

A SUNDERED WORLD

JOUEUR

CLASSE

ENVOÛTEUR

ASPECT

CORPS :

Corps décharné, symboles marqués au fer ou peau pâle

TÊTE :

Yeux hantés, yeux d'un noir d'encre ou plus d'yeux que la normale

ACCESSOIRE :

Cheveux apprêtés, chauve ou mutation

VÊTEMENTS :

Robes sombres, robes en loques ou vêtements luxueux

ARMURE

POINTS DE VIE

MAX (8+CON)

ACTUEL

DÉGÂTS

8

ALIGNEMENT

LOYAL

Vous remplissez votre part du pacte.

NEUTRE

Vous tirez toujours avantage d'une négociation.

MAUVAIS

Vous mentez, trichez ou volez pour parvenir à vos fins.

FORCE

FOR

☐ Faible -1

DEXTÉRITÉ

DEX

☐ Secoué -1

CONSTITUTION

CON

☐ Malade -1

INTELLIGENCE

INT

☐ Sonné -1

SAGESSE

SAG

☐ Confus -1

CHARISME

CHA

☐ Marqué -1

ACTIONS DE DÉPART

Choisissez l'entité avec laquelle vous avez passé un pacte et gagnez l'Action correspondante :

DIEU EXTÉRIEUR

Vous avez découvert un dieu ancien par-delà l'espace et le temps. Ses nombreuses voix vous ont murmuré des choses, emplissant votre esprit de savoirs interdits et de secrets oubliés. Lorsque vous Étalez votre science, un échec est considéré comme un 7-9, il vous faut juste quelques minutes supplémentaires de marmonnements incohérents pour filtrer les informations perdues au milieu de toutes ces voix qui jassent dans votre esprit.

NOBLE FÉERIQUE

Sceller un pacte avec des Fées est dangereux, mais cela survient quelquefois sans que vous en ayez conscience, ou sans en avoir le choix. Personne n'est certain de ce qui est le pire. Au moins cette expérience vous a-t-elle rendu plus sage : vous débutez avec Langue-argent.

DIABLE

Un pacte avec le Diable ? Bien que celui-ci soit assez direct dans ses souhaits, ce qu'il désire généralement c'est votre âme. Quelques fois, il s'agit de l'âme de quelqu'un d'autre. Mais pour l'heure votre âme déborde des feux de l'enfer : votre explosion de pouvoir gagne le marqueur *brasier* et inflige +1 *dégât*.

Vous débutez avec les Actions suivantes :

AGENT

Lorsque vous arrivez dans une localité où votre maître possède des agents ou de l'influence, le MJ vous indiquera où les trouver et comment. Lorsque vous rencontrez une créature étant apparentée ou alliée avec votre maître, le MJ vous le dira. Les Agents travaillant pour votre maître ne vous feront pas de mal, sauf si c'est vous qui ouvrez les hostilités, mais ils peuvent décider de vous gêner.

QUELS SONT VOS ORDRES ?

Lorsque vous passez quelques minutes à communiquer avec votre maître, celui-ci vous dira ce qu'il attend de vous. Notez ce service et choisissez trois bénédictions (voir p.89)

PACTE MAGIQUE

Lorsque vous canalisez les énergies qui s'écoulent en vous afin de produire un effet magique, choisissez l'un des effets (voir p.90)

EXPLOSION DE POUVOIR

Votre corps est un conduit débordant d'énergie magique que vous pouvez déchaîner à tout instant. Considérez ceci comme une arme possédant les marqueurs *courte* et *perforant* 1. Lorsque vous relâchez un torrent de pouvoir brut, faites un jet+CHA.

Sur un 10+, vous infligez vos dégâts.

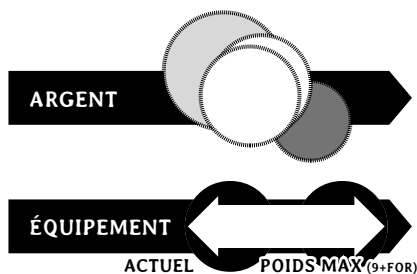
Sur un 7-9, retenez l'une des propositions p.90 et infligez vos dégâts.

LIENS

Choisissez au moins un des liens ci-dessous et inscrivez le nom du (ou des) PJ avec lesquels vous êtes lié :

_____ me doit une faveur.
Mon maître convoite l'âme de _____.
_____ espère parvenir à libérer mon âme.
_____ se fait toujours avoir en affaires.
_____ œuvre contre mon maître.

RACE



Quand vous gagnez un niveau entre 2 et 5, choisissez une de ces actions :

ASSURANCE PATRIMOINE

Lorsque vous subissez des dégâts, vous pouvez gagner 1 DETTE pour les réduire de 1d4. Vous pouvez toujours accumuler des DETTES pour réduire les dégâts sauf si vous devez déjà remplir une tâche pour votre maître.

ACCORD CONTRACTUEL

Lorsque vous avez un accord avec une personne et que celle-ci revient sur sa parole, vous gagnez +1 *continu* contre cette personne jusqu'à ce qu'elle respecte son engagement. Si l'accord bénéficie d'une manière ou d'une autre à votre maître, alors réduisez votre DETTE d'1d8.

ARSENAL DE POUVOIR

Vous êtes capable de conjurer instantanément une arme au corps à corps possédant deux des marqueurs suivants : *contact*, *proche*, *allonge* ou *1 perforant*. Lorsque vous maniez votre arme conjurée, vous pouvez faire des jets+CHA au lieu de jets+FOR.

BOULIER DE POUVOIR

Lorsque vous utilisez Explosion de Pouvoir ou Pacte Magique, vous gagnez +1 armure à suivre.

EXPLOSION SURPUISSANTE

Votre Explosion de Pouvoir suralimentée inflige +1d4 dégâts.

DÉMARCHE ÉTHÉRÉE

Ajoutez la proposition suivante dans la liste du Pacte Magique :

- ❖ Vous vous téléportez vers un lieu proche que vous êtes capable de voir.

SBIRE

Lorsque vous rendez un service à votre maître, celui-ci vous procure un sbire loyal. Considérez-le comme une Recrue possédant 6 points de compétences, aucun Coût et obéissant toujours à vos demandes. Si celui-ci est maltraité, lorsque votre service est rendu vous accumulez 1 DETTE et si votre sbire meurt, 1d6 DETTES.

SERVITEUR QUALIFIÉ

Lorsque vous rendez un service à votre maître, choisissez trois bénédictions et lorsque vous aurez rendu ce service, vous pourrez réduire votre DETTE d'1d8 supplémentaire.

LANGUE-ARGENT

Lorsque vous avez au moins quelques minutes devant vous pour Négocier avec quelqu'un, vous gagnez +1.

RÉALITÉ INSTABLE

Lorsque vous tentez de Défier le danger en l'esquivant, vous pouvez utiliser INT.

Quand vous gagnez un niveau entre 6 et 10, vous pouvez également choisir parmi les actions suivantes :

PRIME D'EFFICACITÉ

Lorsque vous remplissez une tâche ou rendez un service à votre maître, celui-ci vous récompensera également par quelque chose : des informations, de l'or, un objet magique, un statut ou quelque chose d'autre.

ARMURE DE POUVOIR

Remplace : Bouclier de Pouvoir
Tant que vous êtes conscient, vous gagnez +1 armure. Lorsque vous utilisez Explosion de Pouvoir ou Pacte Magique, vous gagnez +1 armure à suivre.

ASSURANCE-VIE

Prérequis : Assurance Patrimoine
Lorsque vous poussez votre Dernier Soupir, vous pouvez gagner 1d4 DETTES pour gagner +1. Après votre jet vous pouvez continuer à accumuler des DETTES pour augmenter votre jet de 1, mais vous ne pouvez pas utiliser cette Action si vous devez déjà remplir une tâche pour le compte de votre maître.

ARSENAL AMÉLIORÉ

Prérequis : Arsenal de Pouvoir
Votre arme conjurée peut désormais posséder jusqu'à trois des marqueurs suivants : *contact*, *proche*, *allonge*, *dévastateur* ou *puissant*. Lorsque vous maniez votre arme conjurée, vous infligez +1d4 dégâts.

POUVOIR EXPLOSIF

Remplace : Explosion Surpuissante
Votre Explosion de Pouvoir inflige désormais +1d8 dégâts et gagne le marqueur *puissant*.

BRAS DROIT

Remplace : Serviteur Qualifié
Lorsque vous rendez un service à votre maître, choisissez quatre bénédictions et lorsque vous avez rendu votre service réduisez votre DETTE à 0.

TROUPE DE CHOC

Prérequis : Sbire
Lorsque vous rendez un service à votre maître, celui-ci vous procure un certain nombre de sbires loyaux, dont le total des points de compétences ne dépasse pas 12. Vous n'accumulez aucune DETTE s'ils sont maltraités, mais vous accumulez 1d4 DETTES pour chaque sbire tué.

PAS LE TEMPS D'EXPLIQUER

Lorsque vous utilisez Pacte Magique ou Explosion de Pouvoir, vous pouvez accumuler 1d6 DETTES pour retenir le résultat 10+. Vous ne pouvez pas utiliser cette Action si vous devez déjà remplir une tâche pour le compte de votre maître.

DUR EN AFFAIRES

Lorsque vous faites un jet pour accumuler des DETTES, relancez-le et conservez le résultat le plus bas.

CONTRAT SPIRITUEL

Prérequis : Accord Contractuel
Lorsque vous passez un marché avec quelqu'un, vous êtes désormais capable de ressentir sa localisation exacte et au moment de sa mort vous réduisez votre DETTE d'1d8. Ajoutez la proposition suivante dans la liste des effets de l'Action Pacte Magique :
❖ Vous vous téléportez vers la localisation de la personne vous étant liée par contrat.