SYSTÈME DES CONTRATS : LA MAGIE INTERDITE

À Everward, la magie n'est pas une science que l'on étudie : c'est un marché de dupes. Elle s'obtient via un pacte secret scellé avec les « Autres », des entités tapies dans l'shadow du Schisme. Au niveau **Recrue**, un Pactisant commence avec un **Artefact du Pacte** (l'objet physique qui canalise le contrat : montre inversée, miroir sans reflet, marque charnelle) et **2 capacités actives**.

LES RÈGLES DU COÛT : STRESS & CORRUPTION

Chaque fois que vous utilisez une capacité de votre contrat, vous devez faire un test de **Mental** :

- **Réussite du jet :** Le pouvoir s'active normalement. Vous payez uniquement le coût en **Santé Mentale (Stress)** indiqué. *Le Stress se récupère en vous reposant entre les enquêtes.*
- **Échec du jet :** Le pouvoir s'active quand même, mais le pacte se referme sur vous. Vous perdez la Santé Mentale ET vous gagnez **1 point de Corruption**. *La Corruption est permanente et ne s'efface jamais.*

La Règle du Sacrifice (Stress à Zéro)

Si votre jauge de Stress atteint **zéro**, votre esprit est vidé, mais les « Autres » ont encore faim. Vous pouvez *continuer* à lancer les sorts de votre contrat. Cependant, vous n'avez plus de barrière mentale : **chaque sort lancé lorsque votre Stress est à zéro vous coûte automatiquement 1 point de Corruption permanent**, que le jet de dé soit réussi ou raté.

La Jauge de Corruption (12 Points)

La jauge de chaque enquêteur possède **4 paliers**. Dès qu'un palier est franchi, vous subissez le stigmate lié à votre contrat :

```
[0]----------[3]----------[6]----------[9]----------[12]
     Palier 1       Palier 2       Palier 3       Palier 4      Fin (Abomination)
```

- **Palier 1 (3 pts) - Le Signe :** Une anomalie mineure, presque invisible.
- **Palier 2 (6 pts) - La Marque :** La transformation devient physique. Difficile à cacher à la Milice.
- **Palier 3 (9 pts) - Le Fléau :** Votre humanité s'effrite lourdement. Effets secondaires au quotidien.
- **Palier 4 (12 pts) - La Rupture :** Vous perdez définitivement le contrôle. Votre personnage devient une abomination gérée par le MJ.

LES 4 CONTRATS DE DÉPART (NIVEAU RECRUE)

1. Le Pacte des Ombres et des Secrets

Idéal pour l'espionnage, la discrétion et la collecte d'informations.

- **Pouvoir 1 : *Murmures du Vide*** – Vous tendez l'oreille vers une canalisation ou une grille d'aération et pouvez entendre distinctement une conversation lointaine dans le bâtiment. *(Coût : 1 Stress)*.
- **Pouvoir 2 : *Silhouette de Suie*** – Vous vous fondez littéralement dans la pénombre d'une pièce. Tant que vous ne bougez pas, vous êtes totalement invisible, même pour une patrouille de la Milice qui passe à côté de vous. *(Coût : 2 Stress)*.
- ⚙ **Stigmates de Corruption :**
  - *3 pts :* Vos yeux deviennent entièrement noirs dès que vous êtes dans le noir.
  - *6 pts :* Votre voix double d'un écho ténébreux et dérangeant quand vous chuchotez.
  - *9 pts :* Votre ombre ne correspond plus à vos mouvements (elle bouge avec un léger temps de retard).

2. Le Pacte de la Fournaise et du Sang

Idéal pour le combat, la destruction de matériel et la survie brute.

- **Pouvoir 1 : *Surchauffe*** – En touchant un mécanisme, une valve ou une arme à vapeur ennemie, vous y injectez une chaleur anormale, provoquant un enrayement ou une petite

explosion. *(Coût : 1 Stress)*.

- **Pouvoir 2 : *Peau de Bronze*** – Votre peau prend une teinte métallique et durcit instantanément pendant un affrontement, absorbant les dégâts physiques à la manière du bouclier d'un Cogneur. *(Coût : 2 Stress)*.
- ⚙ **Stigmates de Corruption :**
  - *3 pts :* Votre température corporelle est anormalement haute. Vos larmes s'évaporent avant de couler.
  - *6 pts :* De l'huile noire et bouillante suinte de vos pores dès que vous êtes en colère ou blessé.
  - *9 pts :* Vos ongles et certaines de vos articulations se transforment en plaques de métal rouillé sous la peau.

3. Le Pacte du Grand Horloger

Idéal pour manipuler le temps, les réflexes et anticiper les dangers.

- **Pouvoir 1 : *Seconde Chance*** – Vous forcez les rouages du temps à reculer d'une fraction de seconde. Vous pouvez relancer immédiatement un jet de dé que vous venez de rater (hors magie). **(Coût d'office : 1 point de Corruption permanent)**.
- **Pouvoir 2 : *Syncope*** – Vous figez le temps pour une seule personne ou une machine pendant quelques secondes, vous permettant de passer devant elle ou de l'attaquer par surprise sans qu'elle puisse réagir. *(Coût : 2 Stress)*.
- ⚙ **Stigmates de Corruption :**
  - *3 pts :* On entend un bruit constant de tic-tac mécanique émaner de votre cage thoracique.
  - *6 pts :* Vos cheveux blanchissent prématurément par mèches entières à chaque échec magique.
  - *9 pts :* Vous subissez des crises d'absence où vous restez figé, persuadé d'avoir vécu la même scène en boucle pendant des heures.

4. Le Pacte de la Chair Machine

Idéal pour pirater la technologie, réparer l'impossible et altérer son propre corps.

- **Pouvoir 1 : *Synapse Synchrone*** – Vous connectez votre esprit à un appareil mécanique ou informatique d'avant le Schisme. Vous comprenez instantanément son fonctionnement, ses plans secrets ou ses failles. *(Coût : 1 Stress)*.
- **Pouvoir 2 : *Suture de Cuivre*** – En enfonçant vos doigts dans une machine cassée ou même dans la prothèse métallique d'un allié (comme le Rapiécé), vous la réparez instantanément en faisant fusionner le métal. *(Coût : 2 Stress)*.
- ⚙ **Stigmates de Corruption :**
  - *3 pts :* Vos articulations craquent avec un bruit sec de roulement à billes mal huilé.
  - *6 pts :* Le bout de vos doigts se calcifie et se transforme en pointes de tournevis ou aiguilles de métal.
  - *9 pts :* Votre système nerveux déraille : vous ne ressentez plus la douleur humaine, mais vous devenez sensible aux chocs électriques et aux ondes magnétiques de la ville.

Révision #1
Créé 20 mai 2026 15:05:14 par karubak
Mis à jour 25 mai 2026 20:55:04 par karubak