

LE PACTE

Vous avez conclu un pacte avec une Entité.

Pendant un temps tous vos soucis se sont évanouis.

Maintenant votre créancier réclame son dû.

Saurez-vous lui échapper ?

A quel prix ?

MATÉRIEL

Pour jouer, il vous faut :

- * Une fiche de personnage, 2D6 **noirs** et 2D6 **rouges** par joueur
- * Un jeu de cartes allant de l'As au 6
- * 1D6 d'une autre couleur que **noir** et **rouge** (ici, du **vert**)
- * 2 fiches d'entourage et les cartes d'Aspect
- * De quoi prendre des notes

Si vous manquez de dés **rouges** et **noirs**, vous pouvez utiliser d'autres couleurs (pourvu que vous les différenciez) ou reporter les valeurs des dés sur des papiers.

La mise en place du jeu est détaillée dans les premiers Chapitres.

MÉCANIQUES DE JEU

Le Pacte est un JDR narratif sans MJ pour une soirée, entre 2 et 4 joueurs.

TRANSFÉRER SES DÉS

Au début de chaque Chapitre de la partie, vous pouvez tenter d'éliminer ou de transférer un des D6 présents sur votre fiche de personnage. Pour cela, annoncez le dé visé et sa destination. Lancez le **D6** pour déterminer la réussite de l'opération.

- * Élimination du dé : le **D6** doit faire le même score que le dé visé
- * Transfert vers une autre fiche de personnage : le **D6** doit faire le même score à ± 1 que le dé visé
- * Transfert vers une fiche d'entourage ou la zone de corruption : réussite automatique

Un dé transféré garde sa valeur et sa couleur. Un personnage (joueur ou entourage) mort ou damné voit sa fiche retirée du jeu et ne peut plus être ciblée pour un transfert.

TIRAGE ET ACTIVATIONS

Un joueur tire ensuite des cartes du paquet (elles sont ensuite défaussées). Ces cartes activent les dés qui ont :

- * La même couleur (**rouge** pour ♥ et ♦, **noir** pour ♣ et ♠)
- * La même valeur (1 pour l'As, 2 pour le 2 ...)

Un dé qui présente la même couleur et la même valeur que la carte tirée est activé deux fois (4♦ active deux fois 4).

Le nombre total d'activations induit un effet selon où se trouvent les dés (fiche de personnage, zone de corruption ou fiche d'entourage).

Activations	Fiches de personnage et d'entourage	Zone de corruption
0/1	Sans effet	Sans effet
2/3	Tourments	Corruption
4+	Châtiment	Possession
<u>Corruption</u> : transférez automatiquement un dé, s'il vous en reste, de la fiche du personnage vers sa zone de corruption (après avoir subi d'éventuels Tourments ou Châtiments)		
<u>Possession</u> : votre personnage devient l'esclave de l'Entité, votre rôle devient de pousser vos camarades à sombrer dans la corruption ou de les châtier au nom de votre nouveau maître s'ils découvrent votre nouvelle allégeance		

Ces effets vous serviront d'inspiration pour inventer les péripéties de votre récit.

NARRATION

Racontez ensuite le déroulement de la journée de votre personnage.

Vous pouvez vous inspirer des questions posées dans le Chapitre mais vous devez au moins intégrer à votre récit les éventuels Tourments et Châtiments ainsi que vos tentatives de transfert de vos dés.

Libre à vous de choisir la forme des Tourments et Châtiments subis par votre personnage tant qu'ils relèvent de l'Aspect détenu par le joueur qui a fait le tirage. Vous pouvez reprendre les exemples écrits sur la carte d'Aspect et les autres participants peuvent vous faire des suggestions. Néanmoins, vous gardez le dernier mot.







Un Châtiment signifie généralement la fin d'un personnage. Profitez-en donc pour rendre ce dernier événement mémorable. Vous pourrez continuer à tirer les cartes et à faire des suggestions voire à incarner des personnages secondaires pour donner la réplique à vos partenaires de jeu.






Gardez à l'esprit que les transferts de dé, réussis ou non, correspondent à des actions menées par votre personnage pour se décharger, insidieusement ou non, de sa dette sur une autre personne. Un transfert raté reste intéressant à raconter : l'action a-t-elle échouée par malchance

ou incompétence du personnage ou ce dernier a-t-il renoncé au dernier moment sous le poids des remords ? Un transfert vers la zone de corruption implique une action immorale.

Une fois la narration terminée pour tout le monde, passez au Chapitre suivant.

EXEMPLE

Anne possède ,  et  sur sa fiche de personnage et a déjà transféré un  sur Marc, un membre de l'entourage du groupe. Ce  s'ajoute au  placé sur la fiche de Marc par une autre joueuse, Claire.

Au début du 2^e Chapitre, Anne tente de transférer son  sur la fiche de Claire. Elle lance le **D6** et obtient 5, le transfert est donc un succès. Claire possédait ,  et . Elle échoue à éliminer son .

Claire tire ensuite 2♣ et 5♠. La fiche de personnage d'Anne cumule 3 activations et les fiches de Claire et Marc, 2. Tous les personnages vont donc subir un Tourment en lien avec l'Aspect de Claire : Eléments.

Anne raconte comment elle finalise un rituel sur le toit de son penthouse au petit matin. Une mèche de cheveux de Marc à la main, elle offre la vie de ce dernier à l'Entité en guise de paiement d'une partie de sa dette. Une tempête se lève et ravage la terrasse. Anne a un sourire mauvais : son offre semble avoir été acceptée.

Claire raconte l'éclatement des canalisations de son appartement. L'inondation la force à chercher refuge chez Marc. Là elle cherche une faille dans les termes du Pacte pour échapper à sa dette alors que Marc est dans son jardin. Soudain, la tempête s'abat, une branche cède et casse le bras de Marc. Son cri brise la concentration d'Anne.

CONSEILS

Le but du jeu est de cocréer un récit fantastique et dramatique dans lequel les personnages sont mis au pied du mur et font des choix terribles pour tenter d'escroquer leur créancier. Le *fair-play* est requis et une part de *play to lose* est conseillée pour vivre une histoire prenante.

En fonction de la durée que vous souhaitez pour votre partie et selon votre inspiration, vous pouvez

- ✱ Jouer une scène par personnage à chaque Chapitre
- ✱ Jouer la scène d'un seul personnage par Chapitre et résumer les événements touchant les autres personnages
- ✱ Résumer tous les événements en un tour de table rapide

Toutes ces approches sont valables pourvu que les événements racontés participent à apporter des enjeux et à faire monter la tension au fil des Chapitres. Veillez néanmoins à suffisamment faire tourner la parole pour permettre à chacun de briller.

De même, si le tirage des cartes est libre, veillez à ce que chaque joueur puisse le faire au moins une fois dans la partie afin de permettre à son Aspect de s'exprimer.

En raison de la dureté des situations et thématiques qui pourront apparaître dans la partie, n'hésitez pas à mettre en place des outils de sécurité émotionnelle (session 0, lignes et voiles, carte X ...). Gardez en tête que vous êtes tous là pour profiter du drama et passer un bon moment.

CHAPITRE 0 - PAR-DELÀ LES OMBRES DE L'ÉTERNITÉ

Décidez collectivement du cadre de votre partie : chalet de montagne isolé, bourgade rurale, grande ville ... N'hésitez pas à détailler quelques lieux où se dérouleront les scènes que vous jouerez.

Créez ensuite l'Entité avec laquelle vos personnages ont lié un pacte : choisissez chacun une carte Aspect. Ces Aspects sont les domaines que contrôle l'Entité. Libre à vous de nommer, décrire ou inventer une origine à l'Entité si vous le souhaitez. Par défaut, un cadre contemporain et une Entité surnaturelle ont été considérés mais rien n'interdit d'opter pour un sorcier médiéval ou une bande de brigands des faubourgs de Massalia.

Créez ensuite vos personnages en remplissant les informations de la fiche de personnage :

- ✱ Nom et occupation
- ✱ Souhait : ce qu'il désire au point de faire appel à l'Entité
- ✱ Tabou : une action à laquelle se refuse votre personnage ... du moins, au début
- ✱ Prix : le prix que demande l'Entité et que votre personnage se refusera à payer, quitte à trahir amis et principes

Il est conseillé de créer votre personnage en discutant avec le reste de la table pour créer un groupe cohérent et décider de leurs relations et des raisons pour lesquelles ils ont conclu le pacte.

Créez enfin collectivement deux personnages appartenant à l'entourage (mais qui ignorent tout du pacte au début de la partie) en remplissant les informations de la fiche d'entourage :

- ✱ Nom et occupation
- ✱ Lien positif avec un des joueurs
- ✱ Lien négatif avec un autre joueur

Tâchez que chaque joueur soit lié à au moins un des personnages de l'entourage.

N'hésitez pas à récapituler tous ces éléments et à les étoffer jusqu'à être satisfaits : le rideau va bientôt se lever !

CHAPITRE I - PAR CE PACTE JE T'APPELLE

Commencez par décrire tour à tour le quotidien médiocre, misérable ou désespéré de votre personnage et racontez comment l'existence lui rappelle que son souhait est inatteignable.

Racontez ensuite collectivement comment le groupe s'est rencontré et comment ils ont, pour la première fois, appris l'existence de l'Entité. Racontez la scène du contact avec Elle, le moment où s'est scellé le pacte.

Racontez comment s'est senti votre personnage lorsque l'Entité a accepté d'accéder à son souhait et lui a promis que, lorsque viendrait le moment de payer, il lui faudrait s'acquitter de sa dette dans les trois jours ...

Les joueurs lancent tous leurs 4D6 rouges et **noirs et les placent sur leur fiche de personnage.**

Racontez enfin comment la vie de chaque personnage s'est radicalement changée et comment tous ont oublié l'histoire du prix en profitant pleinement d'une nouvelle existence, libérée de tout souci.

CHAPITRE 2 - QUE S'OUVRE LE SEUIL

Les joueurs qui le souhaitent peuvent tenter de transférer ou détruire un dé.

Un joueur tire 1 Carte.

Tour à tour, racontez comment l'Entité indique, par des signes subtiles et peut-être occultes, que l'heure de payer est venue pour les personnages.

Comment la perspective soudaine de la fin d'une vie de plaisir vous marque-t-elle ?

Quels plans montez-vous pour n'avoir jamais à payer ? Partagez-vous ces plans aux autres ?

Vous confessez-vous à des proches en sachant qu'ils ne vous croiront pas ou commencez-vous déjà à les manipuler pour faire porter sur leurs épaules le poids de vos décisions ?

CHAPITRE 3 - PAR CE PACTE JE T'OFFRE LE MONDE

Les joueurs qui le souhaitent peuvent tenter de transférer ou détruire un dé.

Un joueur tire 2 Cartes.

Racontez comment, le lendemain, l'Entité répète son appel, toujours subtilement mais avec davantage de fermeté. Même si l'on peut encore les attribuer à des causes naturelles, des phénomènes étranges et parfois brutaux soulignent l'impatience grandissante de l'Entité.

Comment ces phénomènes vous impactent-ils, aussi bien émotionnellement que de manière plus concrète, dans votre vie ?

Faites-vous encore bonne figure où abandonnez-vous tout pour préparer votre fuite ou briser la chaîne qui vous lie à votre débiteur ?

Cherchez-vous à prendre contact avec les autres membres du Pacte ? Si l'un d'eux venait à vous contacter, lui ferez-vous confiance ou le tromperez-vous pour l'empêcher de s'en tirer à votre place ?

Si un membre de votre entourage venait à décéder ce jour-là, lequel de vos camarades suspecterez-vous ? Et si c'est vous que l'on accuse, quel sera votre alibi ?

CHAPITRE 4 - PAR CE PACTE TU RECEVRAS TON DŮ

Les joueurs qui le souhaitent peuvent tenter de transférer ou détruire un dé.

Un joueur tire 3 Cartes.

Voici le dernier jour pour payer.

L'impatience de l'Entité se fait croissante et les tourments qui frappent le groupe et leur entourage redouble de cruauté. Les coïncidences malheureuses se multiplient et lorsque le malheur frappe, il prend un tour funeste. Pour vos personnages, l'ultimatum est clair et même leur entourage et les gens qu'ils côtoient commencent à suspecter quelque chose.

Racontez tour à tour quelle forme a pris pour vous cet ultimatum. Vous en êtes-vous tiré et comment ? Dans quel état vous laissent ces événements ?

Quels plans échaufadez-vous pour prendre la fuite ? Êtes-vous empêché par vos contemporains ?

Faites-vous part ou non de vos projets aux autres débiteurs encore vivants dans l'espoir d'unir vos forces ? Pouvez-vous encore leur faire confiance ?

Et si vous aviez-vent de leurs propres plans, cherchez-vous à les saboter dans l'espoir d'y gagner une diversion ?

CHAPITRE 5 - ET DAMNÉ SOIT CELUI QUI SE DÉVIRA !

Les joueurs qui le souhaitent peuvent tenter de transférer ou détruire deux dés.

Un joueur tire 4 Cartes.

Le délai est dépassé et l'Entité, lasse d'attendre libère ses pouvoirs et sa malveillance pour solder les comptes et récupérer son dû. L'heure de la subtilité est passée et tant pis si des innocents doivent en souffrir !

Racontez tour à tour comment vous tâchez de prendre la fuite dans le chaos ambiant ?

Fuyez-vous seul ou soustrayez-vous à la destruction un compagnon ou un innocent ?

Comment échouerez-vous aux portes de l'espoir ou comment un miracle vous permettra-t-il de vous en tirer ?

Passez enfin à l'épilogue. Décrivez ensuite collectivement l'état du cadre de vos aventures alors que le soleil de l'aube se lève. Que reste-t-il des lieux ? Des habitants ?

Si votre personnage a succombé ou a sombré au service de l'Entité quels auront été ses derniers instants ? Une âme innocente en sera-t-elle le témoin ?

Si votre personnage a réussi à s'échapper sans subir de Châtiment ou de Possession, dans quel état est-il ? Quel sera son futur ?




Le rideau tombe, il est temps de rallumer les lumières.



RESSOURCES GRAPHIQUES

Police : Blackcraft (GGBotNet - SIL Open Font License)

Fiches : Game-icons.net

FICHES

	FICHE DE PERSONNAGE	
Nom :	CORRUPTION	
Occupation :		
Souhait :		
Tabou :		
Prix :		

	FICHE D'ENTOURAGE	
Nom :		
Occupation :		
Lien positif	avec	
Lien négatif	avec	

CARTES ASPECT

ASPECT I ESPRIT TOURMENT Mauvais rêves Hallucinations Anxiété CHÂTIMENT Démence Suicide	ASPECT II CORPS TOURMENT Maladie Difformité Perte de contrôle CHÂTIMENT Mort Métamorphose	ASPECT III RICHESSE TOURMENT Extorsion Pertes financières Créances CHÂTIMENT Ruine Esclavage	ASPECT IV HUMAINS TOURMENT Sabotage Foule violente Sbires intimidants CHÂTIMENT Assassinat Accident fatal
ASPECT V ÉMOTIONS TOURMENT Folie destructrice Malheur amoureux Jalousie irraisonnée CHÂTIMENT Catatonie Suicide	ASPECT VI TEMPS TOURMENT Retard Boucle temporelle Passage du temps incohérent CHÂTIMENT Figé dans le temps Vieillesse instantané	ASPECT VII CHANCE TOURMENT Coups du sort Série de malchances Fuite contrariée CHÂTIMENT Malédiction éternelle Malchance fatale	ASPECT VIII ÉLÉMENTS TOURMENT Inondation Orage violent Séisme CHÂTIMENT Englouti par le sol Imolé
	ASPECT IX TECHNOLOGIE TOURMENT Hacking Sabotage Panne dangereuse CHÂTIMENT Accident mortel Humiliation insurmontable	ASPECT X ESPACE TOURMENT Voyage hors du corps Distances incohérentes Saut dans une autre dimension CHÂTIMENT Piégé entre les mondes Dispersion corporelle	