

# 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 serait 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 joueuse ; 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

## 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 :

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

Le démon reçoit deux gouttes d'ichor parmi les relations suivantes :

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

## 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 et racontez :

- +1 en Ka (max 3) ;
- +1 en Bien (max 3) ou +2 en Bien et -1 en Mal (min 0) ;
- +1 en Mal (max 3) ou +2 en Mal et -1 en Bien (min 0) ;
- gagnez un nouveau pouvoir optionnel (les pouvoirs qui fonctionnent par paire comptent pour un) ;
- le démon parvient à tuer l'ange, mais une nouvelle entité angélique prend désormais en charge de le contrecarrer ;
- l'ange parvient à tuer le démon, mais une nouvelle entité maléfique requiert désormais son attention ;

Lorsque le temps est venu, choisissez et racontez :

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

## **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.

## **Pouvoirs Optionnels**

### **Apporter le Chaos / Sauver ce qui Compte**

Lorsque le démon cherche à quitter le royaume démoniaque pour nuire à un personnage, 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 :

- son stratagème échoue, mais iel parvient néanmoins sur terre pour nuire à sa cible ;
- 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, roll Bien : sur 10+, iel retourne dans le royaume angélique pour y mettre la cible en sûreté ; entre 7 et 9, iel choisit :

- la cible est en sûreté dans le royaume angélique, mais l'ange reste sur terre et choisit une défaite ;
- la cible gagne le bonus « protégé·e » (si c'est un personnage) ;
- 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), roll Mal : sur 10+, la cible est pervertie ; entre 7 et 9, la cible choisit :

- être perverti·e, mais subir le malus « dilemme moral » ;
- 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), roll Bien : sur 10+, la cible est purifiée (elle n'est plus pervertie) ; entre 7 et 9, la cible choisit :

- être purifié·e, mais subir le malus « culpabilité » ;
- 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'ils se mêlent aux humbles mortel·les. Rien ne permet de les identifier comme des entités divines, mais les défaites envers eux 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 sollicité·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 ?)