

L'AGENTE



Rebecca Price est une bonne agente du FBI, auquel elle a dédié sa vie, faute de mieux: en effet, elle n'a que de très vagues souvenirs de sa jeunesse, avant Quantico, qu'elle a rejoint à l'âge de 24 ans. Très vite, elle a montré un certain don pour les missions de terrain et elle a mené avec succès de nombreuses affaires. Solitaire, « Becca » ne s'est jamais vraiment liée à personne, jusqu'à cette histoire, il y a quelques années. Au terme d'une enquête de longue haleine, elle a été la première sur les lieux pour appréhender le suspect, mais y a découvert une véritable boucherie... au centre de laquelle une jeune enfant était assise. Le décorum occulte des lieux rajoutait une touche de sordide à l'histoire. Et le suspect avait disparu. Becca s'est prise d'affection pour l'enfant et a tout fait pour l'adopter. Depuis, elle veille sur elle, malgré les cauchemars qui l'assaillent chaque nuit davantage... et dans lesquels elle voit notamment la forme sombre et grotesque du suspect l'éventrer pour placer sa fille en elle.

• Nom **Rebecca Price**

• Archétype **Agente**

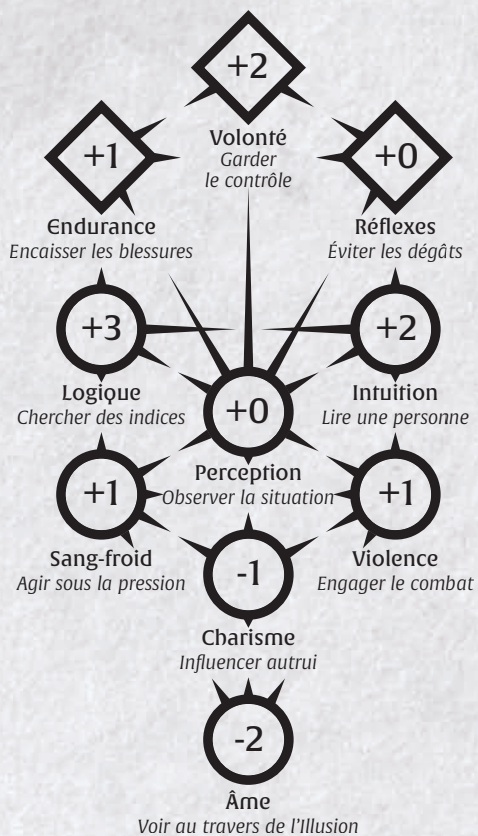
• Occupation **agent spécial du FBI**

• Apparence

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• Caractéristiques



• Sombres secrets

Gardien (Gemma, fille adoptive) – pulsion: remplir son rôle envers et contre tout

• Désavantages

Cauchemars (p. 96), Identité perdue (p. 99)

• Avantages

Encaisser les traumatismes (p. 121), Jamais au dépourvu (p. 112), Agent de terrain (p. 117)

• Relations

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

L'ARTISTE



Taylor a toujours aimé la photographie. Armé de son appareil, il s'efforce depuis son plus jeune âge de capturer l'essence de toute chose. Mais c'est au cours d'une de ses escapades, alors qu'il s'aventurait dans des friches industrielles, qu'il le rencontra. Celui qui changea sa vie à jamais. Taylor fut violemment agressé, et cet événement l'a profondément meurtri. Si son corps guérit, son âme, elle, était en lambeaux. Pour échapper à ses cauchemars, le jeune photographe s'est réfugié dans la drogue, et il a décidé d'une chose: retrouver celui (s'il s'agissait bien d'une personne, car ses souvenirs sont... dérangeants) qui l'a plongé dans cet enfer terrestre et lui pardonner. Car Taylor a décelé une partie de la Vérité dans ce chaos. Au travers de son objectif, il peut voir ce qui se cache derrière le Voile, et il est bien décidé à en découvrir davantage. Depuis cet événement, il parcourt de manière obsessionnelle les lieux abandonnés de la ville et du pays pour les mitrailler et tenter de percer les ténèbres qui entourent notre monde. Et il espère y retrouver son agresseur.

• **Nom** Taylor Brown

• **Archétype** Artiste

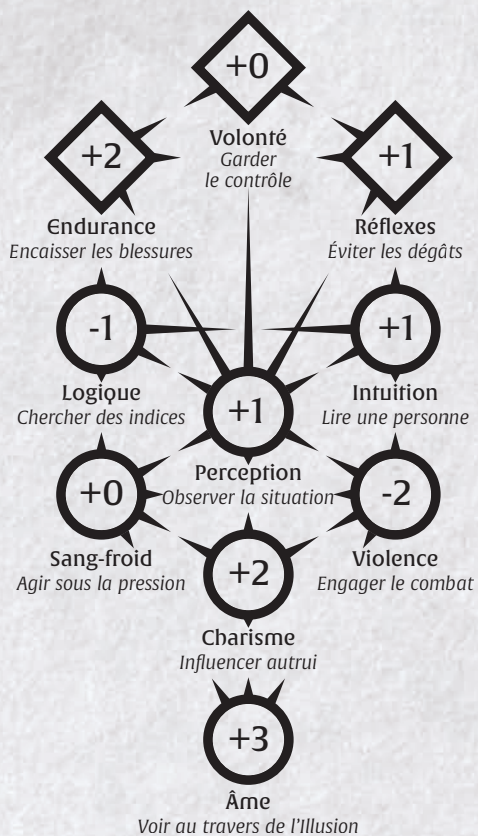
• **Occupation** photographe urbex

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Victime d'un crime – pulsion: faire face à son bourreau et lui pardonner

• **Désavantages**

Drogué (p. 97), Victime de ses passions (p. 102)

• **Avantages**

Inspiration interdite (p. 105), Talent artistique (p. 109), Conscience de soi (p. 114)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LA CARRIÉRISTE



Maria Harvey a choisi de suivre des études qui lui permettraient de travailler dans n'importe quel domaine, en mettant à profit ce qu'elle savait faire de mieux: exploiter des gens pour obtenir ce qu'elle désire. Elle se retrouva donc rapidement propulsée en tant que cheffe de projet sur des recherches médicales pour un grand laboratoire pharmaceutique. Malheureusement, les expérimentations tournèrent mal et les volontaires n'y réchappèrent pas. Maria a entendu dire que certains avaient connu un sort pire que la mort, mais elle ne parvient pas à comprendre ce que cela veut dire, les rapports officiels se contentant d'un simple « décédé ». En tirant quelques ficelles, Maria parvint à faire sauter les fusibles qu'elle avait mis en place (ce que d'aucuns appelleraient « sacrifier les bonnes personnes »). Le projet n'est donc pas enterré, et plus important encore, elle en est toujours à la tête, bien décidée à obtenir les résultats que ses supérieurs lui demandent.

• **Nom** Maria Harvey

• **Archétype** Carriériste

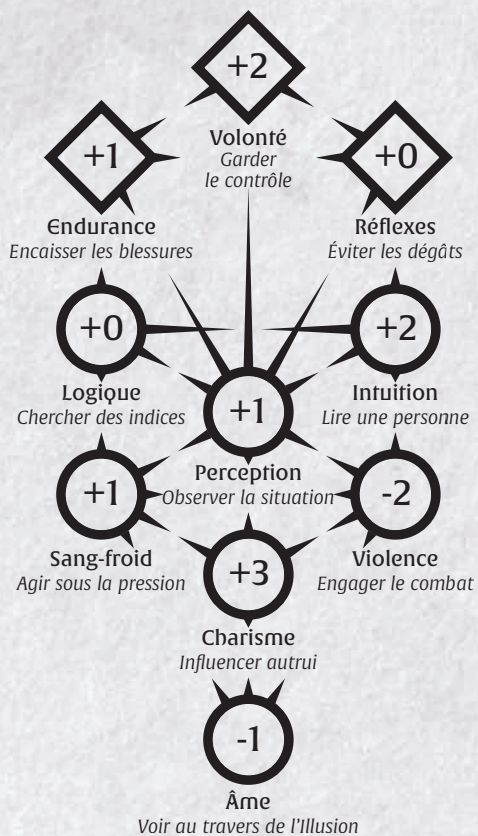
• **Occupation** cheffe de projet

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Responsable d'expérimentations médicales – pulsion: poursuivre ses expérimentations et obtenir les résultats souhaités

• **Désavantages**

Hantée (p. 98), Rationnelle (p. 101)

• **Avantages**

Amis influents (p. 107), Marionnettiste (p. 112), Opportuniste (p. 121)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

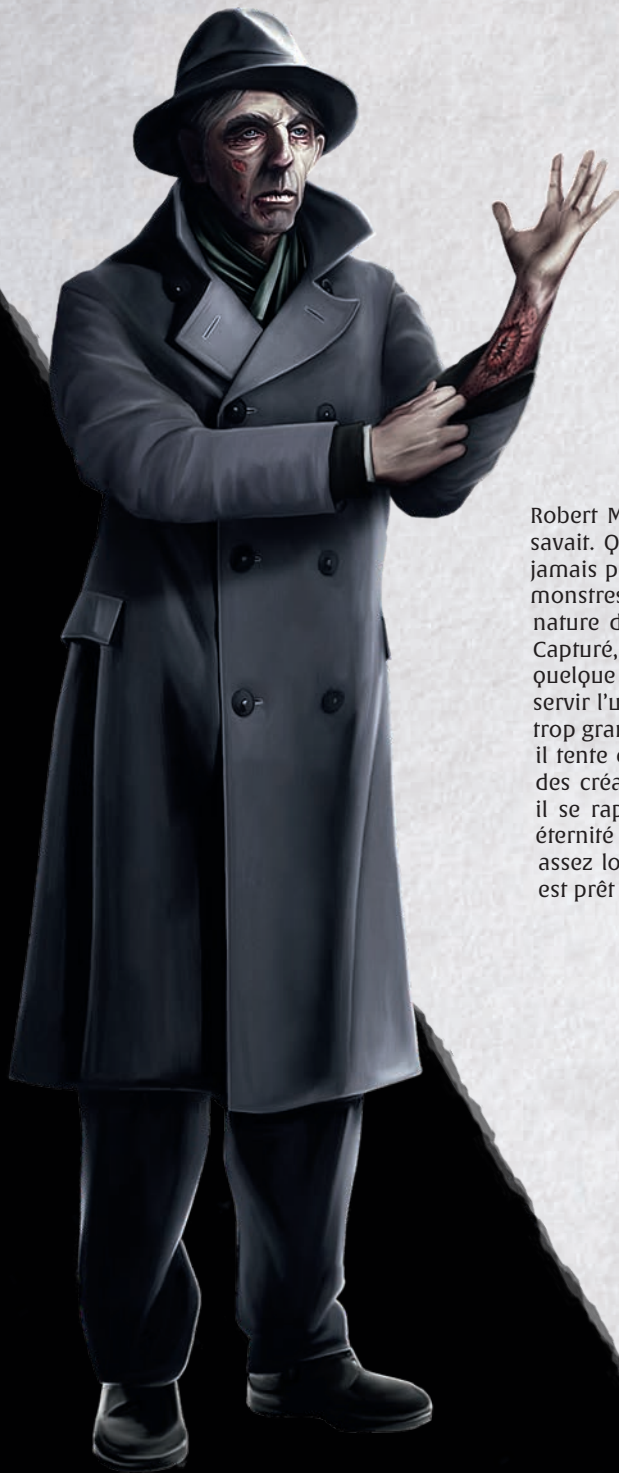
Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LE CONDAMNÉ



Robert Mata n'aurait jamais dû accepter cette enquête. Il le savait. Quelque chose ne tournait pas rond, mais il n'aurait jamais pu imaginer que la réalité était gouvernée par de tels monstres. Quand il comprit enfin quelle était la véritable nature de l'homme qu'il devait surveiller, il était trop tard. Capturé, sur le point d'être supplicié, il appela à l'aide et... quelque chose répondit. Robert condamna alors son âme à servir l'une ou l'autre de ces deux entités, qui se prirent d'un trop grand intérêt pour lui et le marquèrent à jamais. Depuis, il tente de fuir, et bien qu'il puisse compter sur l'aide d'une des créatures, il sait que chaque fois qu'il fait appel à elle, il se rapproche un peu plus de son inévitable destin: une éternité de tourments. Il caresse toutefois l'espoir de survivre assez longtemps pour qu'elles se désintéressent de lui, et il est prêt à tout pour cela.

• Nom **Robert Mata**

• Archétype **Condamné**

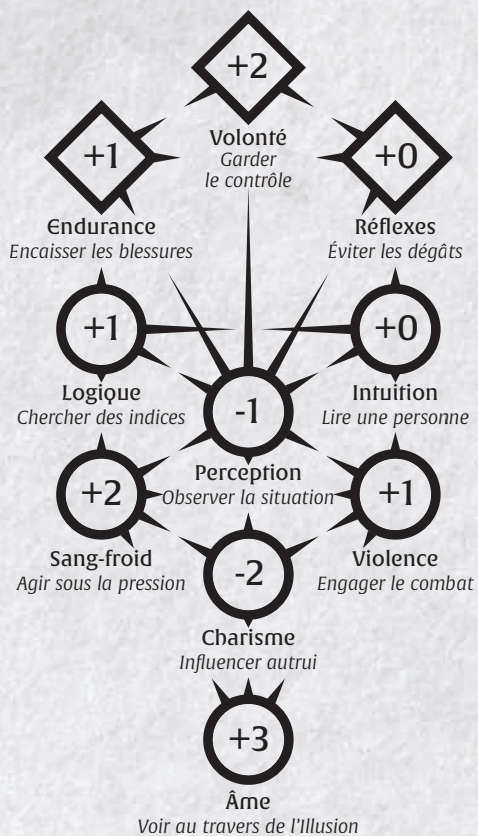
• Occupation **déTECTIVE**

• Apparence

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• Caractéristiques



• Sombres secrets

Revenu de l'autre côté – pulsion: échapper à son destin

• Désavantages

Condamné (p. 97), Poursuivant (p. 101)

• Avantages

Lié (p. 105), Impiroyable (p. 118), Destin scellé (p. 120)

• Relations

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage
	+1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LE CRIMINEL



Daniel Hansen avait toujours rêvé d'être flic. Mais pas pour les bonnes raisons. Il se disait qu'être dans la police lui conférerait l'autorité nécessaire pour mener de petits larcins et les couvrir facilement, et c'est ce qu'il fit pendant quelques années. Malheureusement, Dennis Larsson, un de ses collègues, vit clair dans son petit jeu, et la situation dégénéra: Daniel abattit son collègue lors d'une altercation. Il aurait pu définitivement finir en prison, mais alors que l'affaire faisait les choux gras de la presse, une erreur de procédure lui permit de réintégrer le service. Inconscient des raisons profondes de cet abandon, Daniel a repris ses fonctions, mais il sait qu'il fait toujours l'objet d'une enquête interne, et qu'il doit se tenir à carreau pour ne pas laisser la vérité éclater. Il ne se doute pas qu'elle a déjà été étouffée par son mystérieux « protecteur ».

• **Nom** Daniel Hansen

• **Archétype** Criminel

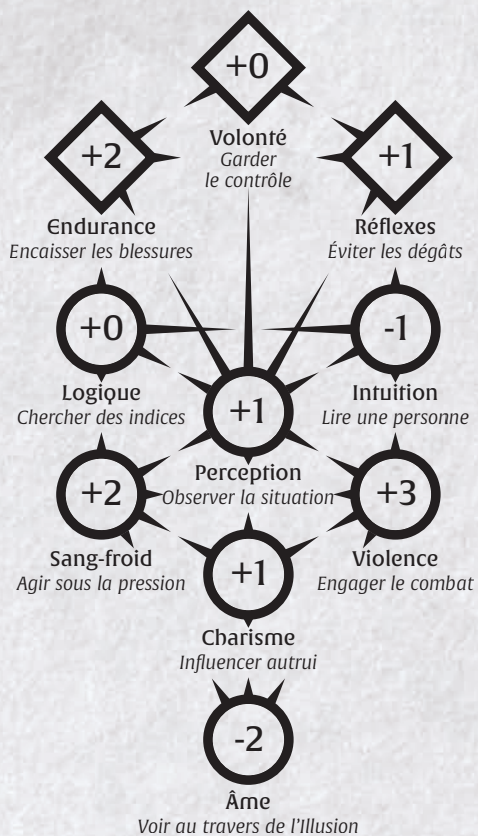
• **Occupation** flic corrompu

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Coupable – pulsion: échapper aux forces de l'ordre

• **Désavantages**

Mauvaise réputation (p. 99), Némésis (p. 100)

• **Avantages**

École de la rue (p. 108), Racketteur (p. 119), Regard de tueur (p. 120)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LA DÉMENTE



Petite, Sara Garcia vécut une expérience traumatisante alors que son père conduisait le véhicule familial de nuit. Longtemps, elle n'a su dire si les horreurs entraperçues dans cette rue mal éclairée étaient réelles ou non, mais elle en ressortit marquée à vie. En grandissant, elle ne cessait de voir des monstres et des êtres cauchemardesques au moindre coin de rue, dans chaque bâtiment, et les images d'une ville grandiose et abandonnée se superposant à celles de son environnement urbain. Au bout du compte, ses parents décidèrent de la faire interner. Cependant, elle tomba de Charybde en Scylla: l'organisme qui l'accueillit semblait bien sous tous rapports, mais ce n'était qu'une façade. Derrière ces murs, elle fut l'objet de nombreuses expériences occultes qui visaient à renforcer son lien avec « Métropolis ». Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'elles ont a priori réussi, et Sara est désormais capable d'utiliser consciemment cette connexion... du moins, la plupart du temps. Grâce à cette faculté, elle parvint à s'échapper de l'asile. Étonnamment, personne ne s'est lancé à sa recherche, peut-être en raison du caractère illégal de ces expériences ou parce que la direction ne souhaite pas attirer l'attention. Depuis, elle fait profil bas et s'est fixé une mission: révéler la Vérité au plus grand nombre, une personne à la fois.

• **Nom** Sara Garcia

• **Archétype** Demente

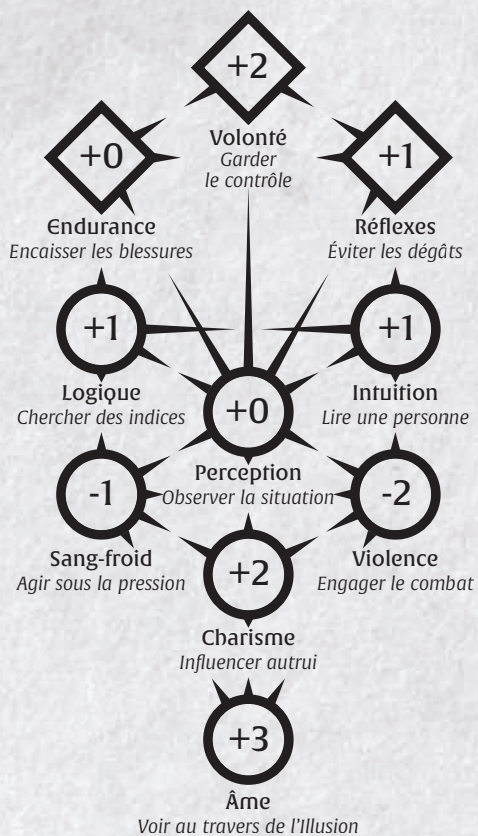
• **Occupation** échappée d'un asile

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Expérience occulte – pulsion: aider autrui à percer l'illusion

• **Désavantages**

Demente (p. 97), Médium involontaire (p. 99)

• **Avantages**

Conscience augmentée (p. 103), Intuition magique (p. 104), Raccourci de Mme Todd (p. 105)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input checked="" type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

- Choisissez parmi :
- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
 - Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
 - Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
 - Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LA DESCENDANTE



Niamb est originaire d'Irlande, où sa famille vénère des entités d'outrémond depuis des générations. À l'âge de 15 ans, elle aurait dû être sacrifiée pour ouvrir un portail vers leur dimension, mais au moment où les lames devaient s'enfoncer dans sa chair, elle libéra son pouvoir intérieur (celui-là même qui la destinait à être sacrifiée) et la confusion qui s'empara de l'assemblée lui permit d'échapper aussi bien à ses poursuivants qu'à l'emprise de sa famille. Dans sa fuite, elle emporta avec elle les lames qui s'avèrent être de puissants artefacts. Des années plus tard, elle continue de se cacher, car elle sait que les siens n'ont pas abandonné: elle les sent encore sur ses traces, et les entités qui l'attendent hantent ses nuits. Néanmoins, elle se tient prête: s'ils la trouvent, ils devront payer un lourd tribut avant de pouvoir l'emporter vers son destin. Toutefois, à son insu, un autre groupe veille sur elle et la protège. mais est-ce pour empêcher que sa famille parvienne à ses fins ou pour servir à tout un autre but? Cela reste encore à déterminer.

• **Nom** Niamh Owen

• **Archétype** Descendante

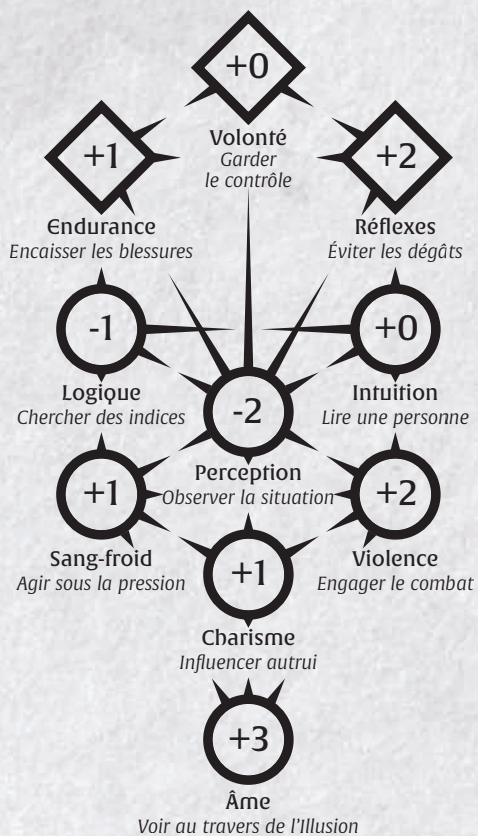
• **Occupation** échappée d'une secte

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Élue – pulsion: échapper à ses poursuivants

• **Désavantages**

Cauchemars (p. 96), Poursuivant (p. 101)

• **Avantages**

Artefact (p. 103), Pouvoir intérieur (p. 105), Surveillée (p. 121)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LE DÉTECTIVE



Dédié au journalisme d'investigation, l'instinct de Richard Morris l'a poussé à creuser trop loin: il a découvert qui tenait réellement les rênes de la société, et il sait qu'il ne détiend pas encore toute la vérité. D'autant plus qu'il semble l'avoir en partie refoulée, tellement elle est horrible. Mais cela ne l'empêchera pas de continuer à fouiner... si tant est que son cœur ne lâche pas avant. C'est qu'il lui en faut, de la nicotine, pour supporter cet enfer...

• **Nom** Richard Morris

• **Archétype** Détective

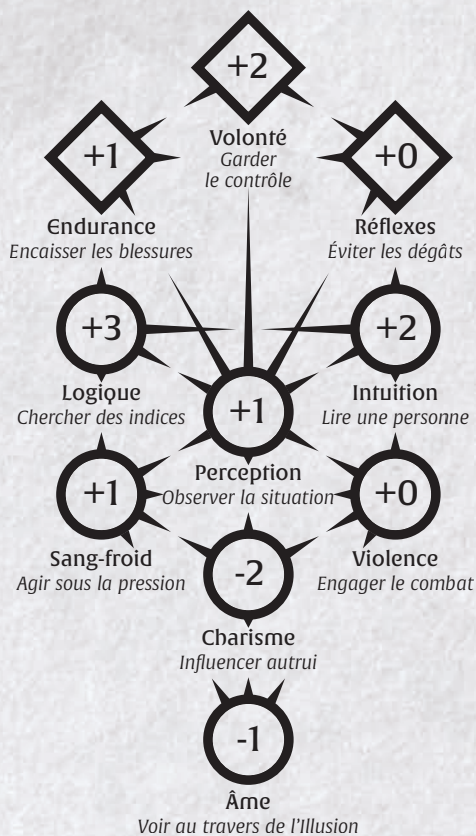
• **Occupation** journaliste

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Savoir interdit – pulsion: explorer ce savoir interdit

• **Désavantages**

Handicap – hypertension (p. 98), Souvenirs refoulés (p. 102)

• **Avantages**

On ne me la fait pas (p. 110), Enquêteur (p. 111), Instinct (p. 114)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

L'ESCROC



Plus jeunes, Shauna et Wendy, sa meilleure amie, étaient inséparables. Jusqu'à ce que Wendy commence à fréquenter des clubs sélects, dans lesquels elle travaillait comme escort. Elle a proposé à Shauna de se joindre à elle, mais la jeune femme a toujours refusé. D'autant que Wendy se mettait à renir des propos incohérents sur la réalité et les entités qui vivent au-delà: l'esprit de son amie commençait visiblement à se fracturer. Shauna mit ça sur le compte de la drogue et des activités de Wendy, jusqu'au jour où cette dernière disparut complètement. Depuis, Shauna a infiltré les réseaux que fréquentait son amie, et petit à petit, elle recoupe les informations dans le but de la retrouver. Le seul problème, c'est cette malchance dont elle semble victime chaque fois qu'elle pense approcher du but et de la vérité... Une vérité plus sordide que ce qu'elle avait imaginé.

• **Nom** **Shauna Brown**

• **Archétype** Escroc

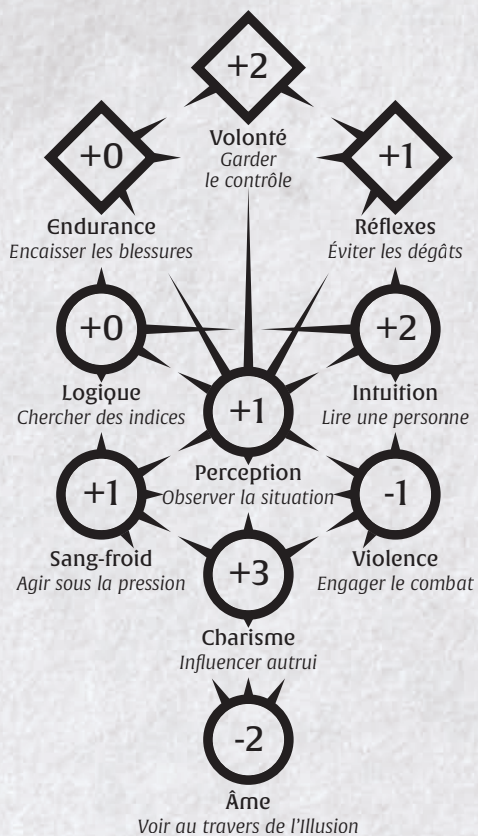
• **Occupation** arnaqueuse

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Maladie mentale – pulsion: retrouver Wendy, son amie malade qui a disparu

• **Désavantages**

Maudite (p. 99), Recherchée (p. 101)

• **Avantages**

Érotique (p. 108), Manipulatrice (p. 121), Rancunière (p. 121)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LE FACILITATEUR



Vincenzo Giordano est issu d'une famille aisée de Naples. Doué pour déchiffrer ses interlocuteurs, il a intégré la mafia et gravi les échelons, jusqu'à se retrouver bloqué par la hiérarchie établie de cette organisation. Néanmoins, à force de fouiner, il a découvert que le parrain n'était pas un humain, mais une créature démoniaque du nom de « Licteur ». N'écoutant que son orgueil, il choisit de conclure un pacte avec l'entité: devenir *consigliere* en échange de son âme. Ce faisant, il s'est attiré l'inimitié de l'homme dont il a pris la place. Bien que les deux hommes occupent des positions différentes, chacun d'entre eux guette l'occasion de gagner en influence et de précipiter la chute de son rival. Et en ce qui concerne ses petites affaires surnaturelles, Vincenzo ne compte pas honorer sa part du marché, et cherche donc un moyen de s'y dérober pour, pourquoi pas, prendre la tête de toute l'organisation.

• **Nom** Vincenzo Giordano

• **Archétype** Facilitateur

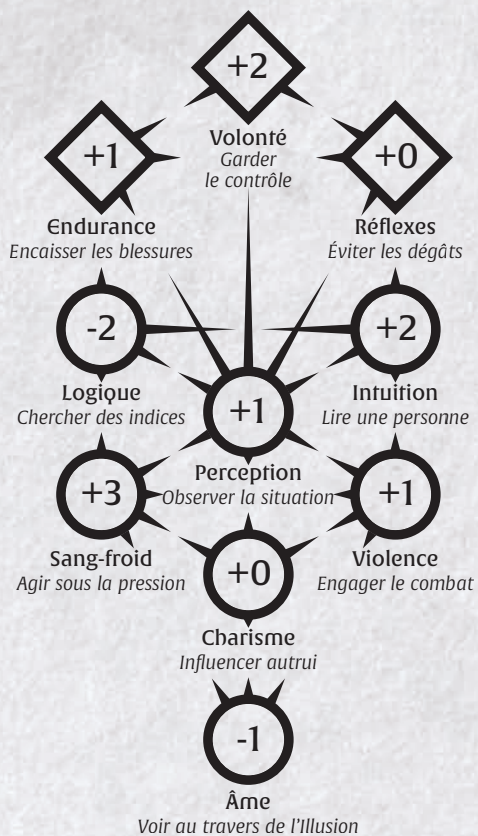
• **Occupation** consigliere

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Pacte avec les forces obscures – pulsion: tuer l'entité

• **Désavantages**

Concurrent (p. 96), menteur (p. 99)

• **Avantages**

Maître chanteur (p. 110), As dans la manche (p. 115), Patron (p. 117)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

L'INVESTIGATRICE



La famille de Daphne a participé à l'avènement d'internet au début des années 2000, et à cette occasion, elle s'est mise au service des entités qui peuplent les recoins les plus obscurs de la Toile. Les parents de la jeune femme attendaient d'elle qu'elle reprenne le culte de ces créatures, espérant gagner en influence à mesure que les portails sur d'autres dimensions s'ouvraient. C'était sans compter sur l'esprit rebelle de leur fille: il y a quelques années, elle prit ses affaires et disparut dans la nuit. Depuis ce jour, Daphne met à profit son talent pour l'informatique afin de fuir sa famille et empêcher que des entités gagnent en puissance grâce à internet. Mais ce qu'elle découvre parfois alimente les cauchemars qui l'assaillent chaque nuit... et la poussent à rester éveillée, les yeux rivés sur son écran.

• **Nom** Daphne Watanabe

• **Archétype** Investigatrice

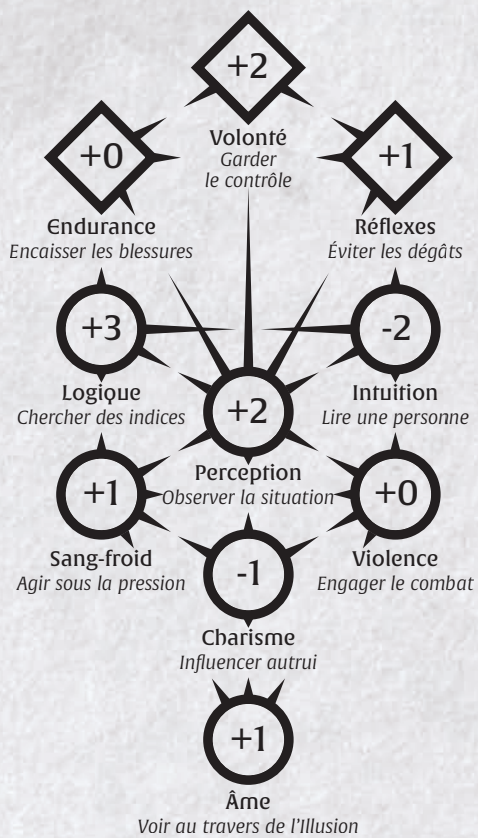
• **Occupation** pirate informatique

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Secret de famille – pulsion: échapper à sa famille

• **Désavantages**

Cauchemars (p. 96), Recherchée (p. 101)

• **Avantages**

Pirate informatique (p. 112), Prévoyante (p. 113), Accès au dark web (p. 113)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LE JOUE+



Sacha a toujours été révééré pour sa beauté. De cette beauté fragile qui donne envie de la protéger. Ou de la posséder. Malheureusement pour lui, il a rencontré une personne qui entrait dans la seconde catégorie et qui a tout fait pour l'ac-caparer. Quand il est tombé entre les griffes d'une bratva, Sacha a cru son destin scellé: il allait être condamné à assou-vir les désirs de quiconque pourrait s'offrir ses services, et ce, jusqu'à ce que sa beauté s'étirole. Ensuite... ce serait la fin. Mais heureusement pour lui, Sacha parvint à s'échapper lors-qu'une fusillade éclata dans le club où il se trouvait. Au cours de cet événement, il lui semble avoir aperçu la véritable nature de ses geôliers et des assaillants. Chose étrange, l'un de ces derniers paraît l'avoir volontairement laissé partir. Depuis lors, Sacha s'est juré de faire tout ce qu'il pouvait pour lutter contre la prostitution forcée et la traite humaine, et de découvrir la réalité telle qu'elle est.

• **Nom** Sacha Sandoval

• **Archétype** Jouet

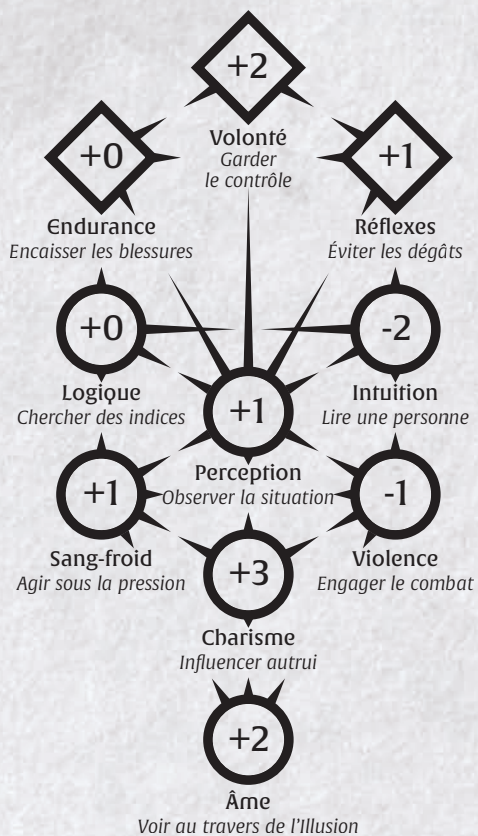
• **Occupation** gigolo

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Victime d'un crime – pulsion: lutter contre les crimes sexuels

• **Désavantages**

Esclave (p. 98), Objet de désir (p. 100)

• **Avantages**

Divin (p. 104), Victime perpétuelle (p. 109), Glace dans les veines (p. 116)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LA NETTOYEUSE



Cory Stokes est une ancienne militaire qui s'est portée volontaire pour des expérimentations médicales destinées à améliorer la rapidité des sujets. Du moins, c'est ce qu'avancait la version officielle. Ce qu'elle a subi est bien plus terrifiant et l'a marquée à jamais: son esprit a fléchi mais elle a tenu bon, et des ténèbres se sont emparées d'elle. Elle a du mal à appréhender la signification de ce qui lui est arrivé, mais elle lutte chaque jour pour accepter qu'il n'y a pas de retour en arrière possible. De plus, depuis cet événement, elle est tourmentée par les fantômes de ses victimes, ce qui est d'autant plus terrible qu'elle n'est bonne qu'à une chose: tuer. Le problème, c'est qu'avant, elle avait pleinement conscience de ses actes, mais désormais, il lui arrive d'avoir des absences... et de se réveiller les mains couvertes de sang.

• Nom **Cory Stokes**

• Archétype Nettoyeuse

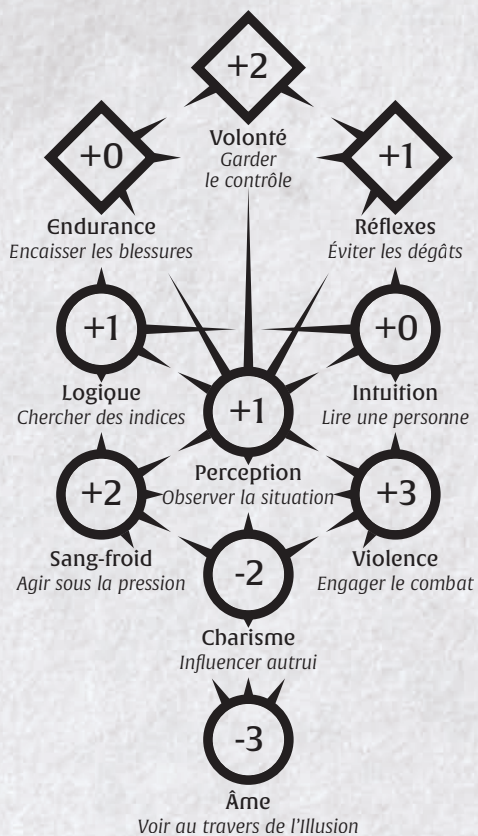
• Occupation tueuse

• Apparence

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• Caractéristiques



• Sombres secrets

Victime d'expérimentations médicales – pulsion: accepter son nouvel état

• Désavantages

Hantée (p. 98), Marquée (p. 99)

• Avantages

Rapide comme l'éclair (p. 119), Sniper (p. 120), Blasée (p. 120)

• Relations

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

L'OCULTE



Depuis son plus jeune âge, Valentine a conscience de la nature illusoire de la réalité. Elle ne sait pas ce qui se cache derrière le voile jeté sur ses yeux, mais elle est convaincue que ses sens la trompent. Sa faculté à communiquer avec d'autres plans d'existence, qu'elle ne contrôle pas toujours, l'a mise à l'écart du reste de ses camarades. L'un des « fantômes » qui l'a contactée (un homme qui, semble-t-il, a été victime d'un être de cauchemar) lui a indiqué où trouver sa collection d'ouvrages occultes, dans lesquels elle se plonge dès que possible et qui lui ont déjà permis d'accorder le repos éternel à certaines âmes. Valentine a juré de combattre les créatures du mal, mais l'horreur bien réelle à laquelle elle fait face s'insinue dans ses rêves et l'empêche de dormir. Elle espère simplement pouvoir faire une différence, aussi minime soit-elle.

• Nom **Valentine Martin**

• Archétype **Occultiste**

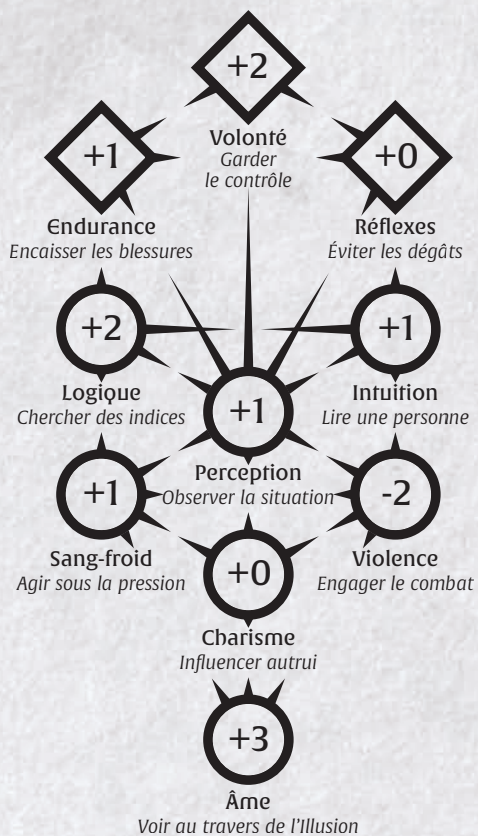
• Occupation **étudiante**

• Apparence

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• Caractéristiques



• Sombres secrets

Visitée – pulsion: combattre les créatures du mal

• Désavantages

Cauchemars (p. 96), Médium involontaire (p. 99)

• Avantages

Conscience augmentée (p. 103), Exorciste (p. 104), Bibliothèque occulte (p. 111)

• Relations

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

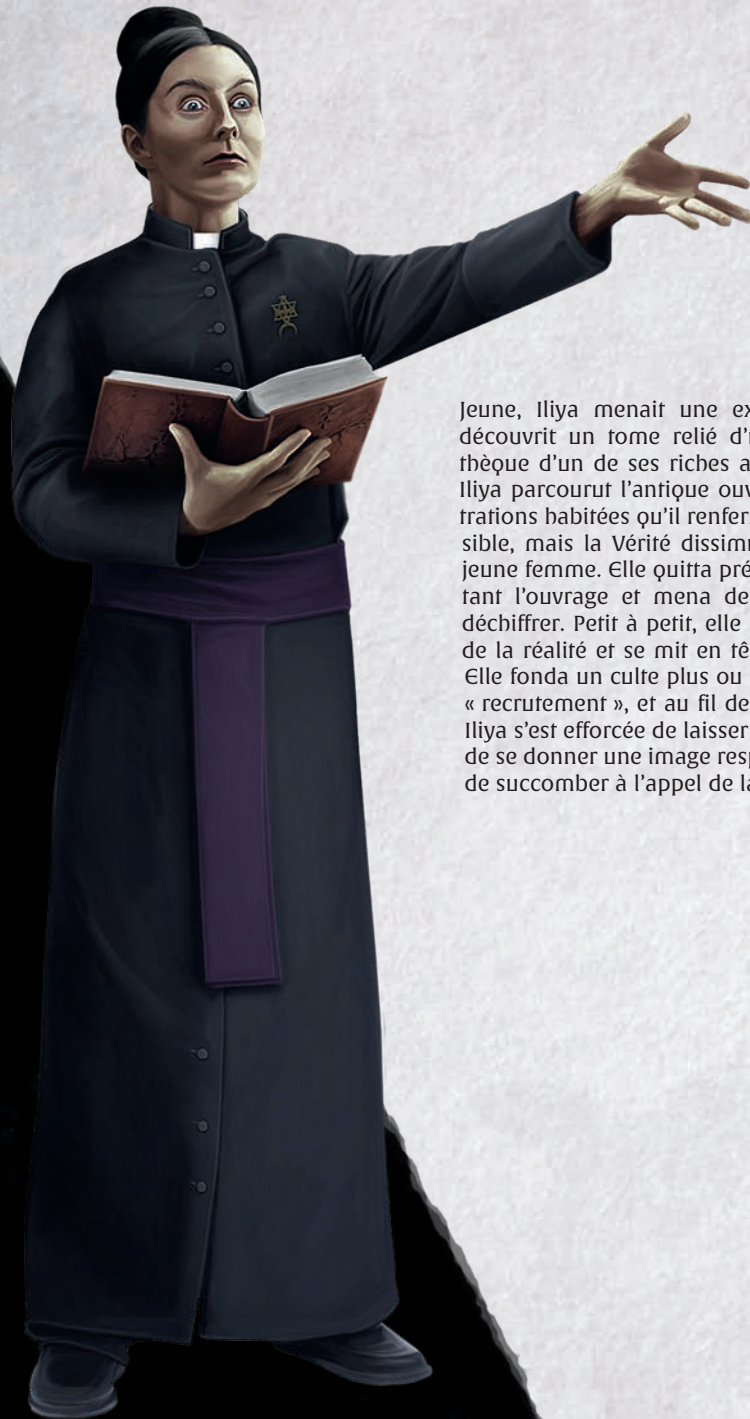
Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LA PROPHÉTESSE



Jeune, Iliya menait une existence dissolue. Un jour, elle découvrit un tome relié d'un étrange cuir dans la bibliothèque d'un de ses riches amants. Poussée par la curiosité, Iliya parcourut l'antique ouvrage et fut happée par les illustrations habitées qu'il renfermait. Le texte était incompréhensible, mais la Vérité dissimulée entre ses lignes appelait la jeune femme. Elle quitta précipitamment les lieux en emportant l'ouvrage et mena de longues recherches afin de le déchiffrer. Petit à petit, elle parvint à discerner le mensonge de la réalité et se mit en tête de répandre la bonne parole. Elle fonda un culte plus ou moins officiel pour masquer son « recrutement », et au fil des années, son fanatisme empira. Iliya s'est efforcée de laisser derrière elle ses perversions afin de se donner une image respectable, mais il lui arrive parfois de succomber à l'appel de la chair.

• Nom Iliya Ponce

• Archétype Prophétesse

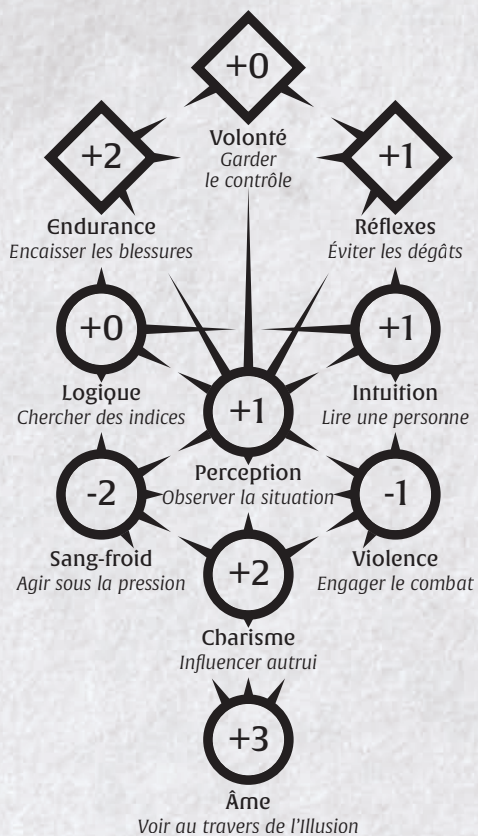
• Occupation gourou

• Apparence

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• Caractéristiques



• Sombres secrets

Savoir interdit – pulsion: révéler la Vérité

• Désavantages

Fanatique (p. 98), Névrose sexuelle (p. 100)

• Avantages

Aura charismatique (p. 103), Gourou (p. 104), Voix de folie (p. 106)

• Relations

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LE SCIENTIFIQUE



Burt Nilsson a dédié sa vie à son travail. Grand chirurgien, il a étudié les mystères de la chair pendant des décennies, jusqu'à comprendre que l'âme humaine se cache dans la viande. À partir de cet instant, tout est devenu limpide: il devait prendre soin de son corps et trouver le moyen de réveiller la grandeur de son âme. Il se piqua donc d'études occultes en parallèle de ses recherches en chirurgie de pointe, et il mena diverses expériences sur des patients non consentants, cousant et défaisant les chairs à l'envi. Malheureusement, l'une de ces expériences échoua en beauté... ou réussit trop bien, selon le point de vue. Le patient se réveilla en hurlant, une lueur malveillante dans les yeux, et parvint à fuir en tuant les assistants de Burt. Depuis ce jour, ce dernier tente de reproduire les effets de cette expérience, même s'il sait qu'il doit regarder par-dessus son épaule à chaque instant.

• **Nom** **Burt Nilsson**

• **Archétype** Scientifique

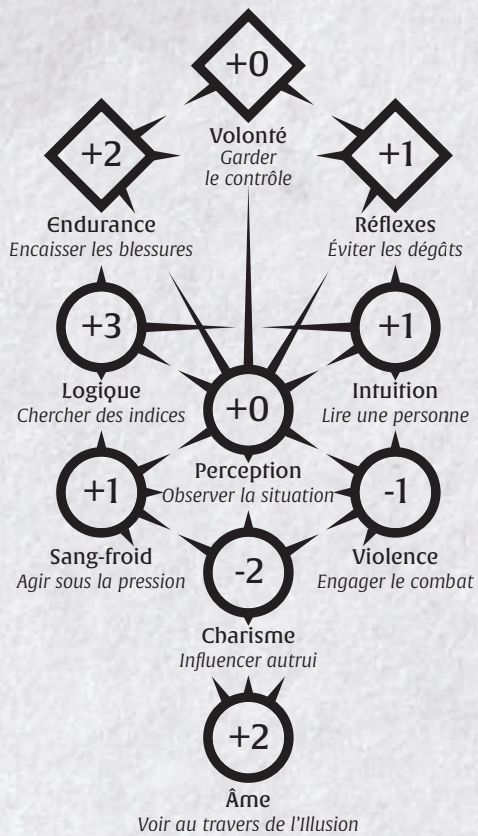
• **Occupation** chirurgien

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Responsable d'expérimentations médicales – pulsion: mener à bien cette expérience ratée

• **Désavantages**

Expérience ratée (p. 98), Névrose: hypochondrie (p. 100)

• **Avantages**

Scientifique (p. 113), Chercheur des arcanes (p. 120), Drogué au travail (p. 120)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.



Robert Locks dirige la « Living and Dying Gallery » du British Museum depuis maintenant cinq ans. À son grand étonnement, son prédécesseur, qu'il connaissait par les études qu'ils menaient chacun sur l'occultisme et les croyances au sujet de l'au-delà, vint le chercher pour lui proposer de prendre sa succession. Selon lui, il était temps qu'il prenne sa retraite. Robert en fut étonné puisque l'homme n'était pas plus vieux que lui. Lors de sa prise de poste, il découvrit une lettre bien mystérieuse à son attention, l'invitant à prendre grand soin d'une pièce précise de la collection. Il l'étudia et finit par comprendre qu'il s'agissait d'un objet important en lien avec les royaumes par-delà la mort. Contre toute attente, l'objet – malgré sa valeur – était exposé à la vue de tous, sous une fausse appellation. Robert poursuit ses recherches sur la nature de cet objet et essaie de découvrir pour quelles raisons les conservateurs de cette aile ont tendance à changer tous les six ou sept ans...

• **Nom** Robert Locks

• **Archétype** Universitaire

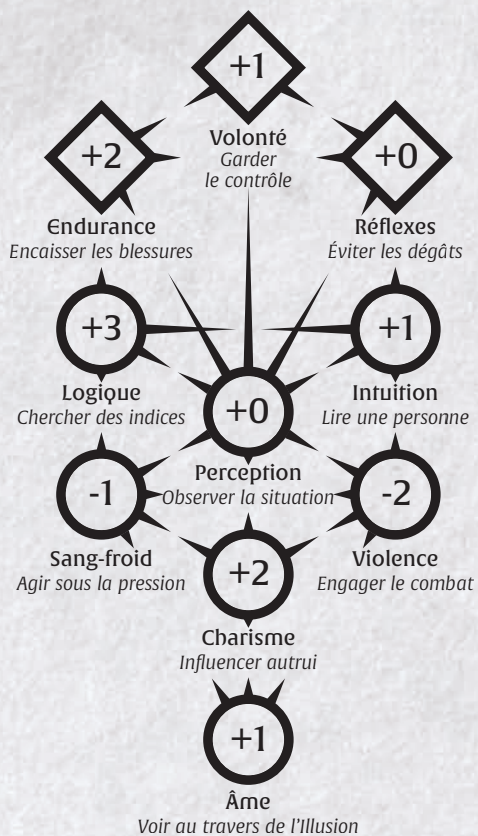
• **Occupation** conservateur

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Gardien – pulsion: en apprendre plus sur les précédents gardiens et la véritable nature de l'objet

• **Désavantages**

Obsession (p. 101), Phobie: foule (p. 101)

• **Avantages**

Autorité (p. 107), Réseau universitaire (p. 109), Études occultes (p. 111)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LE VAGABOND



Si la schizophrénie de Mitchell Walker avait été diagnostiquée et traitée suffisamment tôt, la vie de cet homme serait bien différente. À présent, Mitchell doit fuir. Depuis des années, au volant de sa vieille Chevy, il se déplace de ville en ville pour échapper à ce qui le poursuit. Il ne sait pas pourquoi, mais il ne peut jamais rester bien longtemps dans un même endroit. S'il s'attarde, son corps est pris d'horribles démangeaisons, des cafards sortent de sous sa peau et un sifflement strident lui vrille les tympans. Ce qui le surprend, c'est que personne ne semble remarquer cette malédiction qui le frappe... pourtant, les sensations sont bien réelles. Pour cette raison, Mitchell fuit. Son comportement étrange le rend suspect aux yeux de tous, et il vagabonde sans parvenir à nouer de liens, hormis dans les communautés de déments qui vivent en marge de la société. Pourtant, lui n'est pas fou. Puisque les cafards le suivent.

• **Nom** Mitchell Walker

• **Archétype** Vagabond

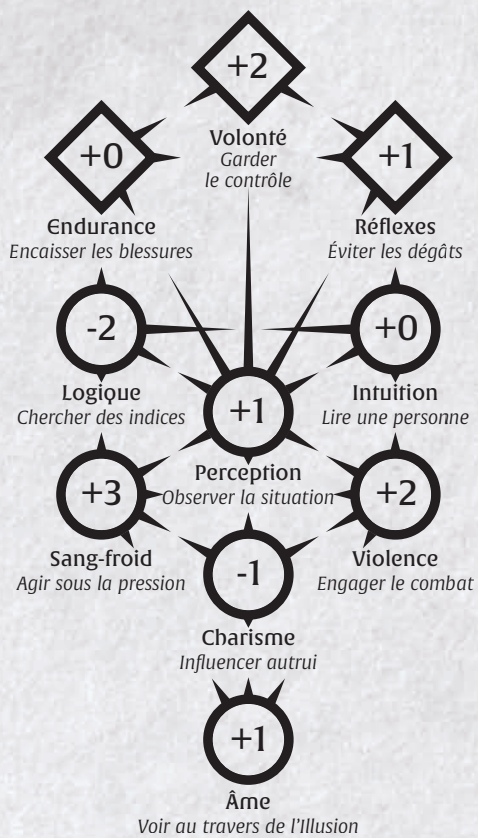
• **Occupation** fuyard

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Malédiction – pulsion: découvrir comment se défaire de cette malédiction

• **Désavantages**

Harcelé (p. 98), Schizophrénie (p. 102)

• **Avantages**

Contacts dans les rues (p. 107), Voyageur (p. 115), Conducteur (p. 116)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

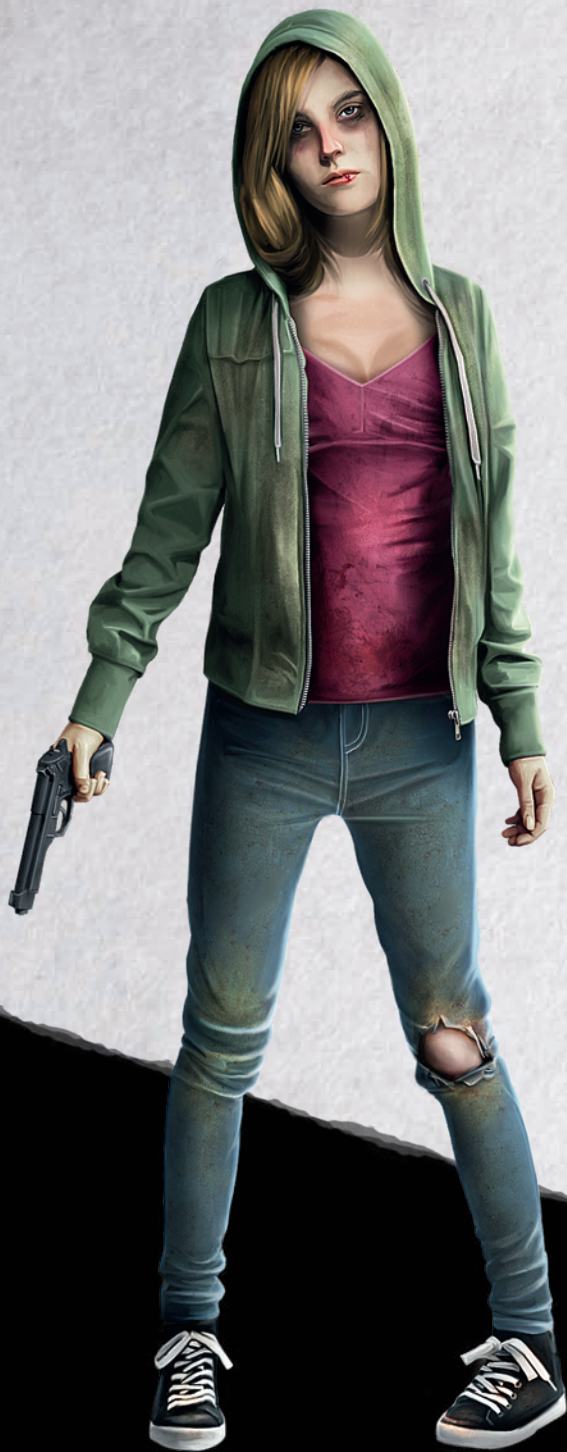
Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LA VENGERESSE



Samantha a connu pendant des années une relation abusive. Mère de trois enfants, elle a tenu bon, pensant que si elle se pliait aux volontés de son mari, tout irait bien. Malheureusement, la détresse dans laquelle celui-ci plongeait sa famille a attiré des forces obscures qui ont petit à petit rongé le foyer. Jusqu'au jour où, dans un accès de rage, l'homme a laissé la jeune femme sur le carreau et s'est enfui avec les petits. Samantha, aux portes de la mort, a déliré pendant plusieurs jours et a vu s'effriter les murs de sa maison, derrière lesquels un paysage infernal l'attendait. Luttant de toutes ses forces pour revenir à elle, elle parvint à laisser derrière elle ces visions de cauchemars et à se relever. Depuis, elle ne vit que pour retrouver ses enfants, les libérer de leur père et faire goûter à ce dernier une once de la souffrance qu'elle a endurée... et qui la tourmente encore chaque nuit.

• **Nom** Samantha McDonald

• **Archétype** Vengeresse

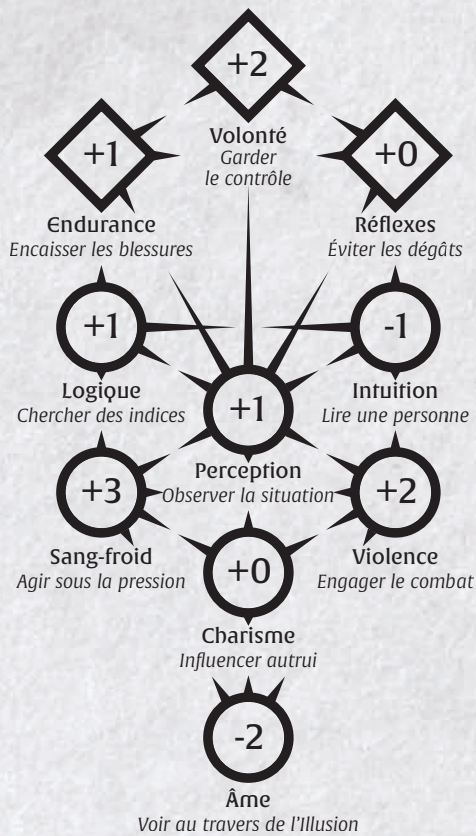
• **Occupation** femme au foyer

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Revenue de l'autre côté – pulsion: retrouver sa famille

• **Désavantages**

Cauchemars (p. 96), Vœu de vengeance: son mari violent (p. 102)

• **Avantages**

Instinct de survie (p. 119), Intimidante (p. 119), Œil pour œil (p. 121)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LE VÉTÉRAN



Petar Kerr a le cœur lourd: au cours de sa carrière militaire, il a commis bien plus d'atrocités que nécessaire, par facilité, par envie, et par plaisir. Mais lorsque le feu des combats a été derrière lui, toutes ces horreurs l'ont rattrapé. Littéralement: toutes les personnes qu'il a tuées reviennent le hanter, malgré l'océan qu'il a pris soin de mettre entre elles et lui. Et a priori, ses anciens compagnons d'armes craignent qu'il révèle les exactions commises par son unité. Depuis qu'il a traversé l'Atlantique, il a décidé de se racheter et traque désormais les coupables de crimes qui échappent à la justice: s'il doit être hanté, autant que ces ordures cessent de faire du mal autour d'elles.

• Nom **Petar Kerr**

• Archétype **Vétéran**

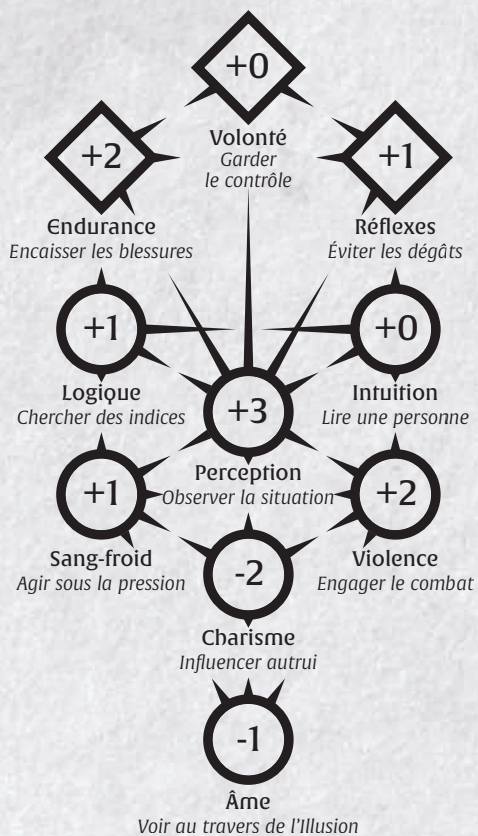
• Occupation **mercenaire**

• Apparence

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• Caractéristiques



• Sombres secrets

Coupable – pulsion: expier ses fautes

• Désavantages

Hanté (p. 98), Poursuivant (p. 101)

• Avantages

Chasseur (p. 114), Survivaliste (p. 115), Tireur d'élite (p. 121)

• Relations

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage +1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Lorsque votre personnage progresse, il dispose des options suivantes.

Choisissez parmi :

- Augmentez une caractéristique active de +1 (max +3).
- Augmentez une caractéristique passive de +1 (max +3).
- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage accessible via votre archétype.

Après 5 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Augmentez n'importe quelle caractéristique de +1 (max +4).
- Choisissez un nouvel avantage, accessible à n'importe quel archétype Conscient.
- Mettez un point final à l'arc narratif de votre personnage d'une façon qui vous semble adéquate, et créez un nouveau personnage Conscient. Il commence avec deux progressions déjà cochées.
- Remplacez votre archétype actuel par un autre archétype Conscient, et effacez l'un de vos trois avantages de départ.

Après 10 progressions cochées, vous pouvez aussi choisir parmi :

- Votre personnage devient Illuminé.

LE DORMEUR



David est un web designer free-lance obsédé par la disparition de Loïc, son frère jumeau, survenue lorsqu'ils avaient quinze ans. Rentrant d'une soirée chez un ami, les frères furent surpris par des bruits étranges, au beau milieu d'une ruelle déserte. Les deux adolescents, inquiets, pressèrent le pas, jusqu'à courir, talonnés par le son d'une charge qui n'avait pas l'air humaine. Peut-être un animal échappé? Seul David parvint à sortir de la ruelle. Depuis, il a sombré dans un état dépressif qui l'empêche de tenir un poste en entreprise: il travaille donc à son rythme, quand il peut, et occupe son temps libre à explorer les profondeurs du web à la recherche de disparitions similaires. Il espère prouver un jour ce qui est arrivé à son frère, dont on n'a jamais retrouvé la trace.

• **Nom** David Piaget

• **Archétype** Dormeur

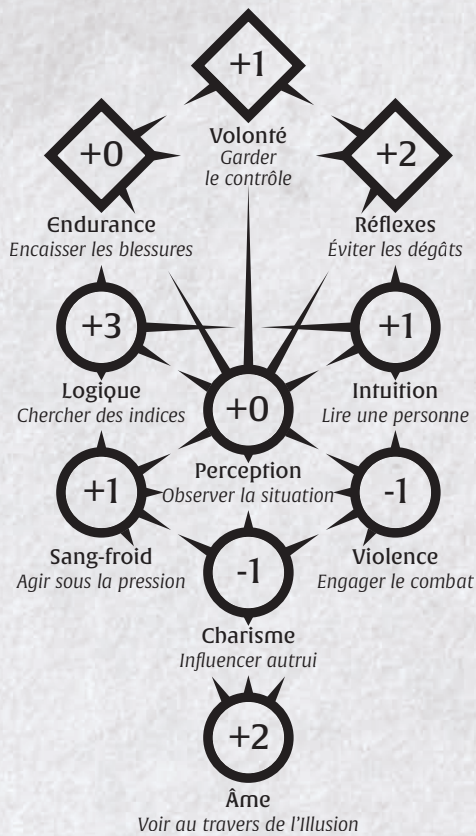
• **Occupation** web designer

• **Apparence**

KULT

◇ DIVINITÉ PERDUE ◇

• **Caractéristiques**



• **Sombres secrets**

Disparition mystérieuse (frère jumeau) – pulsion: découvrir ce qui lui est arrivé

• **Désavantages**

Dépression (p. 97), Névrose: vérifier derrière soi (p. 100)

• **Avantages**

Distraction: surfer sur le Web (p. 86)

• **Relations**

• Blessures

Blessure sérieuse (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

Blessure critique (-1 permanent)	Stabilisée
	<input type="checkbox"/>

• Stabilité

<input type="checkbox"/> Posé	
<input type="checkbox"/> Mal à l'aise	Stress modéré :
<input type="checkbox"/> Confus	-1 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Secoué	Stress sérieux :
<input type="checkbox"/> En détresse	-1 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Névrosé	-2 aux jets de désavantage
<input type="checkbox"/> Angoissé	Stress critique :
<input type="checkbox"/> Irrationnel	-2 pour Garder le contrôle
<input type="checkbox"/> Détraqué	-3 aux jets de désavantage
	+1 pour Voir au travers de l'illusion
<input type="checkbox"/> Ravagé	Le MJ passe à l'Action

• Ressorts dramatiques

• Équipement

• Armes

• Progression

Votre personnage Dormeur suit la progression suivante:

- [1] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [2] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [3] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [4] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [5] Une part de son sombre secret lui revient en mémoire.
- [6] Il commence à s'éveiller lentement. Vous choisissez un archétype Conscient: le personnage garde son sombre secret et ses désavantages, mais vous choisissez trois avantages parmi ceux proposés pour son nouvel archétype.