

Le pacte

Vous avez conclu un pacte avec quelque chose qui vous dépasse.

Pendant quelques années, tous vos soucis se sont évanouis.

Un jour, votre créancier réclame son dû.

Parviendrez-vous lui échapper ?

A quel prix ?

Matériel :

Par K7, sur une idée de Fabien Clementi développée par MugMax pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

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
- * Deux fiches d'entourage
- * 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 noter la couleur correspondant à chaque dé.

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

Concept général :

Le Pacte est un JDR pour 2 à 4 joueurs (plus éventuellement un arbitre). Comptez 2 à 5 heures de jeu. Vous allez raconter ensemble le pacte conclu entre vos personnages et l'Entité, un être puissant et mystérieux, et surtout, vous allez raconter la façon dont ils vont devoir en assumer les pires conséquences. Car après quelques années de félicité viendras l'inévitable. Votre histoire sera celle de douloureux paiements, de la tricherie de ceux qui ne veulent pas payer, et du châtiment de ceux qui n'auront ni su satisfaire, ni su tromper l'Entité...

Par défaut, le jeu se fait sans qu'aucun participant n'ait de position d'autorité particulière, mais alternativement, vous pouvez jouer avec un arbitre qui distribuera la parole et décidera des transferts de dé. Ce qui distingue un tel arbitre d'un meneur de jeu est qu'il ne jouera pas les personnages non-joueurs et qu'il laissera les joueurs décrire ce qui arrive à leur personnage. La narration restera donc l'entier domaine des joueurs. De façon encore plus alternative, vous pouvez décider de tout simplement jouer avec un meneur de jeu.

Les joueurs sont généralement libres de raconter ce qui arrive à leur personnage, mais le caractère presque inéluctablement tragique de leur destin est assuré par un système de dés, qui servent de marqueur karmique. Au départ tout les dés représentent la dette des PJ envers l'Entité. Selon leurs actions, les dés vont pouvoir être transférés et représenter autre chose : la corruption de l'âme du personnage, ou le paiement du prix. Ils pourraient même être transférés vers les fiches d'autres PJ, mais le nombre total de dés ne saurait jamais baisser. Plusieurs fois dans la partie, des cartes vont être tirées. Selon leur correspondance aux dés, elles déclencheront des conséquences plus ou moins graves.

Narration :

L'histoire qui va être racontée collectivement est divisée en chapitres. À l'exception du chapitre 0, qui correspond à la mise en place du cadre narratif, le déroulement est toujours le même. Un certain nombre de questions sont posées et les joueurs doivent (généralement tous) y répondre. Déterminé un sens de prise de parole : par exemple, si vous jouez dans le sens horaire, chacun répondra après la personne située à sa droite. Quand un tour complet a été fait, l'ordre de réponse se décale : le joueur qui doit répondre en premier et celui qui avait répondu en deuxième

à la question d'avant. L'ordre de réponse peut être amicalement saccagé s'il nuit (ponctuellement ou non) à votre expérience ludique et narrative. Il sera parfois plus pertinent de se fier à la logique de l'histoire, en particulier lorsque la question à laquelle il faut répondre est « que faites-vous ? ». N'importe qui peut poser une question non prévue par le jeu à n'importe qui n'importe quand, ou faire une proposition narrative. Des scènes d'interactions peuvent également surgir, dépassant alors le cadre des questions. Il peut s'agir d'interactions entre personnages-joueurs ou bien d'interactions entre un ou plusieurs personnages-joueurs et un ou plusieurs personnages non-joueurs. Si des PNJ sont impliqués, ils vont être interprétés par des joueurs, si possible dont le personnage n'est pas impliqué dans la scène.

Quand toutes les questions d'un chapitre auront été posées, que les joueurs auront raconté tout ce qu'ils avaient à raconter, nous passerons au chapitre d'après si nous sommes rendus au chapitre 1. Si nous sommes au chapitre 2, 3, ou 4, nous passons à la phase du transfert de dés. Si nous sommes au chapitre 5, nous terminons la partie.

Transferts de dés :

La phase du transfert de dés concerne tous les personnages-joueurs et sera résolu pour chacun d'eux à tour de rôle.

Il n'y a pas de limite au nombre de dés transférés en une seule fois, et si plusieurs dés sont transférés, ils peuvent très bien être répartis entre différentes destinations.

- * Dans une partie à deux, chaque joueur va décider si les actions de l'autre justifient un transfert de dés, si oui de combien de dés, et vers quel zone.
- * Dans une partie à trois, chaque paire de joueurs décide des éventuels transferts du troisième. En cas de désaccord entre eux, le joueur concerné choisit quel avis l'emporte.
- * À quatre joueurs ou davantage, un vote peut avoir lieu. Le joueur dont les transferts sont en train d'être déterminés n'y participe pas, mais en cas d'égalité, c'est lui qui tranche.

Le joueur concerné ne choisit donc pas combien de dés il va transférer, ni vers où, en revanche, il choisit le ou lesquels il transferts.

Au départ, tous les dés d'un personnage sont positionnés sur la ligne « souhait » de sa fiche : il s'agit de la zone de dette. L'absence de transfert de dés signifie que l'Entité ne pardonne rien au personnage. Un transfert vers la ligne « prix », qui est la zone de paiement, revient à payer une partie du prix, quitte à effectuer des actions dangereuses pour soi-même et ceux qu'on aime, et éventuellement illégales. Un transfert vers la zone de corruption signifie que le personnage fait don d'une partie de son âme à l'Entité pour ne pas avoir à payer le prix exigé par le pacte. Un transfert vers la zone de dette de la fiche d'un autre personnage-joueur consiste à faire en sorte que l'Entité croit que le personnage en question est volontairement responsable du fait que vous n'ayez pas payé le prix, que ce soit vrai ou non. Un transfert vers la zone de paiement d'un autre personnage-joueur signifie que le prix que vous payez fait du mal à ce personnage (ce type de transfert est par exemple approprié si vous assassiné un de ses proches – ce qui pourrait aussi impliquer un transfert vers votre zone de paiement en raison des complications judiciaires

auxquels cela vous expose). Enfin, un transfert vers la zone de corruption d'un autre PJ signifie qu'il rachète une partie de votre dette au prix d'une partie de son âme. Cela peut se faire par des rituels spécifiques ou s'il accepte un présent de votre part que vous aurez pris soin de faire maudire au nom de l'Entité...

Le nombre de dés transférés dépend de la radicalité des actions du personnage. Un transfert d'un dé correspond à une action prudente (mais suffisamment nette pour avoir un effet réel). Un transfert de deux dés revient à une action audacieuse. Un transfert de trois dés est tout à fait téméraire, et un transfert de quatre dés est radical (et complètement irrationnel d'un point de vue extérieur). Un personnage qui respecte scrupuleusement le pacte et paye entièrement le prix en une seule fois transfère quatre dés de sa zone de dette à sa zone de paiement.

Un dé transféré garde sa valeur et sa couleur.

Tirage et activations

Il sera parfois demandé à ce que des cartes soient tirées. Une carte active 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 ☽).

Le nombre total d'activations au sein d'une même zone induit un effet qui varie selon son type.

Activations	Zone de dette	Zone de corruption	Zone de paiement
0/1	Sans effet	Sans effet	Sans effet
2/3	Tourment	Possession	Problème
4+	Châtiment	Soumission	Ruine

Tourment : L'Entité vous rappelle votre insignifiance en vous infligeant un tourment correspondant à l'un de ses aspects. Des exemples sont donnés en dernière page.

Châtiment : l'Entité se déchaîne sur vous, et vous inflige un châtiment correspondant à l'un de ses aspects.

Possession : l'Entité prend momentanément le contrôle de votre corps et vous fait faire quelque chose que vous n'auriez jamais fait de vous-même.

Soumission : votre personnage devient l'esclave de l'Entité. Vous continuez à le jouer, mais votre rôle devient de pousser vos camarades à sombrer dans la corruption ou de les châtier au nom de votre nouveau maître s'il n'est pas satisfait de leurs actions. Si le résultat «soumission» se déclenche plusieurs fois pour vous, chaque

<p>«soumission» supplémentaire signifie que le comportement que vous impose l'Entité devient de plus en plus destructeur pour vous-même et votre entourage.</p> <p><u>Problème</u> : Vous subissez un problème concret dû à ce qu'il a fallu faire pour satisfaire l'Entité : accident, garde à vue, complication médicale, problème d'argent, perte de confiance de la part de son entourage, rupture amoureuse, crise psychologique, etc.</p> <p><u>Ruine</u> : Vous êtes victime d'un événement catastrophique suite aux actions effectuées pour satisfaire l'Entité. Il peut par exemple s'agir d'un accident grave, d'une arrestation, d'une ruine financière, du développement de troubles majeurs de la santé mentale, ou bien peut être que votre personnage entre en cavale ou qu'un de ses proches se suicide...</p>	
--	--

Ces effets vous serviront de cadre pour inventer les péripéties de votre récit.

Re-narration

Racontez ensuite les événements imposés par le tirage.

Chacun peut profiter des suggestions des autres participants, néanmoins le dernier mot revient au joueur du personnage concerné, qui doit nécessairement tenir compte du tirage de cartes.

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

Exemple :

Anne possède ☷, ☷ et ☷ sur sa zone de dette et a déjà transféré un ☷ sur celle de Marc. Ce ☷ s'ajoute au ☷ placé sur la fiche de Marc par un autre personnage, Claire. Marc n'a pas d'autre dé sur sa zone de dette : en effet, il a déjà tout transféré vers sa zone de paiement, qui contient actuellement ☷, ☷, ☷ et ☷.

Anne a pour prix l'assassinat de son propre père. Au début du 3^e Chapitre, Anne demande à Claire, qui est médecin, de lui fournir de quoi l'empoisonner. Claire refuse, et choisit quant à elle de chercher une faille dans les termes du pacte pour échapper à sa dette. Marc, lui, désespéré d'être encore la cible de l'Entité alors qu'il a payé sa dette, raconte comment il finalise un rituel sur le toit de son penthouse au petit matin. Une mèche de ses propres cheveux à la main, il offre une partie de son âme à l'Entité en guise de paiement d'une partie de sa dette. Une tempête se lève et ravage la terrasse : son offre semble avoir été acceptée.

Arrive la phase de transferts. Les joueuses de Marc et de Claire estime que le refus de cette dernière de fournir à Anne de quoi tuer son père justifie le transfert d'un dé (qui sera le ☷) depuis la zone de dette d'Anne vers celle de Claire, sur laquelle il y avait déjà ☷, ☷ et ☷. Les joueuses d'Anne et de Marc jugent que ce qu'a raconté Claire ne justifie pas de transfert pour

elle. Enfin, les joueuses d'Anne et de Claire considère qu'un dé de dette de Marc doit se retrouver dans sa zone de corruption (ce sera le ☐).

Claire tire ensuite 2♣ et 5♣. Les zones de dette d'Anne et de Claire cumulent trois activations chacune et celle de Marc, deux. Tous les personnages vont donc subir un tourment en lien avec l'un des aspects de l'Entité (qui sont Eléments et Esprit).

Claire raconte l'éclatement des canalisations de sa maison. L'inondation la force à chercher refuge chez Marc. Là-bas, la tempête s'abat, une branche cède et casse le bras de Marc. Quant à Anne, chaque fois qu'elle ferme les yeux, elle voit une copie d'elle-même qui lui sourit d'un sourire plein de dents carnassières.

Mais les dés de dettes ne sont pas les seuls à avoir été activés... la zone de paiement de Marc cumule pas moins de quatres activations. Il subit donc une ruine. Son prix consistait à tuer trois humains. Il a choisi des inconnus, mais la police à retrouvé sa trace. Elle surveillait Claire, qui avait été témoin de deux des meurtres, et l'a suivie jusqu'à chez Marc. L'un des agents de police reconnaît ce dernier, qui se tord de douleur dans l'herbe. Une ambulance est dépêchée sur les lieux, mais la police trouve rapidement les preuves dont elle a besoin contre Marc...

Contracter un nouveau pacte (oui, certains sont assez fous pour ça) :

Un personnage sans aucun dé dans sa zone de dette à la possibilité de contracter un nouveau pacte avec l'Entité. Il peut ainsi obtenir un avantage, une revanche... mais un ou plusieurs nouveaux dés vont entrer dans la partie lors de la prochaine phase de transfert, atterrissant directement dans la zone de dette du personnage. Ils sont traités exactement comme les autres dés de dette, car l'Entité n'a plus la moindre patience.

Conseils :

Le jeu consiste en la co-création d'un récit fantastique et tragique 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 si vous jouez sans arbitre.

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 d'apporter sa créativité et d'avoir de l'agentivité.

Il est conseillé qu'au moins un joueur (au minimum l'arbitre si vous en avez un) lise intégralement le chapitre 0 à l'avance. En effet pour des raisons de rythme il ne sera peut être pas relu en entier durant la partie. En revanche, le texte des chapitres 1 à 5 est conçu pour être lu à voix haute et peu très bien être découvert au fur et à mesure.

Enfin, 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 (lignes et voiles, carte X ...). Gardez en tête que la priorité est et demeure le bien-être de chacun.

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. Pensez aussi à préciser l'époque de votre partie et le pays (si c'est pertinent). Votre partie peut avoir lieu dans un monde où il est reconnu que la magie existe, mais il est important que l'existence de l'Entité reste invraisemblable selon les institutions dominantes et la large majorité de la population.

Créez ensuite l'Entité avec laquelle vos personnages vont lier un pacte. Pour cela, choisissez un à quatre Aspects (vous pouvez par exemple en choisir un chacun). Ces Aspects sont les domaines que contrôle l'Entité. Libre à vous de nommer ou d'inventer une origine à l'Entité si vous le souhaitez. Vous pouvez aussi choisir la nature de l'Entité : démon ? spectre ? diable ? grand ancien ? Vous pouvez aussi laisser ça flou : il s'agit d'un être surnaturel aussi puissant que mystérieux.

Remarque : vous pouvez aussi choisir de faire de l'Entité quelque chose de plus tangible, en optant par exemple pour la mafia, un sorcier, une intelligence artificielle vicieuse, une abomination extraterrestre ou une bande de brigands des faubourgs de Massalia. Si vous optez pour une Entité non-surnaturelle, les dés transférés vers votre zone de corruption correspondent à des actions immorales que vous effectuées pour elle. Se faisant, il vous devient psychologiquement de plus en plus difficile de lui désobéir. La possession correspond alors à une action que vous force à effectuer l'Entité, un peu comme devrait l'être le paiement du prix, sauf qu'en l'occurrence, vous faites ce que vous êtes sensé faire ! Il doit s'agir d'une action à laquelle votre personnage répugne moins que le paiement du prix. La soumission correspond à un abandon définitif de son libre arbitre par votre personnage, qui, brisé émotionnellement, fera tout ce que lui ordonnera l'Entité sans chercher à la trompé, coincé entre une terreur immense de sa colère et un misérable sentiment de reconnaissance que l'Entité ne le force pas à payer le prix.

Inutile de décrire l'apparence de l'Entité : elle peut probablement prendre plusieurs formes et peut probablement se manifester sans se montrer. S'il fallait que les personnages lui fassent face, alors elle pourra être décrite à ce moment-là !

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

* Nom : la façon dont le personnage est désigné par les gens qui le connaissent.

- * Occupation : métier, passion, engagement associatif, charge chronophage...
- * 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 probablement à payer, quitte à trahir amis et principes. Il ne s'agit pas d'une malédiction qui l'afflige, mais bien d'une action concrète (physique, social, technique...) qu'il est contractuellement obligé d'effectuer.

Vous pouvez discuter avec le reste de la table pour créer un groupe cohérent et réfléchir à leurs relations et aux raisons pour lesquelles ils vont conclure le pacte. Vous pouvez aussi laisser ça au Chapitre 1.

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.

Ces personnages non-joueurs sont là pour offrir des appuis supplémentaires aux actions aux PJ, et seront de parfaites cibles pour les amateurs de manipulation.

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

Chapitre 1 - 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.

À moins que cela ait été déterminé lors du chapitre 1, racontez chacun votre tour comment vous avez rencontré le personnage du joueur à votre gauche ou précisez votre lien familial si vous en avez un.

Déterminez collectivement comment vous avez entendu parlé de l'Entité, et comment cela est arrivé. Vous pouvez en avoir entendu parler en groupe, de façon indépendante, ou bien l'un de vous peut avoir amené aux autres le savoir occulte. N'hésitez pas à jouer vos éventuelles discussions à propos de l'Entité.

(Si ça n'as pas déjà été déterminé) : Chacun votre tour, décrivez ce qui vous a décidé à contacter l'Entité.

Où, quand et comment avez-vous contacté l'Entité ? (Racontez ça ensemble si vous l'avez fait ensemble, individuellement si chaque personnage l'a fait de son côté)

Comment s'est manifestée l'Entité ? (même remarque)

Chacun votre tour, dites ce que vous avez demandé à l'Entité.

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 ?

Comment votre personnage a-t-il annoncé à l'Entité qu'il acceptait le pacte ?

Les joueurs lancent tous leurs 2d6 rouges et leurs 2d6 noirs et les placent sur leur zone de dette.

Racontez enfin, chacun à votre tour, comment la vie de votre personnage a radicalement changé et comment tous ont arrêté de penser au prix en profitant pleinement d'une nouvelle existence, libérée de tout souci.

Chapitre 2 - Que s'ouvre le Seuil

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

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

Vous savez que si vous ne payez pas, l'Entité voudra vous châtier... mais il existe des rituels vous permettant de lui offrir une partie de votre âme, ce qui devrait suffire à vous faire pardonner. Vous savez aussi que si l'Entité pense qu'un autre débiteur vous empêche volontairement de payer, c'est cette personne qui sera puni, et non vous... Et votre créancier ne lit pas les pensées, il peut donc être trompé...

Quels plans montez-vous pour n'avoir jamais à payer, ou comment vous préparez vous à payer ? Partagez-vous ces plans aux autres ? Vous confessez-vous à des proches en sachant qu'ils ne vous croiront probablement pas ou commencez-vous déjà à les utiliser à leur insu ?

Les transferts de dés peuvent avoir lieu.

Une carte est tirée.

Chapitre 3 - Par ce pacte je t'offre mon monde

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 ?

Peut-être serait-il temps de tout abandonner pour préparer une fuite désespérée ou briser la chaîne qui vous lie à votre débiteur... mais peut-être est-il plus fin de continuer à faire bonne figure.

N'hésitez pas à prendre contact avec les autres signataires... mais si l'un d'eux venait à vous contacter, réfléchissez bien avant de lui faire confiance. Peut-être feriez-vous mieux de le manipuler pour l'empêcher de s'en tirer à votre place...

Il est probable que des événements cruels commencent à avoir lieu. Si oui, il serait bon que vous vous demandiez si l'un de vos camarades est susceptible d'être responsable... Et de préparer votre alibi au cas où c'est vous que l'on accuse !

Que faites-vous ?

Les transferts de dés peuvent avoir lieu.

Deux cartes sont tirées.

Chapitre 4 - Tu recevras ce qui t'est dû

Voici le dernier jour pour payer.

L'impatience de l'Entité se fait croissante et les tourments qui frappent le groupe redoublent 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 probablement à suspecter quelque chose.

Racontez tour à tour quelle forme a pris pour vous cet ultimatum. Dans quel état vous laissent ces événements ?

Vous avez intérêt à trouver un plan solide, et vite, mais attention aux réactions de vos contemporains. Peut-être vous faudra-t-il faire part de vos projets aux autres débiteurs dans l'espoir d'unir vos forces... mais leur faites-vous seulement encore confiance ? Si vous avez vent de leurs propres plans, peut-être auriez-vous à gagner à les saboter. Qui sait : cela pourrait servir de diversion...

Que faites-vous ?

Les ultimes transferts de dés peuvent avoir lieu.

Aucune carte n'est tirée...

Chapitre 5 - Et damné soit celui qui se dédira !

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

Trois cartes sont tirées.

À partir de maintenant, le niveau de gravité *minimale* des châtiments et des ruines est la mort.

Racontez tour à tour comment vous tâchez de préserver votre vie (ou ce que vous avez de plus précieux qu'elle) dans le chaos ambiant.

Comment échouez-vous aux portes de l'espoir ou comment un miracle vous permet-il de vous en tirer ?

Si votre personnage succombe, quels sont ces derniers instants ?

Si il sombre au service de l'Entité, quelle est la dernière chose qu'il fait de sa propre volonté ?

Quelqu'un en est-il témoin ?

Passez enfin à l'épilogue. Décrivez 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 ? Peut-être avez-vous assisté à une apocalypse... ou peut-être que personne ne s'est rendu compte de quoi que ce soit, et que la vie des ignorants continuent, indifférente à ce que vous venez de vivre.

Si votre personnage a réussi à survivre, dans quel état est-il ? Quel sera son futur ?

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

Exemples de souhait :

Devenir richissime

Gagner l'omniscience scientifique

Sauver son enfant gravement malade

Vivre de sa passion

Devenir célèbre

Acquérir un talent incroyable (par exemple, être capable de soigner toutes les maladies, ou devenir la meilleure meneuse de jeu de tous les temps)

Ressusciter un être cher

Être aimé

Être pardonné

Faire chuter un état, une entreprise, ou même le capitalisme.

Exemples de prix (entre parenthèse, les actions à effectuer pour transférer un à trois dés) :

Sacrifier un certains nombre de personnes (en sacrifier un nombre inférieur)

Se couper les deux mains (n'en couper qu'une, se tailler les poignets)

Tuer une personne spécifique (la blesser gravement, entreprendre des actions qui pourraient conduire à sa mort ultérieurement, l'empoisonner)

S'offrir romantiquement à une personne spécifique (flirter, faire des avances ou répondre positivement aux avances de la personne, sans pour autant s'abandonner à des actes laissant croire à une passion amoureuse)

S'injecter huit drogues infligeant chacune les douleurs d'une atroce maladie spécifique (s'injecter quelques-unes d'être elle)

Aider tous ceux que l'Entité envoie consulter le personnage. Il s'agit de personnes ayant conclus un pacte de moindre ampleur (aidé ceux qui viennent ce jour-là)

Briser une famille spécifique (provoquer des actes de violence en son sein)

Exemples de tabou :

Rompre ses engagements

Trahir ses amis

Trahir sa famille

Tuer

S'allier à un hérétique

Désobéir à sa hiérarchie

Mentir à son époux / sa femme

Demander de l'aide

Ressources graphiques

Police : Blackcraft (Open Font License)

Fiches : Game-icons.net. Auteurs : Delapouite, Lorc.

Fiches

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

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

Cartes aspect

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