

Au début, vous lui auriez donné le bon dieu sans confession. Il vous faisait des cadeaux et vous reconfortait quand vous en aviez besoin. Vous lui racontiez vos problèmes et il les réglait. Mais quand vous lui avez demandé comment lui rendre la pareille, il vous a simplement dit d'être patiente et que vous vous acquitteriez de vos dettes en temps voulu. C'était la première fois que vous l'entendiez parler de dettes. Vous avez Satan à vos côtés, un démon dans votre tête, ou une pas-si-bonne étoile qui ne brille que pour vous. Dans tous les cas, vous avez une dette envers une force bien plus grande et bien plus effrayante que vous ne le serez jamais.

DÉMON INTÉRIEUR

Vous tremblez, vous êtes en manque, et vous êtes seule. Votre bienfaiteur démoniaque va vous demander des faveurs particulièrement intimidantes, et dont les conséquences sont bien trop incertaines à votre goût. À chaque fois que vous satisfaites une de ses exigences, vous faites disparaître un des ascendants qu'il possède sur vous et sentez que vous vous rapprochez un peu plus du but, à savoir redevenir vous-même. Vous échappez à votre démon intérieur quand votre bienfaiteur n'a plus d'ascendant, ou quand vous concluez un pacte avec une entité plus dangereuse encore.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, votre bienfaiteur démoniaque perd un ascendant sur vous et en gagne un sur la personne avec qui vous avez couché.



L'Âme damnée

JOUER L'ÂME DAMNÉE



Sujette à toutes les tentations, impulsive et dans la merde jusqu'au cou, l'Âme damnée est sous la protection d'un bienfaiteur démoniaque qui l'aide à obtenir ce qu'elle veut, mais sans jamais préciser ce qu'il lui en coûtera. Cette mue touche aux thèmes de la tentation, de l'addiction et de la dépendance.

Tant qu'elle accumule des dettes envers son bienfaiteur démoniaque, l'Âme damnée est extrêmement puissante. Cependant, tout cela contribue à la rapprocher d'une catastrophe inéluctable. Cette dernière n'est pas pour autant un châtiment qu'il faudrait à tout prix empêcher d'arriver, mais au contraire le paroxysme de son arc narratif, et la raison pour laquelle il est important de ne pas chercher à jouer la sécurité en évitant absolument de donner un cinquième ascendant à votre bienfaiteur. L'Âme damnée n'est jamais aussi intéressante que quand elle alterne, de façon totalement chaotique, entre puissance et impuissance.

Rabatteuse de l'enfer demande de mener quelqu'un à votre bienfaiteur démoniaque. Ce que cela signifie exactement est laissé à votre interprétation et dépend du contexte. En effet, cette action peut tout aussi bien impliquer un sacrifice rituel qu'une simple rencontre dans un café.

Le pacte *Tout a un prix* joue avec le thème classique des histoires de Sorcières et de Génies : « Méfiez-vous de ce que vous souhaitez ». Conclure ce pacte est aussi une façon de dire à la MC que vous êtes prêt à voir l'ironie dramatique débarquer de temps à autre pour vous donner un coup sous la ceinture.

ACTIONS

Cochez *Âme en sursis*, puis deux des actions suivantes.

Ψ **Âme en sursis**

Vous avez une dette envers une puissance obscure. C'est votre bienfaiteur démoniaque. Donnez-lui un nom et choisissez deux pactes que vous avez conclus avec lui. Il peut gagner des ascendants. Dès qu'il en a cinq sur vous, vous succombez à votre démon intérieur.

☞ **Personal Jesus**

Quand quelqu'un vous sauve de forces qui vous dépassent, il gagne 1 point d'expérience et vous gagnez un ascendant sur lui.

☞ **Rabatteuse de l'enfer**

Quand vous menez une âme innocente à votre bienfaiteur démoniaque, gagnez 1 point d'expérience.

☞ **Sous pression**

Si quelqu'un a au moins 3 ascendants sur vous, ajoutez 1 sur vos jets pour satisfaire ses demandes.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action d'Âme damnée.
- Cochez les pactes restants.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous pourvoyez aux besoins d'**accros à la damnation**.

DÉGÂTS

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Baron, Cain, Chloe, Damien, Logan, Mark, Mika, Omar, Ophelia, Poe, Yoanna
APPARENCE : calme, effrayée, fielleuse, gâtée, frénétique

REGARD : brûlant, calculateur, perçant, tremblant, vide
ORIGINE : a vendu son âme, élue, émissaire, n'avait plus d'autre chance de s'en sortir, servante, soldate

CARACTERISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	-1	SEXY	1
GLACIAL	-1	GLACIAL	-1
IMPULSIF	2	IMPULSIF	-1
TÉNÉBREUX	1	TÉNÉBREUX	2

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez des dettes. Donnez 3 ascendants, répartis comme vous le souhaitez, entre votre bienfaiteur démoniaque et les autres personnages.

Quelqu'un pense pouvoir vous sauver. Gagnez un ascendant sur lui.

ASCENDANTS & CONDITIONS

PACTES

Choisissez deux pactes que vous avez conclus avec votre bienfaiteur démoniaque.

☞ **Étranges murmures**

Vous pouvez donner un ascendant à votre bienfaiteur démoniaque afin d'apprendre un secret sur le personnage avec qui vous êtes en train de parler. Son joueur vous révèle une peur secrète, un désir inavoué ou une force cachée de son choix.

☞ **Le pouvoir coule dans tes veines**

Vous pouvez donner un ascendant à votre bienfaiteur démoniaque afin d'ajouter 2 sur votre prochain jet de dés.

☞ **Soigner le mal par le mal**

Vous pouvez donner un ascendant à votre bienfaiteur démoniaque afin de vous débarrasser d'une condition ou de jusqu'à 2 dégâts.

☞ **Tout a un prix**

Vous pouvez demander à votre bienfaiteur démoniaque de vous fournir quelque chose que vous voulez absolument. La MC fixe un prix et vous donne un indice quant à la façon dont cette offre pourrait se retourner contre vous. Si vous en payez le prix, vous obtenez ce que vous vouliez.

☞ **Un pouvoir venu d'ailleurs**

Vous pouvez donner un ascendant à votre bienfaiteur démoniaque afin d'utiliser une action que vous ne possédez pas, et ce une seule fois. Cette action peut venir de n'importe quelle mue.