personnage cible doit alors entrer en combat à la place de la personne qui lance le Commandement. Coût : 2 VOLT.
Critique acerbe <i>(Sénateur)</i>	-	5	Permet de lancer un crève-CORE immédiatement, sans aucune condition. Coût : 5 VOLT.

Aisance orale	-	-	<p>Donne 1 min de parole en plus par séance du sénat. Le temps est ajouté au chrono officiel de la civilisation.</p> <p>Compétence non cumulable.</p>
Passe-droit	-	-	<p>Donne un passe-droit législatif. En l'absence de compétence, aucun passe-droit n'est distribué en début de jeu.</p> <p>Un passe-droit permet d'imposer au Chancelier de mettre une loi en vote dans une triplette d'une séance.</p> <p>Compétence non cumulable.</p>
Opposition	-	-	<p>Donne un veto législatif. En l'absence de compétence, aucun veto n'est distribué en début de jeu.</p> <p>Un veto permet d'annuler le vote d'une loi d'une triplette, après l'annonce des résultats.</p> <p>Un veto peut être joué contre un veto pour annuler celui-ci. Il n'est pas possible de contre un veto qui annule un veto.</p> <p>Compétence non cumulable.</p>

5.2 Compétences de l'astral



Compétences gratuites

Matérialisation de l'astral

Exploration des plans subtils

Conscience astrale

Compétence offerte pour 6 points dans l'arbre

Portail astral

ASTRALEX

Vision et discernement

Parole et portail

Poigne et intervention

Niveau 1

Détection de l'astral

Langage astral

Refus de l'astral

Niveau 2

Repérage astral

Projection astrale

Astro-CHOC

Niveau 3

[A] Attraction astrale
[non A] Matérialisation de l'astral

[A] Astralisation
[non A] Conscience astrale


Distorsion astrale

ARBRE DE L'ASTRAL

COMPÉTENCES DE L'ARBRE DE L'ASTRAL

Note : dans l'arbre de compétence, les compétences marquées [S] sont obtenues par les Astralex, les compétences marquées [non A] sont obtenues par les non Astralex.

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Matérialisation de l'astral	-	6	Permet de sortir un objet du monde astral et de le matérialiser dans le monde réel. Coût : 6 VOLT / objet. <i>L'objet doit être connu dans le monde astral. Il est impossible de matérialiser un objet non découvert ou sous cloche astrale non soulevée.</i>
Exploration des plans subtils	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PA (points de victoire en Astralité).
Conscience astrale	-	-	Donne un accès permanent à la salle d'Astralité.
Portail astral	-	4 et 2	Permet d'activer le portail astral disponible sur le site. Une fois le portail ouvert, il reste ouvert pendant 5 minutes. Permet également de faire traverser le portail aux autres personnages. Le passage est gratuit pour le personnage qui ouvre le portail. Les personnages astralisés par le portail peuvent rester 30 minutes maximum dans l'astral. Coût : <ul style="list-style-type: none"> • 4 VOLT / activation du portail. • 2 VOLT / personnage qui le traverse.
Détection de l'astral	-	1	Permet de détecter les entités astrales. Une fois une entité détectée, elle reste visible pour le personnage. Coût : 1 VOLT / entité.
Repérage astral	-	2	Permet de soulever les cloches astrales pour voir ce qu'elles contiennent. Il est impossible de toucher l'objet ou de le déplacer. Coût : 2 VOLT / cloche.
Attraction astrale	-	4	Permet de lancer une "Paralyse astrale 5 minutes" sur une entité astrale détectée ou visible et la lier en ce point pendant 5 minutes. Coût : 4 VOLT / entité.

Langage astral	-	3	Permet de détecter les entités astrales et de parler avec elles. Coût : 3 VOLT / entité.
Projection astrale	-	3	Permet d'entrer dans le monde astral sans portail, pour une durée de 10 minutes maximum. Coût : 3 VOLT.
Astralisation	-	4	Permet de faire passer un autre personnage dans le monde astral sans portail, pour une durée de 5 minutes. Coût : 4 VOLT / personnage.
Refus de l'astral	-	2	Permet de lancer une annonce "Frayeur astrale 2 minutes" sur une entité astrale. La cible doit fuir le personnage lanceur pendant 2 minutes. Coût : 2 VOLT / entité.
Astro-CHOC		2	Permet d'infliger un Astro-CHOC à une entité astrale, qui perd immédiatement 1 CORE. Coût : 2 VOLT.
Distorsion astrale	-	2	Permet de rendre tangible une entité astrale qui passe dans le monde physique le temps d'un combat. Certaines entités sont trop puissantes pour être matérialisées et peuvent résister. A la fin du combat, si l'entité n'est pas détruite, elle retourne dans l'astral. Coût : 2 VOLT / entité.

5.3 Compétences de combat



Compétences gratuites

Armes

École militaire

Gladiateur

Compétence offerte pour 6 points dans l'arbre

Bouclier

BELLICIX

Force et protection

Lames et dommages

Bottes secrètes

Niveau 1

Analyse de l'ennemi

Attaque violente

[B] Ambidextrie
[non B] Armes

Niveau 2

Bravoure

Coup puissant

Maille cachée

Niveau 3

[B] Garde du corps
[non B] Gladiateur




Berserker






Lames éclairs

ARBRE DE COMBAT

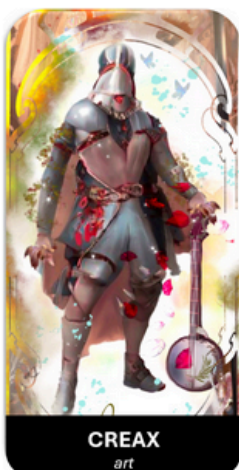
COMPÉTENCES DE L'ARBRE DE COMBAT

Note : dans l'arbre de compétence, les compétences marquées [B] sont obtenues par les Bellicix, les compétences marquées [non B] sont obtenues par les non Bellicix.

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Armes	-	-	Permet de porter et de se servir de tout type d'armes sans restriction, y compris les armes à feu.
Ecole militaire	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PE (points de victoire en Expansion).
Gladiateur	-	-	Donne un accès permanent à l'Arène.
Bouclier	-	-	Permet de porter des boucliers. Offre également 1 CORE ouvert et rempli en plus en début de jeu.
Analyse de l'ennemi	-	1	Permet d'obtenir une information sur chaque créature vaincue. Les créatures portent des enveloppes de caractéristiques. Une fois vaincues, le personnage peut prendre une enveloppe. Coût : 1 VOLT / créature.
Bravoure		2	Permet d'obtenir une résistance au choix. Offre également 1 CORE ouvert et rempli en plus en début de jeu. Coût : 2 VOLT / résistance.
Garde du corps		1 et 2	Permet de lancer l'annonce Protection. Permet également de résister à l'annonce Recul. Offre 1 CORE supplémentaire ouvert et rempli en début de jeu. Coût : <ul style="list-style-type: none"> • 1 VOLT / Protection • 2 VOLT / résistance
Attaque violente		3	La prochaine attaque brise le membre touché si elle n'est pas parée. L'annonce Brise-membre doit être faite avant de porter le coup. Coût : 3 VOLT / annonce.

Coup puissant		3	<p>La prochaine attaque fait 3 CORE de dégât si elle n'est pas parée. L'annonce Coup puissant doit être faite avant de porter le coup.</p> <p>Coût : 3 VOLT / annonce.</p>
Berseker		2	<p>En combat, permet peut d'avoir une jauge de vie jusqu'à -3 CORE.</p> <p>À la fin du combat, en cas de CORE négatif, le personnage meurt aussitôt.</p> <p>Permet également de résister au Commandement "Inutile de vous battre pour moi".</p> <p>Coût : 2 VOLT / résistance.</p>
Ambidextrie		-	<p>Permet d'utiliser 2 armes à une main en même temps et d'enchaîner un coup de chaque arme Après avoir frappé avec les deux armes, le personnage doit armer chaque arme à nouveau avant de frapper.</p>
Maille cachée		3	<p>Permet de résister à une annonce Brise-membre ou Coup puissant</p> <p>Coût : 3 / résistance.</p>
Lame éclair		1	<p>Permet de lancer des dagues. Chaque dague qui touche la cible (même sur armure) fait perdre 1 CORE.</p> <p>Si la dague touche un bouclier, elle n'a pas d'effet.</p> <p>Coût : 1 VOLT / lancer.</p>

5.4 Compétences d'art



Compétences gratuites

Art des noeuds

Inspiration des muses

Talent créatif

Compétence offerte pour 6 points dans l'arbre

Technocréation

CREAX

Voix et musique

Poésie et épopées

Corps et danse

Niveau 1

Rythme de soutien

Lyrisme phonique

Chorégraphie martiale

Niveau 2

Harmonie de dissipation

Ode curative

Palmo-hypnotisme

Niveau 3

[C] Bulle mélodique
[non C] Talent créatif


Litanie de la peur




[C] Contorsionnisme
[non C] Art des noeuds

ARBRE D'ART

COMPÉTENCES DE L'ARBRE DE L'ART

Note : dans l'arbre de compétence, les compétences marquées [C] sont obtenues par les Créax, les compétences marquées [non C] sont obtenues par les non Créax.

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Art des noeuds	-	-	Permet de faire des nœuds indéfaitsables et de défaire des nœuds réalisés grâce à cette compétence. <i>Le personnage reçoit des étiquettes "nœuds indéfaitsables sauf compétence Art des noeuds" à placer sur les liens réalisés.</i>
Inspiration des muses	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PC (points de victoire en Culture).
Talent créatif	-	-	Donne un accès permanent à l'Atelier, salle spécifique du Musée.
Techno-création	-	-	Permet de fabriquer des objets grâce aux imprimantes 3D disponibles. Ces objets peuvent servir pour des quêtes ou des créations artistiques.
Rythme de soutien		X	Permet de jouer une musique ou un chant de soutien en combat. Tant que la musique dure, les combattants peuvent regagner 1 VOLT une fois par round. Dès que la musique ou le chant cesse, il n'est plus possible de bénéficier du gain. Tout coup au personnage qui joue fait cesser le Rythme de soutien. Coût : X + 1 VOLT, X étant le nombre de personnages en combat, incluant le lanceur. <i>Exemple : le personnage participe à un combat avec 3 autres personnages. Il lance le Rythme de soutien pour 4 VOLT. Tant qu'il joue, chaque autre personnage peut récupérer 1 VOLT.</i>
Harmonie de dissipation	-	3	Un Chant d'au moins 30 secondes permet de dissiper un effet physique négatif (Cécité, Silence, Paralysie, Ralentissement) chez un auditeur. Coût : 3 VOLT / effet dissipé.

<p>Bulle mélodique</p>	<p>-</p>	<p>4</p>	<p>Hors combat, un Chant ou une Musique crée une bulle de protection qui peut englober 3 autres personnages à portée de bras.</p> <p>Tant que le personnage chante ou joue, personne ne peut être la cible des effets de type Mental (Frayeur, Vérité, Oubli, Sommeil, Commandement, Confusion) dans la bulle. L'effet cesse au moindre contact physique du lanceur.</p> <p>Coût : 4 VOLT.</p>
<p>Lyrisme phonique</p>		<p>2</p>	<p>Une Récitation de 1 alexandrin (au choix du personnage lanceur) permet de lancer une annonce "Recul 3 mètres".</p> <p>Coût : 2 VOLT.</p>
<p>Ode curative</p>		<p>3</p>	<p>Une Récitation de 30 secondes (au choix du personnage lanceur) permet d'empêcher la prochaine perte de 1 CORE pour le lanceur et un personnage auditeur.</p> <p>Coût : 3 VOLT.</p>
<p>Litanie de la peur</p>	<p>-</p>	<p>3</p>	<p>Permet de lancer immédiatement une "Paralyse 30 seconde" sur 1 ou 2 cibles pour pouvoir réciter la Litanie. Quand la litanie est terminée, un effet de Frayeur est lancé sur chaque cible.</p> <p><i>Litanie : "Tu connaîtras la peur car la peur tue l'esprit. La peur est la petite mort qui conduit à l'oblitération totale. Tu subiras ta peur."</i></p> <p>Coût : 3 VOLT.</p>
<p>Chorégraphie martiale</p>		<p>3</p>	<p>Une danse de 10 secondes permet de lancer l'annonce Désarme à une cible.</p> <p>Coût : 3 VOLT.</p>
<p>Palmo-hypnotisme</p>	<p>-</p>	<p>3</p>	<p>Permet de lancer le Commandement "Rend moi ce service", qui doit être suivi d'une Danse des deux mains pendant 15 secondes. Pendant la Danse des mains, le service est expliqué. Ce type de service ne peut pas directement nuire aux intérêts de la cible.</p> <p>Coût : 3 VOLT.</p>
<p>Contorsionnisme</p>	<p>-</p>	<p>3</p>	<p>Permet d'être invisible derrière un objet suffisamment grand pour atteindre les genoux. L'effet dure tant que le personnage ne bouge pas.</p> <p>Coût : 3 VOLT.</p>

5.5 Compétences de diplomatie



Compétences gratuites

Autel diplomatique

Art de la négociation

Maîtrise des protocoles

Compétence offerte pour 6 points dans l'arbre

Rencontre diplomatique

DIPLOMATIX

Mensonge et vérité

Harmonie et apaisement

Fascination et observation

Niveau 1

[D] Mots imparables
[non D] Autel diplomatique

Agent de la paix

Analyse de l'environnement

Niveau 2

Faribole

Goute-poison

Suggestion somnolente

Niveau 3

Contre-vérité

Voir les signes

[D] Aura de discernement
[non D] Maîtrise des protocoles

ARBRE D'ART

COMPÉTENCES DE L'ARBRE DE DIPLOMATIE

Note : dans l'arbre de compétence, les compétences marquées [D] sont obtenues par les Diplomates, les compétences marquées [non D] sont obtenues par les non Diplomates.

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Autel diplomatique	-	-	Permet de retirer un objet placé sur un autel diplomatique de sa civilisation. Ces autels sont totalement inviolables. N'importe quel personnage de la civilisation peut en revanche déposer des objets dessus.
Art de la négociation	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PD (points de victoire en Diplomatie).
Maîtrise des protocoles	-	-	Donne un accès permanent à la Chambre des Ambassadeurs.
Rencontre diplomatique	-	5	Permet de mettre en place une zone de non lieu où toute violence entre PJ, sous n'importe quelle forme, est impossible pendant 10 minutes. La zone est un cercle d'environ 2-3 mètres autour du personnage lanceur. Coût : 3 VOLT.
Mots imparables	-	2	Permet de résister à l'annonce Silence. Coût : 2 VOLT / résistance
Faribole	-	3	Permet de faire croire une chose simple à quelqu'un qui n'a pas la compétence Esprit critique. La cible DOIT répéter la faribole à au moins trois personnes différentes. La faribole doit commencer par "si tu n'avais pas d'esprit critique, tu croirais que..." Coût : 3 VOLT.
Contre-vérité	-	3	Retourne l'effet de Vérité contre le personnage qui a lancé l'annonce, à condition d'en être la cible. Coût : 3 VOLT.
Agent de la paix	-	2	Permet de lancer le Commandement "Inutile de vous battre pour moi" qui sépare deux combattants (PJ) qui doivent cesser immédiatement leur combat. Coût : 2 VOLT.

Goute-poison	-	2	Permet d'annuler la présence d'un poison d'ingestion qui n'a alors aucun effet même si la boisson est bue. Il est possible de vérifier plusieurs boissons, en dehors de la sienne. Pour chaque boisson vérifiée, un poison d'ingestion n'aura donc aucun effet. Coût : 2 VOLT / boisson.
Voir les signes	-	3	Permet de résister à une annonce Narco. Coût : 3 VOLT / résistance.
Analyse de l'environnement	-	2	Permet de résister à une annonce Assome. Coût : 2 VOLT / résistance.
Suggestion somnolente	-	3	Permet de générer un effet de Sommeil sur son interlocuteur à condition de placer trois mots dans une conversation (un fruit, une pierre précieuse et une catastrophe naturelle). Au troisième mot prononcé, il est possible de lancer un "Sommeil 30 secondes". Coût : 3 VOLT.
Aura de discernement	-	5	Permet de dissiper un effet d'oubli que la cible a subi. Coût : 5 VOLT

5.6 Compétences de connaissances



Compétences gratuites

Accréditation

Recherche scientifique

Clé du savoir

Compétence offerte pour 6 points dans l'arbre

Identification

ERUDITEK

Langues et traduction

Pentalinguisme

Énealinguisme

Énealinguisme

Soin et réparation

Nanosoin

Cyberthérapie

Scan médical

Savoir et connaissances

Rationalité

Méca-ingénierie

[E] Bioviro-technologie
[Non E] Accréditation et Clé du savoir

Niveau 1


Niveau 2


Niveau 3

ARBRE DE CONNAISSANCES

COMPÉTENCES DE L'ARBRE DES CONNAISSANCES

Note : dans l'arbre de compétence, les compétences marquées [E] sont obtenues par les Eruditek, les compétences marquées [non E] sont obtenues par les non Eruditek.

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Accréditation	-	-	Permet d'accéder au Laboratoire (salle spécifique).
Recherche scientifique	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PS (points de victoire en Science).
Clé du savoir	-	-	Donne un accès permanent aux Archives de la Bibliothèque.
Identification	-	-	Permet d'accéder à l'Inventorium (connaissance des objets) de la bibliothèque et de le compléter pour gagner des PS (points de victoire en sciences).
Penta-linguisme	-	-	Permet de parler 5 langues, incluant la sienne.
Énéa-linguisme	-	-	Permet de parler 9 langues, incluant la sienne, et 2 langues oubliées. Permet également de commencer le jeu avec une tablette d'une langue oubliée.
Tétradéca-linguisme	-	-	Permet de parler 14 langues, incluant la sienne, et 2 autres langues oubliées. Permet également de commencer le jeu avec trois tablettes supplémentaires de langues oubliées.
Nanosoin		2	Permet de transférer 1 CORE de soi à un autre personnage. Possible en combat Coût : 2 VOLT / CORE.
Cyberthérapie	-	3 et 2	Permet de réparer les membres brisés. Permet également de réouvrir un CORE qui s'est fermé. Attention le CORE doit avoir été fermé. Améliore également le Nanosoin en réduisant le coût à 1 VOLT / CORE transféré. Coût : <ul style="list-style-type: none"> • 3 VOLT / membre brisé. • 2 VOLT / réouverture d'un CORE

Scan médical	-	-	Permet de lire les lignes des fiches symptômes des poisons et maladies. Améliore encore le Nanosoin en réduisant le coût à 0 VOLT / CORE transféré.
Rationalité		2	Permet de résister à l'annonce Confusion. Coût : 2 VOLT / résistance.
Méca- ingénierie	-	-	Permet de fabriquer des pièges ou de les désarmer. Améliore également l'effet de Rationalité en réduisant le coût à 1 VOLT / résistance.
Bioviro- technologie	-	-	Permet de fabriquer des virus pathogènes (effet négatif) ou des boostovirus (effet positif) au Laboratoire.

5.7 Compétences de psyché



Compétences gratuites

Bouclier mental

Imprégnation
mentale

Sensibilité
empathique

Compétence
offerte pour 6
points dans
l'arbre

Connexion
corticale

MENTAX

Électricité et
synapses

Son et
sensation

Chaleur et
réceptivité

Niveau 1

Electro-CHOC

Sono-CHOC

Thermo-CHOC

Niveau 2

Esprit impénétrable

Bourrasque
mentale

Ultra-perception

Niveau 3

[M] Téléportation
[non M] Bouclier
mental





Hypomnésie



[M] Lecture de
pensées
[non M] Sensibilité
empathique

ARBRE DE PSYCHÉ

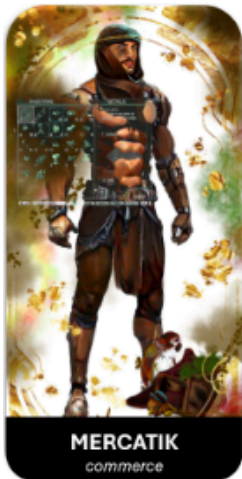
COMPÉTENCES DE L'ARBRE DE PSYCHÉ

Note : dans l'arbre de compétence, les compétences marquées [M] sont obtenues par les Mentax, les compétences marquées [non M] sont obtenues par les non Mentax.

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Bouclier mental		2	Permet de résister à des attaques CHOC, quel que soit le type d'attaque. Coût : 2 VOLT / résistance.
Imprégnation mentale	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PM (points de victoire en Mentalité).
Sensibilité empathique	-	-	Donne un accès permanent aux Archives de la Bibliothèque.
Connexion corticale	-	2	Permet de créer un lien cortical avec une cible volontaire. Il est impossible de changer de cible pour la suite du GN. Cette connexion permet de lancer une compétence de niveau 1 de la cible avec un coût majoré de +1 VOLT ou de niveau 2 avec un coût majoré de +2 VOLT. La connexion doit être réalisée lors d'une petite cérémonie de connexion. Coût : 2 VOLT. Compétence à usage unique.
Électro-CHOC		2	Permet d'infliger un Electro-CHOC à une cible, ce qui lui inflige une perte de 1 CORE par Électricité. Coût : 2 VOLT / CHOC.
Esprit impénétrable		1	Permet de résister à l'annonce Confusion. Coût : 2 VOLT / résistance.
Téléportation	-	3	Permet de lancer une annonce "Narco 10 secondes de masse" afin que le lanceur puisse se déplacer. Il est seulement possible de bouger pendant le Narco : aucune interaction possible avec les personnages ou des objets. Coût : 3 VOLT.
Sono-CHOC		2	Permet d'infliger un Sono-CHOC à une cible, ce qui lui inflige une perte de 1 CORE par Son. Coût : 2 VOLT / CHOC.

Bourrasque mentale		4	Permet de lancer une annonce "Recul 5 mètres de masse". Coût : 4 VOLT.
Hypomnésie	-	4	Permet de provoquer un effet d'oubli des 5 dernières minutes à condition de regarder la cible dans les yeux. Coût : 4 VOLT.
Thermo-CHOC		2	Permet d'infliger un Thermo-CHOC à une cible, ce qui lui inflige une perte de 1 CORE par Chaleur. Coût : 2 VOLT / CHOC.
Ultra-perception	-	3	Permet de détecter les formes invisibles. Coût : 3 VOLT / forme détectée.
Lecture de pensées	-	3	Permet de lancer une annonce Vérité. Il faut avoir parlé avec la cible pendant au moins deux minutes avant de lancer l'annonce. Coût : 3 VOLT.

5.8 Compétences de commerce



Compétences gratuites

Déverrouillage

Investissement

Sens des affaires

Compétence offerte pour 6 points dans l'arbre

Double licence

MERCATIK

Artisanat et récolte

Vente et commerce

Contrebande et corruption

Niveau 1

Supra-inventaire

Liquidité et ressources

Flair marchand

Niveau 2

Démantèlement manuel

Marchandage

Bagout déprimant

Niveau 3

[M] Cache secrète
[non M] Déverrouillage

[M] Marché noir
[non M] Sens des affaires

Pot-de-vin

ARBRE DE COMMERCE

COMPÉTENCES DE L'ARBRE DE COMMERCE

Note : dans l'arbre de compétence, les compétences marquées [M] sont obtenues par les Mercatik, les compétences marquées [non M] sont obtenues par les non Mercatik.

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Déverrouillage	-	2	Permet de déverrouiller les serrures numériques. Coût : 2 VOLT / serrure.
Investissement	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PX (points de victoire en Commerce).
Sens des affaires	-	-	Donne un accès permanent à la Bourse des affaires (salle spécifique) et une accréditation pour les ventes aux enchères.
Double licence	-	-	Permet d'avoir une deuxième licence de métier (non complémentaire à la première).
Supra-inventaire	-	-	Permet d'optimiser des stocks de marchandises avec une augmentation du coffre de civilisation du Fabrikator et de son maximum personnel de récolte sur les Rékoltors.
Démantèlement manuel	-	2	Permet de transformer des crafts d'artisanat en ressources. Permet aussi d'avoir 50% de chance d'avoir un peu plus de ressources que le coût réel du craft. Coût : 2 VOLT / démantèlement.
Cache secrète	-	-	Le personnage dispose d'une cachette dont le contenu ne peut être volé, sous aucun moyen. La cache est de la taille d'un poing.
Liquidité et ressources	-	-	Le personnage dispose d'un stock de ressources de métier au début de GN. De plus, chaque jour, il reçoit un certain montant de paxis.
Marchandage	-	2	Permet de lancer l'annonce "Négoce". Cette annonce permet d'obtenir une remise permanente de 20% auprès des marchands. Cette remise est également valable sur les coûts de résurrection. Coût : 2 VOLT / annonce.

Économie souterraine	-	-	Permet d'accéder de manière permanente au marché noir, marché sur lequel sont vendus des poisons, des pièges, des lasers, des grenades, des informations sensibles, des goute-poisons, etc.
Flair marchand	-	2	Le personnage peut poser sa main sur l'épaule d'un autre personnage et déclencher une annonce Vérité pour connaître 3 compétences de la cible : "Vérité : donne moi trois de tes compétences." Ne peut être utilisé qu'une seule fois par personnage. Coût : 2 VOLT.
Bagout déprimant	-	3	Permet de lancer un Crève-CORE sur son interlocuteur après avoir discuté au moins 2 minutes avec. Coût : 3 VOLT.
Pot-de-fin	-	3	À tout moment, le personnage peut proposer un objet ou de l'argent pour ne pas subir un effet négatif dans les 30 minutes qui suivent. La cible ne peut pas refuser le pot-de-vin et ne peut rien tenter de négatif pendant 30 minutes. Peut être lancé pour soi ou pour un autre personnage. Le personnage doit dire : "Commandement : Grâce à ce cadeau, tu ne peux rien faire contre moi/cette personne pendant 30 minutes". Ne fonctionne que si le pot-de-vin a un minimum de valeur (la valeur minimale sera définie en début de jeu). Coût : 3 VOLT.

5.9 Compétences de l'ombre



Compétences gratuites

Poisons

Voie de l'ombre

Sombre passage

Compétence offerte pour 6 points dans l'arbre

Puissance de la nuit

OMBRAX

Pénombre et larcin

Supplice et mort

Corps noir et obscurité

Niveau 1

Surprise de la pénombre

Menace

Points somatiques

Niveau 2

Kleptodextrie

Torture

Marche des ténèbres

Niveau 3

[O] Holo-dissimulation
[non O] Sombre passage

Assassinat

[O] Distillation de noirceur
[non O] Poisons et sombre passage

ARBRE DE L'OMBRE

COMPÉTENCES DE L'ARBRE DE L'OMBRE

Note : dans l'arbre de compétence, les compétences marquées [O] sont obtenues par les Ombrax, les compétences marquées [non O] sont obtenues par les non Ombrax.

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Poisons	-	-	Permet de fabriquer des poisons
Voie de l'ombre	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PO (points de victoire en Ombre).
Sombre passage	-	-	Donne un accès permanent à la Chambre Noire.
Puissance de la nuit	-	-	Permet d'être totalement immunisé aux annonces crève-CORE, Narco et Frayeur. Ne fonctionne que la nuit (en réel, après 18h).
Surprise de la pénombre	-	2	Permet de lancer une annonce "Frayeur 2 minutes" depuis une zone d'ombre ou en surprenant un personnage. Coût : 2 VOLT.
Kleptodextrie	-	2	Permet de commencer le jeu avec 5 balises de substitution pour voler les autres personnages. Coût : 2 VOLT / balise posée.
Holo-dissimulation	-	3	Permet de devenir totalement invisible dans une zone d'ombre en restant immobile. Impossible à utiliser en pleine lumière. L'effet se dissipe avec le mouvement Coût : 3 VOLT.
Menace	-	2	Permet de menacer un personnage en posant une dague sur son cou par surprise. Si la cible n'a pas vu l'agresseur arriver, elle est alors immobilisée. Si la cible bouge ou crie, elle est assommée. Coût : 2 VOLT.
Torture	-	2	Permet de lancer une annonce "Vérité 3 questions" à une cible attachée uniquement après un interrogatoire. Pour simuler l'interrogatoire, la cible choisit un objet mentalement et le personnage bourreau doit le trouver en posant des questions dont les réponses ne peuvent être que oui ou non. Coût : 2 VOLT.

<p>Assassinat</p>	<p>-</p>	<p>6</p>	<p>Permet de lancer une annonce Mort à une cible en la poignardant dans le dos. La cible ne doit pas voir arriver l'assassin. La cible n'a aucun souvenir de son assassin et ne peut l'identifier. Fonctionne également sur les créatures humanoïdes.</p> <p>Coût : 6 VOLT.</p>
<p>Points somatiques</p>	<p>-</p>	<p>3</p>	<p>Permet de lancer une annonce "Paralysie 20 secondes" en plantant deux doigts dans le dos d'une cible par surprise.</p> <p>Coût : 3 VOLT.</p>
<p>Marche dans les ténèbres</p>	<p>-</p>	<p>2</p>	<p>Permet de lancer une annonce "Narco 10 secondes" à une cible unique. Il est seulement possible de se déplacer pendant ce Narco : aucune interaction avec la cible ou des objets.</p> <p>Si la cible est prise par surprise, elle n'entend même aucun bruit (même si le lanceur en fait en passant devant elle). Si la cible a vu arriver le lanceur, elle peut entendre les bruits pendant le Narco.</p> <p>Coût : 2 VOLT.</p>
<p>Distillation de noirceur</p>	<p>-</p>	<p>3</p>	<p>Permet de réutiliser un poison qui vient d'être consommé.</p> <p>Coût : 3 VOLT / poison.</p>

5.10 Compétences de religion



Compétences gratuites

Confession

Polythéisme

Faveurs des dieux

Compétence offerte pour 6 points dans l'arbre

Résurrection divine

PONTIFEX

Rituel et dévotion

Transcendance et sacralité

Foi et liturgie

Niveau 1

Prière

Exégèse

Autel divin

Niveau 2

Protection divine

Sécurité sacrée

Onctions des malades

Niveau 3

Rituel techno mystique


Confinement spirituel

[P] Cérémonies religieuses
[non P] Confession et faveurs des dieux

ARBRE DE RELIGION

COMPÉTENCES DE L'ARBRE DE RELIGION

Note : dans l'arbre de compétence, les compétences marquées [P] sont obtenues par les Pontifex, les compétences marquées [non P] sont obtenues par les non Pontifex.

Nom de la compétence	Utilisable en combat	Coût (VOLT)	Description
Confessions	-	-	Permet d'entendre un personnage en confession dans le Naos. Les deux personnages (confesseur et confessé) gagnent également des PF. Une confession permet de retirer un Trauma du personnage qui se confie au Pontifex.
Polythéisme	-	-	Permet de commencer le GN avec une quantité donnée de PF (points de victoire en Religion).
Faveurs des dieux	-	-	Donne un accès permanent au Naos du Sanctuaria.
Résurrection divine	-	10	Permet de ressusciter un personnage mort depuis 10 minutes maximum. Un corps ne peut être ramené à la vie qu'une seule fois de cette façon, quel que soit le personnage qui le lance. Coût : 10 CORE / personnage ressuscité.
Prière		3	Permet de faire récupérer 1 CORE à une cible en faisant une prière à son dieu titulaire. La prière varie selon le dieu prié. Permet également de récupérer des dominos énergétiques de son dieu tutélaire chaque jour. Coût : 3 VOLT.
Protection divine	-	3	Réciter le credo de son dieu permet de réouvrir un CORE fermé. Attention, le CORE doit être fermé. Permet également de recevoir des dominos énergétiques de plusieurs dieux en début de GN. Coût : 3 VOLT.
Rituel technologique	-	3	Permet de réaliser des rituels. Un rituel permet d'obtenir les grâces du dieu auquel il est dédié. Chaque dieu possède ses propres rituels. Les rituels de niveau 1 sont connus. Des dominos énergétiques sont nécessaires. Coût : 3 VOLT

Exégèse	-	2	<p>La lecture d'un texte du Dieu prié et son explication à au moins deux personnages permet de lancer un Commandement jusqu'à la fin de la période. Le commandement accessible dépend du dieu de l'exégète.</p> <p>Coût : 2 VOLT.</p>
Sécurité sacrée	-	2	<p>Permet d'obtenir une résistance liée au dieu prié.</p> <p>Coût : 2 VOLT / résistance.</p>
Confinement spirituel	-	2	<p>Lire un texte du Dieu prié permet de retenir l'âme d'une cible dans son corps pendant 2 minutes après la fin d'un combat, permettant à d'autres d'agir pour redonner au moins 1 CORE à la cible et éviter sa mort.</p> <p>Coût : 2 VOLT.</p>
Autel divin	-	2	<p>Réciter le crédo de son dieu devant un autel divin permet de retarder la mort par poison ou maladie d'une cible agenouillée devant l'autel.</p> <p>Permet également de réaliser des <i>Unions sacrées</i>.</p> <p>Coût : 2 VOLT / cible de poison ou maladie.</p> <p>Les <i>Unions sacrées</i> unissent deux individus. Les personnages unis bénéficient alors d'un Lien sacré.</p> <p>Lien sacré : les personnages unis peuvent transférer 1 CORE de l'un à l'autre pour un coût de 3 VOLT / CORE.</p> <p>Si l'un des unis meurt, l'autre subit immédiatement un effet de Crève-CORE.</p>
Onctions des malades	-	3	<p>Réciter le crédo de son dieu devant un autel divin permet de ralentir encore plus la mort par poison ou maladie de la cible.</p> <p>Permet également de réaliser des <i>Funérailles</i>.</p> <p>Coût : 3 VOLT / cible de poison ou maladie.</p> <p>Les <i>Funérailles</i> sont une cérémonie de dernier sacrement qui doit avoir lieu dans les 20 minutes qui suivent la mort. Le coût de résurrection du personnage mort est alors réduit de 20%.</p>
Cérémonies religieuses	-	1	<p>Permet de mener des <i>Messes</i> et des <i>Baptêmes</i>.</p> <p>Coût : 1 VOLT / personnage auditeur dans une messe.</p> <p>Les <i>Baptêmes</i> permettent d'attribuer le dieu prié comme dieu titulaire du personnage baptisé. Si le nombre de baptisés d'un dieu dépasse un certain seuil (indiqué au débit du GN), tous les baptisés reçoivent un token de prière.</p> <p>Les <i>Messes</i> sont des cérémonies permettant d'offrir une capacité, une résistance ou un avantage aux personnes qui écoutent la messe.</p>

CHAPITRE 6 : choix du background personnel

Pour constituer son background et raconter son histoire, chaque personnage sélectionne :

- **10 Postures**, qui correspondent à son opinion et sa façon d’agir dans les dix domaines des archétypes :
 - les arts,
 - la religion,
 - l’argent,
 - les combats,
 - la sournoiserie,
 - la science,
 - la politique,
 - la psyché,
- **1 Être Mentor**, qui correspond à une figure forte dans son histoire.
- **2 Idéaux**, qui correspondent à ce qui l’anime.
- **2 Tragédies**, qui correspondent à une mauvaise expérience ou une action forte de sa vie.

6.1 Les 10 postures

Pour chaque grand domaine associé aux archétypes, un personnage a une posture positive/favorable, négative/défavorable, neutre ou encore une approche particulière.

6.1.1 Les arts

Créax	C’est mon archétype. Les arts sont mon domaine d’expertise. Je m’y intéresse énormément.
Collectionneuse/ collectionneur	J’aime les objets d’art. Je les collectionne et je fais tout mon possible pour agrandir ma collection. Je peux y mettre le prix.
Ode à la Beauté	La beauté et tout ce qui est beau me fascine et m’attire. Je le recherche, je me plonge dedans. Je suis moi-même l’incarnation de la beauté.

Célébrité	Je souhaite me faire connaître par mes créations artistiques. Je me produis facilement, je crée des tas de petits objets que j'affiche et expose. Je recherche les compliments.
Virtuose	J'ai un talent certain pour une forme d'art. Je pratique cet art le plus souvent possible.
Un passe-temps sympa	Les arts ? Oui de temps en temps. Un petit spectacle, pour me détendre, c'est avec plaisir. Mais si c'est trop cher, alors non !
Une perte de temps et d'argent	Je ne comprends pas les artistes. L'art est totalement inutile. Je m'en préserve et n'ai aucune attirance pour ce domaine.

6.1.2 La religion

Pontifex	C'est mon archétype. La religion est mon domaine d'expertise. Je m'y intéresse énormément.
Fanatique	Je suis au service d'un Dieu parmi les 8. Je respecte à la règle ces textes sacrés, son Esprit, et dévoue ma vie à son service. Je ferai tout ce que je peux pour sa Gloire. Je refuse toute autre divinité.
Monothéiste	Je crois en une divinité unique parmi les 8. Ce Dieu est ce qui correspond le plus à ma vision du monde. Je le prie et le défend si besoin. Je respecte les 7 autres dieux.
Polythéiste	Je crois en plusieurs dieux, parmi les 8 ou dans d'autres courants mystiques/religieux. J'ai une pratique personnelle plus ou moins importante. J'accepte facilement la diversité religieuse.
Athée	Je ne crois en aucun dieu. Tout s'explique rationnellement. Je respecte ceux qui ont des croyances mais je n'en ai pas.
Contrôle des masses	La religion est un bon moyen de contrôler les êtres pensants. Je l'utilise pour servir mon Idéal.
Contré-clérical	La religion est un danger pour la conscience. Je m'oppose à toute forme de pensée religieuse. Et hors de question que la religion interfère avec les affaires politiques ou autres.

6.1.3 L'argent

Mercatik	C'est mon archétype. Le commerce est mon domaine d'expertise. Je m'y intéresse énormément.
Radin	J'aime l'argent, je souhaite en gagner un maximum. Et bien évidemment, je le dépense peu.
Matérialiste	Je recherche le confort matériel, quel qu'en soit le prix. Il est le levier d'une vie de luxe, de faste et de splendeur.
Joueuse/joueur	L'argent me procure un plaisir intense quand je le joue et que je risque de le perdre. Je ne refuse jamais un pari si des paxis sont en jeu !
Généreuse/généreux	L'argent doit être dépensé au mieux, pour moi mais surtout pour les autres. Je ne regarde pas à la dépense si cela peut m'aider ou aider mon entourage.
Utile pour des plans plus grands	L'argent est un moyen d'atteindre plus facilement mon idéal. Il n'a pas d'autre intérêt.
Désintéret	L'argent ne m'intéresse pas du tout. C'est futile et il rend fou.

6.1.4 Les combats

Bellicix	C'est mon archétype. La guerre et les affrontements sont mon domaine d'expertise. Je m'y intéresse énormément.
Gladiatrice/ gladiateur	Je m'épanouis dans les combats et la violence physique. Je ne refuse jamais un affrontement et je les cherche même pour me sentir vivre.
Vétéran	Je connais le prix de la vie. Je la défendrai toujours. Un être en danger : je m'engage immédiatement dans le combat.
Mercenaire	Je suis au service d'une cause et combats pour elle, que ce soit pour de l'argent ou pour servir un idéal. Pour cela, je me bats.
Courage	Je me bats s'il le faut. Je ne cherche pas les affrontements mais je ne recule pas devant la bataille.
Oeil pour oeil	J'ai une philosophie : je rends tous les coups que je reçois. Je n'attaque jamais, mais je rends toujours !
Une arme des simples d'esprit	Les combats sont le refuge de l'imbécilité et de la simplicité mentale. Je les évite à tout prix. Il y a toujours une autre solution.

6.1.5 La sournoiserie

Ombrax	C'est mon archétype. L'ombre est mon domaine d'expertise. Je m'y intéresse énormément.
Monstre	Je me vautre dans l'ombre, ne recule devant aucune action, je n'ai aucune limite. Et si l'on me voit comme un monstre, je m'en moque.
Ombre vivante	J'agis pour mes propres objectifs, mon Idéal. L'ombre est un moyen d'y parvenir. J'ai une éthique et des limites, mais ne renonce pas à une action de l'ombre si elle me sert.
Réseau de la nuit	Je mets en place des actions de l'ombre au service d'une cause plus large que moi. Tant que je sers cette cause, j'accepte de me salir les mains.
Spécialiste	Je me spécialise dans un type d'action de l'ombre que je privilégie par-dessus tout. J'agis pour mon Idéal, une cause ou le plaisir de continuer à faire ce type d'action.
S'il le faut	Les actions de l'ombre sont une obligation parfois pour atteindre ses objectifs, son Idéal. Je n'y renonce pas, mais si je peux trouver d'autres solutions, c'est mieux.
Ô Soleil !	Jamais je ne m'abaisserai à réaliser une action de l'ombre. Je suis parfaitement honnête !

6.1.6 Les sciences

Eruditek	C'est mon archétype. Les sciences sont mon domaine d'expertise. Je m'y intéresse énormément.
Tout s'explique	Toutes les règles de l'univers s'expliquent par la science. Aucune autre interprétation n'est valable. Je combats l'obscurantisme et promeut la Science à tous les niveaux.
Soif de connaissances	Je suis d'une curiosité infinie. Je cherche à tout comprendre, tout découvrir. Je ne renonce jamais à apprendre quelque chose.
Au service d'une cause	La science est un levier qui permet d'atteindre ses objectifs, son Idéal. Rien de plus.
Science sans conscience	J'utilise la science à des fins personnelles. Je n'ai aucune limite ni tabou tant que les connaissances servent mes objectifs.
Une interprétation du monde	La démarche scientifique est une approche parmi d'autres. Je l'accepte mais sans renoncer à d'autres approches.
Antiscientisme	Je suis totalement contre la méthode scientifique pour produire des connaissances. Je m'oppose fermement aux scientifiques et à la raison savante sous toute forme.

6.1.7 La politique

Sénatrice/Sénateur	C'est mon archétype. La politique est mon domaine d'expertise. Je m'y intéresse énormément.
Tyrannie	Le pouvoir politique est quelque chose dont je souhaite m'emparer à tout prix pour servir mes buts. Je ne reculerai devant rien.
Diplomate	Je suis habile en politique, je cherche toujours une solution habile et avisée qui fait consensus.
Machiavélisme	La politique est un outil au service de mes objectifs et mon Idéal. Je maîtrise cet outil et l'utilise au mieux.
Diversité	La politique et le pouvoir prennent des formes multiples. Je défend cette diversité, qui incarne la liberté et le respect.
Une obligation	Pour vivre en société, il faut un corps politique, pas le choix. En revanche, je ne suis pas dupe sur les êtres qui en font.
Antagoniste	Il est impossible de croire des politiques. Le pouvoir corrompt absolument et je m'oppose fermement à tous les privilèges du pouvoir.

6.1.8 La psyché

Mentax	C'est mon archétype. La psyché est mon domaine d'expertise. Je m'y intéresse énormément.
Oppresseur mental	Le contrôle mental est une source de plaisir pour moi. J'aime agir de la sorte sur les autres, sans limite ni tabou. Jusqu'où puis-je même aller ?
Scrutatrice/ scrutateur	Tout l'univers de la psyché me passionne. Je cherche à comprendre son fonctionnement et je ferai tout pour percer ses mystères.
Technicienne/ technicien de l'esprit	Une des branches de la psyché me passionne et j'ai développé une expertise. Tout ce qui touche à ce domaine m'intéresse.
Ange gardien	Les pouvoirs de l'esprit sont puissants et faibles sont ceux qui ne les maîtrisent pas. Je mets mes capacités au service de la protection des esprits, quels qu'ils soient.
Opportuniste	J'utilise les pouvoirs mentaux s'il le faut pour servir mes objectifs et mon Idéal. Ils ont un coût que je peux payer si j'en vois l'intérêt.
Psyché-hostile	Je suis totalement contre l'utilisation de pouvoirs mentaux. Cette puissance devrait être interdite et je m'oppose à tous les êtres qui les utilisent.

6.1.9 L'astral

Astralex	C'est mon archétype. L'astral est mon domaine d'expertise. Je m'y intéresse énormément.
Soif de savoir	Le monde astral est un espace qui m'intéresse énormément. Je veux tout savoir de lui, de ses entités, de son fonctionnement.
Explorateur astral	Le monde astral est une aventure. Je suis animé d'une grande curiosité à son égard.
Un instrument de pouvoir	Le monde astral est un moyen d'accroître mes capacités. Je l'explore et l'exploite pour renforcer mon pouvoir et mes ambitions.
Méfiance	Le monde astral est fascinant, mais dangereux. Il offre des opportunités incroyables, mais recèle aussi des pièges et des forces hostiles.
Un poids à porter	Le monde astral s'impose à moi. Je n'ai pas choisi d'interagir avec lui, mais je dois apprendre à m'y adapter et à en gérer les effets.
Refus de l'astral	Le monde astral est une illusion, une perte de temps. Je le rejette totalement, préférant m'ancrer dans le réel et l'objectif.

6.1.10 La diplomatie

Diplomatix	C'est mon archétype. La diplomatie est mon domaine d'expertise. Je m'y intéresse énormément.
Les mots sont des lames	La diplomatie est un jeu où les mots sont des armes et les alliances des outils. Je me sers de cette capacité pour écraser les autres et les dominer totalement.
Conciliateur	Je maîtrise l'art de concilier les oppositions. Trouver des accords équilibrés et des solutions durables est au cœur de ma démarche personnelle.
Calculateur	La diplomatie est un outil parmi une large palette de possibles. Je l'utilise pour renforcer ma position et avancer mes intérêts personnels ou ceux de ma faction.
Une arme à double tranchant	La diplomatie peut être un vecteur de paix ou un prétexte à la manipulation. Elle reflète à la fois le meilleur et le pire des relations entre les civilisations.
Un mal nécessaire	La diplomatie est une obligation pour éviter le chaos. Même si elle est parfois hypocrite, elle est indispensable pour maintenir la stabilité.
Violence brute	La diplomatie est un masque pour cacher les véritables intentions. Elle est inutile, car seule la force brute permet une vraie résolution des conflits.

6.2 Les 22 Êtres-mentors

Chaque personnage a été marqué dans sa vie par une figure forte qui l'a influencé et a fait de lui ce qu'il est aujourd'hui. Les Mentors sont féminins, masculins ou autres. Ils sont encore vivants ou non. Ils sont de la même civilisation ou non.

6.2.1 Les 10 Êtres-mentor archétypaux

Le personnage peut avoir été marqué par un mentor lié à son archétype, soit pendant sa formation, soit comme figure de guide ou de héros inspirant.

L'Artiste	Ce Mentor est un professeur, un artiste connu ou une figure forte du monde des arts. Il a donné le goût pour ce domaine.
La/le Mystique	Ce Mentor est un professeur, un prêtre connu ou une figure forte du monde de la religion. Il a donné le goût pour ce domaine.
La Marchande/ le Marchand	Ce Mentor est un professeur, un négociant connu ou une figure forte du monde du commerce. Il a donné le goût pour ce domaine.
La Guerrière/ le Guerrier	Ce Mentor est un professeur, un guerrier connu ou une figure forte du monde des duels et des combats. Il a donné le goût pour ce domaine.
La/le Paria	Ce Mentor est un professeur, un filou connu ou une figure forte du monde de l'ombre. Il a donné le goût pour ce domaine.
La Savante/ le Savant	Ce Mentor est un professeur, un scientifique connu ou une figure forte du monde des sciences. Il a donné le goût pour ce domaine.
L'Ambassadrice/ l'Ambassadeur	Ce Mentor est un professeur, un politique connu ou une figure forte du monde de la politique. Il a donné le goût pour ce domaine.
La/le Psychiste	Ce Mentor est un professeur, un psychiste connu ou une figure forte du monde de la psyché. Il a donné le goût pour ce domaine.
La Marcheuse / le Marcheur dans l'Astral	Ce Mentor est un professeur, un spécialiste du monde Astral, un explorateur ou un découvreur. Il a donné le goût pour ce domaine.
La/le Diplomate	Ce Mentor est un professeur, un diplomate, un personnage habile pour parler, convaincre et agir par ses mots. Il a donné le goût pour ce domaine.

6.2.2 Les 12 autres types d'Êtres-mentors

Un personnage peut avoir aussi été marqué par un autre type de Mentor. Ces Mentors prennent des formes diverses et variées.

La Confidente/ le Confident	Ce Mentor est une personne très proche du personnage, qui a pu grandir avec lui. Ce Mentor sait tout, a été un soutien émotionnel depuis très longtemps.
L'Amoureuse/ l'Amoureux	Ce Mentor est un partenaire de vie qui a compté ou qui compte encore. Cette histoire d'amour a construit le personnage.
La Déviante/ le Déviant	Ce Mentor est un être hors-norme dans sa société (un Asurax ultra-pacifique, un Arbrydé colérique, un exilé ou un rebel, etc.). Il a inspiré une idée originale au personnage ou a contribué à faire de lui un être à part.
La Folle/ le Fou	Ce Mentor est un être se moquant des cadres, des règles et des carcans. Parfois même irrespectueux, il a donné cette vision du monde au personnage.
La Suzeraine/ le Suzerain	Ce Mentor est un être dont la position sociale est très élevée dans sa société. Il a été une figure inspirante, structurante et inspire la dévotion.
La Vagabonde/ le Vagabond	Ce Mentor est un être libre, luttant contre l'immobilisme, sans aucun lien, se déplaçant souvent. Il a donné cette aspiration au personnage.
La Soeur/ le Frère	Ce Mentor est un être de la famille du personnage. Il a été un pilier dans la vie du personnage, a pu le protéger, l'élever, le sauver.
L'Artisane/ l'Artisan	Ce Mentor a fabriqué quelque chose pour le personnage qui a profondément impacté sa vie.
La Championne/ le Champion	Ce Mentor défend une cause au péril de sa vie. Il a transmis cette flamme au personnage.
L'Idole	Ce Mentor incarne des valeurs que le personnage souhaite incarner à tout prix. Ce Mentor est une source d'inspiration et le personnage fera tout pour lui ressembler et le protéger s'il le peut.
La Rêveuse/ le Rêveur	Ce Mentor a instillé un rêve fort chez le personnage. Un rêve fou ou pas, d'une vie normale ou extraordinaire. Le personnage fera tout pour le réaliser.
L'Ennemie jurée/ l'Ennemi Juré	Ce Mentor a été un puissant moyen de se construire pour le personnage qui a grandi en totale opposition et qui cultive aujourd'hui les valeurs inverses de ce mentor.

6.3 Les 24 Idéaux

Chaque personnage poursuit un Idéal. Cet Idéal l'anime et guide ses actions. Cela lui donne une forme morale, voire parfois une qualité forte associée mais bien souvent aussi un défaut quand l'expression de l'Idéal est trop forte.

<p>ATTACHEMENT "Mon précieux"</p>	<p>Je suis anormalement attachée/attaché à un Trésor qui peut être :</p> <ul style="list-style-type: none"> • soit un objet (arme, document, souvenir, partie d'un corps (corne, dent, etc.), objet religieux, etc.), • soit une personne (famille, mentor, amour, ami, animal, héros, etc.). <p>Ce Trésor est tout pour moi et je le défendrais au péril de ma vie. <i>Défaut : je deviens folle/fou si je le perds...</i></p>
<p>TRADITION "Il est dit que..."</p>	<p>Je respecte les Traditions à la lettre. Elles sont les piliers de la société et rien ne doit les ébranler. Je les défendrais sans compter. Je m'opposerais à toute tentative de modification. Je les incarnerais chaque jour. <i>Défaut : je suis trop conformiste.</i></p>
<p>CHANGEMENT "La roue tourne"</p>	<p>J'aime le changement, je ne peux pas vivre dans une perspective figée. Les traditions et les règles me gênent et je rue dedans facilement. J'ai besoin de nouveauté, j'aime prendre des risques. <i>Défaut : je manque facilement de respect aux personnes/règles.</i></p>
<p>CHARITÉ "Tendre la main"</p>	<p>J'aide les autres en toute occasion. Je m'épanouis dans la bienveillance envers autrui et l'assistance que je peux apporter. Je ne refuse jamais une demande d'aide ou une main tendue, que l'être en doléance soit un de mes proches ou non. <i>Défaut : je fais preuve de naïveté assez facilement.</i></p>
<p>FORCE "La suprématie des muscles"</p>	<p>Je vise l'excellence dans le domaine physique. Je développe mon corps et mes aptitudes au maximum et cherche à me confronter aux autres, à trouver un véritable adversaire digne de moi. Je domine et agis par la force brute. <i>Défaut : je fais preuve d'impulsivité et peux prendre sans demander.</i></p>
<p>JUSTICE "Lois et vérité"</p>	<p>Je ne supporte pas l'injustice, cela me met en colère. Je lutte contre toutes les formes d'iniquité et d'abus. Je respecte les lois et les fais respecter. Je vénère aussi la vérité. <i>Défaut : je suis trop inflexible.</i></p>
<p>FOI "Je vis pour toi"</p>	<p>J'ai une foi aveugle en quelque chose qui me dépasse (divinité, être vivant). Je donnerais ma vie pour cela, sans hésiter, et je me dévoue corps et âme, sans réfléchir. <i>Défaut : je suis trop fanatique.</i></p>
<p>SOI "Je me vénère"</p>	<p>Je suis mon propre Idéal. Toutes mes actions ont pour seul but de m'apporter quelque chose. Je refuse d'agir pour quelqu'un d'autre. Je suis opportuniste et prêt à tout pour moi-même. <i>Défaut : je suis égoïste.</i></p>

<p>AMOUR "J'ai le coeur qui bat"</p>	<p>Je suis un être d'amour. Je ne vis que pour ressentir ce sentiment qui me fait vibrer et palpiter comme nul autre. Je suis au service de l'objet de mon amour, tant que je ressens cette passion intense. <i>Défaut : je peux être frivole et volage en amour et amitié.</i></p>
<p>HAINE "Tu me le paieras..."</p>	<p>En moi brûle la haine, une jalousie intense ou un désir violent de vengeance. Tant que l'objet de ma haine ne sera pas détruit, je ne cesserai pas de le poursuivre et de lui nuire. <i>Défaut : je peux être sadique et méchante/méchant.</i></p>
<p>LOYAUTE "Compte sur moi"</p>	<p>Je dévoue ma vie à une cause ou une personne que je sers de tout mon coeur. Je suis fiable et je peux tout faire comme action tant que je reste loyale/loyal à ma cause. <i>Défaut : je peux être considéré comme sans réflexion personnelle.</i></p>
<p>RICHESSSE "Une pièce de plus"</p>	<p>Mon idéal est de posséder le maximum de paxis. Je ne vis que pour amasser une quantité incommensurable d'argent et de richesses sous toutes les formes. <i>Défaut : je suis achetable...</i></p>
<p>PLAISIR "Encore un, ouiii !"</p>	<p>Je ne vis que pour ressentir du plaisir, physique ou intellectuel. J'assouvis mes passions, je paye pour elles, j'agis pour elles, j'incarne un hédonisme absolu. <i>Défaut : j'ai facilement des addictions.</i></p>
<p>POUVOIR "C'est moi qui dirige"</p>	<p>Je souhaite commander aux autres. Mon objectif est d'obtenir du pouvoir, de régner, de diriger, de contrôler mes pairs. Je m'épanouis quand je suis à la tête d'un groupe. <i>Défaut : je peux être autoritaire.</i></p>
<p>FIERTÉ "Ma parole est d'or"</p>	<p>Toutes mes actions visent à me rendre fière/fier de moi et obtenir une reconnaissance méritée de mes pairs. Mon honneur est sacré et je ne mens jamais. J'agis toujours pour laver les affronts qui me sont faits. <i>Défaut : je peux faire preuve d'une grande susceptibilité.</i></p>
<p>CÉLÉBRITÉ "Sais-tu qui je suis ?"</p>	<p>Je cherche à ce que mon nom me survive, à marquer l'Histoire. Quel que soit le moyen, je veux qu'on se rappelle de moi, je veux être célèbre, si possible de mon vivant, au pire dans la mort. <i>Défaut : je peux faire preuve de condescendance.</i></p>
<p>SÉCURITÉ "C'est un oreiller ?"</p>	<p>Je souhaite vivre en sécurité, que ce soit au niveau matériel ou émotionnel. Ma vie idéale est une vie stable, posée, sans danger. Je ferais tout pour l'obtenir. <i>Défaut : je peux manquer d'ambition et être casanière/casanier.</i></p>
<p>ACCEPTATION "Je suis comme tout le monde"</p>	<p>Je veux que l'on m'accepte comme je suis. Je ne supporte pas que l'on me désigne du doigt, que l'on m'ostracise. Je vise la norme et ferais tout pour me fondre dans la masse. <i>Défaut : je peux manquer de caractère.</i></p>
<p>FUTUR "Demain ne mourra pas"</p>	<p>Seul demain m'importe. Préparer le monde à venir est mon seul objectif de vie. Je ferais tout pour changer le présent et façonner le futur à ce qui me semble idéal. <i>Défaut : je peux faire des choix au détriment du présent.</i></p>

<p>RÉPARATION "Je demande pardon"</p>	<p>Je cherche à réparer le passé. Je me sens coupable d'un évènement qui est survenu par ma faute ou dont je me sens responsable. Je veux me libérer de ma culpabilité en réparant les torts faits. <i>Défaut : je suis particulièrement sensible à la dépression.</i></p>
<p>CARPE DIEM "C'est comme ça"</p>	<p>Hier ou demain n'existent pas. Je vis dans l'instant présent, en réaction de ce qui surgit dans ma vie. Je m'adapte et accepte ce qui arrive. Je ne cherche pas à changer ce sur quoi je n'ai pas de prise. <i>Défaut : je peux faire preuve d'une trop grande résignation.</i></p>
<p>CIVILISATION "Les miens avant tout"</p>	<p>Mes racines avant tout. Servir ma civilisation est mon objectif de vie. La faire briller au-delà de toutes les autres, la voir s'épanouir et se développer. Je suis sans pitié si on l'attaque. <i>Défaut : je peux faire preuve de xénophobie envers les autres.</i></p>
<p>RÉPUBLIQUE "La paix des étoiles"</p>	<p>Je sers la République Galactique de tout mon cœur car je pense que c'est le seul moyen d'obtenir une paix durable. Je m'opposerais à tout ce qui pourra la mettre en péril. Je respecte ses lois. <i>Défaut : je peux faire preuve d'intolérance.</i></p>
<p>INDÉPENDANCE "Jamais de lien !"</p>	<p>Je souhaite une totale indépendance des civilisations. Je pense qu'aucun régime politique ne peut toutes les unir. Nous sommes trop différents et devons vivre chacun avec nos propres lois, nos mœurs. Je m'oppose à la République Galactique. <i>Défaut : je peux faire preuve de rébellion et d'opposition.</i></p>

6.4 Les 20 Tragédies

Une Tragédie est un événement marquant dans la vie du personnage. Cela peut être une mauvaise expérience ou une action qu'il a fait et qui a impacté négativement d'autres êtres vivants.

Selon la tragédie, le personnage peut être victime ou bourreau. Les bourreaux peuvent être dans un état de culpabilité et de regret (Bourreau Repenti) ou au contraire assumer ce qu'ils ont fait (Bourreau Assumé).

Chaque personnage doit choisir :

- une tragédie en tant que **Bourreau**
- une tragédie en tant que **Victime**

Quels que soient les choix du personnage, les tragédies sont à l'origine de quêtes personnelles.

ADDICTION	Victime : j'ai traversé une période de très forte addiction (drogue, alcool, jeux) et j'ai failli tout perdre, jusqu'à ma vie.
	Boureau : j'ai provoqué une addiction chez d'autres êtres vivants pour de l'argent ou servir mes objectifs. Ces êtres ont failli mourir.
DETTE	Victime : j'ai été en faillite personnelle. J'ai vécu dans la rue, j'ai contracté de très nombreuses dettes. J'ai dû fuir. Tout n'est pas réglé aujourd'hui.
	Boureau : j'ai provoqué la faillite d'autres êtres vivants. Cela les a mis à la rue. Je les ai exploités par des dettes écrasantes.
PRISON	Victime : j'ai fait de la prison pour des raisons injustes. J'étais innocent et ce passage entre les barreaux a ravagé ma vie.
	Boureau : j'ai fait de la prison pour des actions négatives que j'ai faites moi-même.
ACCIDENT	Victime : j'ai été victime d'un terrible accident dont je suis la seule rescapée / le seul rescapé. Mon corps a subi des dommages dont j'ai encore la marque aujourd'hui.
	Boureau : j'ai provoqué un accident qui a causé la mort d'êtres vivants.
MORT	Victime : mes proches et moi-même avons été laissés pour morts à la suite d'une attaque d'une violence inouïe OU j'ai perdu quelqu'un qui m'était très cher et je ne m'en suis pas remis.
	Boureau : j'ai tué une personne sciemment (ou plusieurs).
EXIL	Victime : j'ai vécu un exil pour mes idées, mon idéal. J'en ai souffert.
	Boureau : je suis responsable de l'envoi d'un être vivant en exil.
RÉBELLION	Victime : j'ai participé à une rébellion contre un système opposé à mes valeurs. J'ai perdu beaucoup de camarades.
	Boureau : j'ai maté une rébellion dans le sang et suis responsable de la mort de beaucoup de personnes.

ESCLAVAGE	Victime : j'ai été réduite/réduit en esclavage, soit par une personne (famille, supérieur, etc.), soit par un groupe. J'ai survécu en traversant l'enfer.
	Boureau : j'ai réduit en esclavage un être vivant pour atteindre mes objectifs.
HUMILIATION	Victime : j'ai vécu une situation profondément humiliante publiquement. Cet affront a changé ma vie en mal.
	Boureau : j'ai participé à l'humiliation publique d'un être vivant pour servir mes objectifs.
NÉGLIGENCE	Victime : j'ai subi un préjudice important par la négligence d'une personne. Cela m'a impacté à vie.
	Boureau : par ma négligence, j'ai détruit la vie d'une autre personne.
TRAHISON	Victime : j'ai été victime d'une trahison de la part de quelqu'un qui était proche de moi.
	Boureau : j'ai trahi une/un proche pour servir mes objectifs ou mon idéal.
DESTRUCTION	Victime : quelque chose (souvenir, objet, etc.) auquel je tenais beaucoup a été détruit.
	Boureau : pour servir mes objectifs, j'ai détruit le trésor d'un autre être vivant.
KIDNAPPING	Victime : j'ai été enlevée/enlevée dans mon enfance/adolescence et mes ravisseurs m'ont fait du mal.
	Boureau : j'ai participé ou commandité l'enlèvement d'un être vivant pour servir mes intérêts.
DÉSHÉRITAGE	Victime : j'ai été spoliée/spolié et un héritage qui devait me revenir m'a été volé.
	Boureau : par mes manigances, j'ai été conduit à m'emparer de l'héritage d'un autre être vivant.
INCENDIE	Victime : un incendie criminel a ravagé ma maison et tué des proches. J'ai tout perdu ce jour-là.
	Boureau : j'ai provoqué l'incendie d'une maison dans le cadre d'une opération personnelle.

CHANTAGE	Victime : j'ai été victime d'un chantage atroce qui m'a conduit à faire des actes répréhensibles que je regrette profondément.
	Boureau : j'ai intimidé et extorqué une autre personne pour arriver à mes fins.
MANIPULATION	Victime : j'ai été séduite/séduit, mais pour être utilisée/utilisé avant d'être jetée/jeté.
	Boureau : j'ai séduit et manipulé un être vivant pour arriver à mes fins. Puis je l'ai jeté.
HÉRÉSIE	Victime : j'étais hérétique à une cause et nous avons été persécutés. J'ai perdu beaucoup d'amis qui ont été tués/brûlés.
	Boureau : j'ai tué/brûlé des êtres vivants considérés comme hérétiques à la cause que je servais.
MALÉDICTION	Victime : je sens que je suis maudite/maudit depuis la naissance. Je porte malheur et mes proches souffrent voire meurent à cause de moi. J'ai fui ma maison et ma famille pour les épargner.
	Boureau : j'ai manipulé un être vivant pour lui faire croire qu'il était maudit. Cela m'a permis de me débarrasser d'un concurrent.
ADOPTION	Victime : mes parents sont morts dans mon enfance. J'ai ensuite été adoptée/adopté.
	Boureau : j'ai provoqué la mort des parents d'un être vivant pour servir mes intérêts.