Supplément : Ange et Démon

Conseils de Jeu

Oui, il s'agit bel et bien d'un seul rôle. Si tu veux le jouer, tu as deux personnages : un ange ET un démon. C'est aussi à toi que revient la responsabilité de décrire le fonctionnement de l'enfer, du paradis, des autres anges et démons, etc, ainsi que la manière dont tout ceci cohabite avec le panthéon plus vaste. C'est particulièrement vrai avec les **Pouvoirs** optionnels **Prière** et **Guerre Ouverte**, mais même sans eux, c'est un rôle qui a son mot à dire sur la cosmogonie.

Dans ce supplément, je vais te vouvoyer, puisque je vais essentiellement m'adresser à tes deux personnages.

Est-ce que ce rôle serrait intéressant de jouer à deux, l'un·e jouant l'ange et l'autre le démon ? Honnêtement, je ne pense pas, et en tout cas, il n'est pas pensé pour. J'aimerais plutôt te donner l'occasion de tirer les deux ficelles en même temps, d'incarner le duo sur les épaules du héros, de contrôler l'offre et la demande, d'infliger le poison d'une main et d'offrir le remède de l'autre ! MC joue plein de PNJs différents, je suis sûr·e que tu vas t'en sortir avec deux !

MC devrait faire attention à ce que ce rôle soit toujours ouvert vers les autres PJs, et que les querelles internes ne virent pas au monologue, mais soient toujours l'occasion d'attirer les personnages alentours dans l'engrenage des conflits manichéens. Son attention devrait aussi s'attacher à toutes les facettes de l'équilibrage : ce rôle n'est joué que par un·e seul·e joueureuse ; avoir deux personnages ne devrait pas influencer le temps de parole, l'attention narrative, le pouvoir décisionnel autour de la table, etc.

L’Ange et le Démon

Δ Création

Vous commencez avec +0 en **Ka**, +0 en **Bien** et +0 en **Mal**.

Vous avez tous les **Pouvoirs** de base. Choisissez un **Pouvoir** optionnel. (Les **Pouvoirs** qui fonctionnent par paire comptent pour un.)

Choisissez à quoi ressemblent les royaumes angélique et démoniaque.

Choisissez l’apparence et le genre perçu de l’ange et du démon.

Créez une **Prophétie** qui vous concerne toustes les deux, mais dont la cible reste un mystère.

L’ange donne deux gouttes d’**Ichor** parmi les relations suivantes :

- α un héros que tu as été envoyé·e pour protéger ;
- α un élémentaire qui t’a aidé à maintenir l’équilibre ;
- α un artefact qui t’a jadis aidé·e à combattre les ténèbres.

Le démon reçoit deux gouttes d’**Ichor** parmi les relations suivantes :

- α un héros que tu as manipulé et amené à passer un pacte avec toi ;
- α une divinité maléfique pour laquelle tu as accomplis une sale besogne ;
- α une contrée dans laquelle tu as comploté.

Δ Progression

Chaque fois que le démon pousse un autre personnage à faire une mauvaise action, **Progressez**.

Chaque fois que l'ange pousse un autre personnage à donner le meilleur de lui-même, **Progressez**.

Chaque fois que l'ange aide un autre personnage à contrecarrer les exactions du démon, **Progressez**.

Lorsque vous **Gagnez En Puissance**, choisissez :

- α +1 en **Ka** (max 3) ;
- α +1 en **Bien** (max 3) ou +2 en **Bien** et −1 en **Mal** (min 0) ;
- α +1 en **Mal** (max 3) ou +2 en **Mal** et −1 en **Bien** (min 0).

Puis choisissez et racontez :

- α gagnez un nouveau **Pouvoir** optionnel (les **Pouvoirs** qui fonctionnent par paire comptent pour un) ;
- α le démon parvient à tuer l'ange, mais une nouvelle entité angélique prend désormais en charge de le contrecarrer ;
- α l'ange parvient à tuer le démon, mais une nouvelle entité maléfique requiert désormais son attention.

Lorsque **Le Temps Est Venu**, choisissez et racontez :

- α acceptez la dualité qui vous lie et fusionnez en un élémentaire impartial ;
- α devenez la conscience sur les épaules d'un nouveau héros et jouez-le/la ;
- α entretuez-vous et infusez votre ka dans un artefact double ;
- α transcendez votre monothéisme et incarnez-vous en un couple de divinités rivales.

Δ Pouvoirs de Base

Les Deux Faces d'une Même Pièce

L'élu·e et la cible d'une **Prophétie** peuvent concerner seulement l'ange, seulement le démon, ou les deux à la fois.

Lorsqu'une règle fait **Progresser** les deux personnages à la fois, elle ne compte que comme une seule **Progression** ; lorsqu'une règle fait **Progresser** un seul des deux personnages, elle compte comme une **Progression** entière.

Les gouttes d'**Ichor** sont gérées conjointement, mais…

Seul·e le démon peut utiliser une goutte d'**Ichor** d'un autre personnage, pour qu'iel l'aide dans une tâche maléfique.

Les autres personnages ne peuvent solliciter que l'ange pour une **Faveur** ou pour consommer une goutte d'**Ichor** ; l'ange ne réclame jamais rien.

Dit autrement : quand le démon fait des siennes, c'est l'ange qui répare ; quand l'ange rend un service, le démon retourne la situation en sa faveur.

(Les **Richesses**, **Blessures**, **Bonus** et **Malus** demeurent individuel·les.)

Apparaître / Disparaître

Tant qu'iel est dans le royaume angélique, l'ange peut apparaître dans un halo de lumière dès que sa présence est requise sur terre.

Tant qu'iel est sur terre, le démon peut disparaître dans un nuage de fumée et s'échapper vers le royaume démoniaque.

Assistance / Nuisance

Tant qu'iel est sur terre, l'ange octroie un +1 à tous les jets d'un personnage qu'iel assiste secrètement.

Tant qu'iel est sur terre, le démon inflige un −1 à tous les jets d'un personnage auquel iel nuit secrètement.

Chaque fois que ce **Bonus** ou ce **Malus** influence un jet de dés (ou qu'ils s'annulent mutuellement), racontez comment l'assistance et/ou la nuisance se manifestent.

Δ Pouvoirs Optionnels

Apporter le Chaos / Sauver ce qui Compte

Lorsque le démon cherche à quitter le royaume démoniaque pour nuire à un personnage, iel **Roll Mal** : sur 10+, son stratagème fonctionne, iel parvient sur terre et iel choisit la **Défaite** qu'iel inflige à un personnage ; entre 7 et 9, iel choisit :

- α son stratagème échoue, mais iel parvient néanmoins sur terre pour nuire à sa cible ;
- α son stratagème réussit partiellement, et sa cible choisit sa **Défaite**, mais iel est contraint·e à retourner immédiatement dans le royaume démoniaque.

Lorsque l'ange est sur terre et doit sauver quelque chose, iel **Roll Bien** : sur 10+, iel retourne dans le royaume angélique pour y mettre la cible en sûreté ; entre 7 et 9, iel choisit :

- α la cible est en sûreté dans le royaume angélique, mais l'ange reste sur terre et choisit une **Défaite** ;
- α la cible gagne le **Bonus** « protégé·e » (si c'est un personnage) ;
- α ce qui cherche à nuire à la cible subit le **Malus** « entravé·e » (si c'est un personnage).

Pervertir / Purifier

Lorsque le démon tente de **Pervertir** un personnage (avec discussion préalable sur les modalités s'il s'agit d'un·e PJ, l'impacte étant uniquement narratif), iel **Roll Mal** : sur 10+, la cible est **Pervertie** ; entre 7 et 9, la cible choisit :

- α être **Perverti·e**, mais subir le **Malus** « dilemme moral » ;
- α choisir une **Défaite** et laisser le démon choisir une **Défaite**.

Lorsque l'ange tente de purifier un personnage **Perverti** par le démon (avec discussion préalable s'il s'agit d'un·e PJ), iel **Roll Bien** : sur 10+, la cible est purifiée (elle n'est plus **Pervertie**) ; entre 7 et 9, la cible choisit :

- α être purifié·e, mais subir le **Malus** « culpabilité » ;
- α choisir une **Défaite** et laisser l'ange choisir une **Défaite**.

Prière

Décrivez par quel(s) moyen(s) s'expriment vos entités supérieures (« Dieu », le Diable, etc). Vous pouvez leur demander une **Richesse**, un **Bonus** ou une **Réparation** (soin ou annulation de **Malus**) en échange d'une goutte d'**Ichor**, que MC utilisera à sa guise, par exemple pour une aide spécifique, un paiement en retour, voire subir son courroux (une **Défaite**), si cette entité peut se montrer colérique ou rancunière.

(Cette goutte d'**Ichor** spéciale concerne l'ange ou le démon individuellement, et ignore la règle « **Deux Faces D'une Même Pièce** ».)

Alliance Temporaire

Lorsqu'un autre personnage donne un avantage injuste aux anges ou aux démons, iel **Progresse**.

Lorsque les anges ont un avantage injuste, l'ange peut **Progresser** et **Roll Mal** : sur 10+, iel choisit la **Défaite** qu'iel inflige à la source de ce déséquilibre ; entre 7 et 9, la cible choisit sa **Défaite**.

Lorsque les démons ont un avantage injuste, le démon peut **Progresser** et **Roll Bien** : sur 10+, iel choisit la **Défaite** qu'iel inflige à la source de ce déséquilibre ; entre 7 et 9, la cible choisit sa **Défaite**.

Mascarade

Choisissez l'apparence de l'ange et du démon lorsqu'iels se mêlent aux humbles mortel·les. Rien ne permet de les identifier comme des entités divines, mais les **Défaites** envers elleux ont l'option supplémentaire de les forcer à révéler leur véritable apparence.

Guerre Ouverte

Avec ce **Pouvoir**, tu joues LES anges et LES démons !

Les **Pouvoirs** et actions fonctionnent exactement de la même manière, à la différence près qu'elles concernent UN ange ou UN démon, que tu peux inventer sur le moment ou te contenter de décrire vaguement et d'oublier aussitôt (un peu comme si tu jouais deux Contrées en même temps).

Si tu as aussi le pouvoir **Mascarade**, on considère qu'il y a des anges et des démons parmi les mortel·les de toutes les contrées du monde.

Troisième Faction

Il existe une troisième faction, qui n'est affiliée ni aux anges ni aux démons, et qui possède son propre royaume indépendant. Décris-là. (Est-ce qu'il s'agit d'un royaume féerique, du monde des rêves, des esprits de la nature, etc ?)

Tu as un troisième personnage, qui fait partie de cette faction. Décris son apparence et son genre perçu. Iel est libre de consommer des gouttes d'**ichor** et de demander des **Faveurs**, et iel peut être solicité·e lorsque quelqu'un·e d'autre consomme une goutte d'**ichor** du groupe. Les **Prophéties** peuvent le/la cibler individuellement ou conjointement avec l'ange et/ou le démon. Pour les jets de dés, iel utilise le **Ka** au lieu du **Bien** ou du **Mal**. Iel peut indistinctement **Assister** ou **Nuire**, **Apparaître** ou **Disparaître**, etc. Le pouvoir « **Les Deux Faces D'une Même Pièce** » a désormais « Trois Faces ».

(Est-ce que j'ai besoin de préciser comment ce pouvoir se combine avec **Mascarade** et/ou **Guerre Ouverte** ?)