



LIVRET DE FACTION DU PACTE



SOMMAIRE

LA GENÈSE DU CULTE.....	3
CHRONOLOGIE.....	6
ORGANISATION DU PACTE.....	8
L'ÉTIQUETTE ET RELATION.....	11
LANGAGE.....	11
LES RITES FUNÉRAIRES.....	12
LES LOIS.....	13
LE CULTE AUX DÉMONS.....	13
LORSQUE LA GUERRE APPEL.....	17
LE PLAN INFERNAL.....	17
VOTRE PERSONNAGES.....	20

LA GENÈSE DU CULTE

UNE ORIGINE LOINTAINE

Durant de nombreux siècles, les démons prédateurs tentèrent d'influencer les peuples de la baronnie de Malzerick, la baronnie qui avait, sans le savoir, était mise en place là où se trouvait la pierre de Ghomaz.

Ce monolith était un portail n'attendant qu'à être ouvert. Mais il ne pouvait l'être que de ce côté. Les démons avaient donc besoin que quelqu'un leur ouvre la porte. La baronnie, loin de la capitale, dans une région influencée de manière invisible par les énergies corruptrice et démoniaque qui s'échappent implacablement de la pierre de Ghomaz, obtient rapidement le surnom de la baronnie maudite.

Les gens étaient régulièrement sujet à d'horrible cauchemar ou de vision apocalyptique. De quoi rendre fou n'importe qui qui subissait cela de façon répétée de la naissance à la mort. La conséquence fut un peuple renfermé sur lui-même, remplis de paranoïaques, de fous et de gens délirants au point de ne même plus parvenir à vivre que comme des animaux.

LES PREMIERS PROPHÈTES

Dans ce lot d'esprit faible assailli par l'influence des démons, il y en avait certains un peu plus solides. Là où la plupart des gens voyait la folie les détruire lentement de l'intérieur, rongé par ces visions qu'ils ne comprenaient pas, les autres quant à eux arrivaient à résister un peu mieux à cette forme de communication particulière et à entendre le message que les démons tentaient de faire passer.

Ceux là formèrent le premier culte aux démons prédateurs. Ils parvenaient à entendre le message dans ces visions d'horreur, et poussés par la folie, ils préférèrent en secret l'adoration de ces entités incommensurablement puissantes qui désiraient plus que tout venir sur leur monde pour se libérer du leur.

Ces élus devinrent alors de véritables prophètes pour leur fidèle et lentement, le culte se propagea en Malzerick. Invisible et insidieux, ce dernier pris pied partout, dans toutes les villes, dans tous les villages.

Des dizaines de milliers de fidèles étaient dans les rangs du culte mais pourtant, rien ne pouvait avoir l'influence de faire changer les choses. En effet, si les prophètes étaient plus forts et intelligents que la masse, il n'en restait que la masse était quant à elle dévorée mentalement par ce qu'elle subissait de vision et de cauchemard.

Les démons avaient des généraux, mais l'armée était inutilisable. Alors ils décidèrent de patienter. D'attendre une heure plus propice ou la manne qui s'offrirait à eux ne serait pas que des gueux et des paysans faibles d'esprit d'une baronnie abandonnée par tous.

LE PLAN VENU D'UN AUTRE CONTINENT

Puis tel un signe du destin, à l'est, d'immenses arches vinrent s'écraser contre les côtes, déversant des milliers de peaux vertes qui avaient traversé l'océan. Qu'était ce que ces choses inconnues venues ravager ces terres ? Personne ne le savait, mais les démons avaient promis à leur prophète qu'un jour ils enverraient un cataclysme qui bouleverserait les choses pour changer la population locale.

Les Orcs et Gobelins ravagèrent tout sur leur passage. Tuant, pillant et brûlant villes et villages, il fallut des semaines avant que les armées unifiées du royaume parvinrent à les stopper en Malzerick. Rapidement, les Azehts traversèrent la mer pour rejoindre le conflit et tenter de s'emparer de la baronnie ainsi déstabilisée.

La promesse était tenue. Désormais, ne vivaient en Malzerick que des héros, des vétérans, des mages, des officiers et autres personnes de puissance. La guerre avait amené à la pierre tous les plus grands esprits, prêt à être corrompu pour servir l'intérêt des démons prédateurs.

LES PREMIERS ÉLUS

Durant les premières années du conflit, les sombres maîtres utilisèrent tel les pièces d'un échiquier des masses de cultistes décérébrés dans des plans pour manipuler ceux qui les intéressaient vraiment.

Ils parvinrent à convaincre certains êtres puissants qui se laissèrent corrompre et qui bénéficièrent des bienfaits des seigneurs infernaux.

Lentement le culte changea de forme, se séparant des masses inutiles contre un faible nombre d'utiles. Ces derniers complotèrent pour ouvrir la pierre de Ghomaz mais les divers élus avaient un problème : leur peuple était en guerre.

Pour remédier à cela, les démons prédateurs utilisèrent leur allié les plus anciens et les plus réceptifs à leur promesse : les peaux-vertes du clan Ordar.

Grâce à ces derniers, ils purent envoyer des ambassadeurs trouver les chefs ennemis et tisser ainsi une alliance avec eux.

LA GRANDE ALLIANCE DU CHAOS

Au fil de plusieurs années d'effort, les démons parvinrent à convaincre l'Empire éternel et les peaux-vertes de s'allier à eux dans la guerre contre les autres peuples d'Akenlor. La grande alliance du chaos fut alors mise en place avec comme fondement la loi suivante : Ce qui est de la **force** appartient aux peaux-vertes, ce qui est **mort** à l'Empire et ce qui est **corrompu** appartient aux démons. Ainsi l'alliance était scellée et ils purent tenter d'ouvrir la pierre de Ghomaz.

L'ÉCHEC DE LA PIERRE DE GHOMAZ

Mais les choses ont mal tourné. Le rituel débuta, il s'accomplit et lorsque la porte s'ouvrit, les premiers démons sortirent pour fouler le sol d'Akenlor. Puis une explosion au rituel se fit entendre. La maelstrom couplé au tempête de vent magique du plan infernal fut déstabilisé et l'appel d'air réalisé avec la porte grande ouverte se déchaîna au point de faire exploser la pierre de Ghomaz qui vola en éclat.

Les morceaux de la pierre retombèrent un peu partout dans la région. Mettant fin à l'invasion démoniaque. Mais pas à l'existence du culte.

Ainsi le plan des démons prédateurs n'était pas entièrement perdu. Car dans les ombres et dans l'alliance le culte existait toujours. Ce dernier fut nommé alors : le pacte. Car il incarnait le pacte fait entre les démons prédateurs rivaux qui s'unissent pour envahir Akenlor.

Et le pacte oeuvra chaque jour pour recruter et grandir afin de trouver une solution pour faire venir leurs sombres maîtres.

CHRONOLOGIE

-4 924 du calendrier Deremissien

Première ouverture de la pierre de Ghomaz par les Vaargs. L'invasion échoue et les démons sont repoussés avant que la pierre ne soit refermer.

-3209 du calendrier Deremissien

Le premier prophète choisie par les démons prédateurs se révèlent. Il est assez fort pour ne pas succomber à la folie que procure les visions. Il s'agit de Grogzanor. Il fonde le premier culte aux démons : le clan Ordar

216 du calendrier Deremissien

La pierre de Ghomaz est découverte par les Humains
La Baronnie de Malzerick s'implante autour. Sa population subit l'influence démoniaque et sombre dans un nihilisme immense. C'est la naissance du premier Humain.

1032 du calendrier Deremissien

Le clan ordar est suffisamment influent pour conseiller Nurbla, le nouveau grand maître de Guerre des peaux-vertes sur Khazarod. Il lui donne l'idée de construire les arches qui les amèneront de l'autre côté de la mer. Les démons inspire les plans de cette technologie.

1049 du calendrier Deremissien

Les peaux-vertes débarquent sur les rives sud-est d'Akenlor.
La guerre commence et les cultes se préparent au grand plan des seigneurs infernaux.

1050 du calendrier Deremissien

Comme convenue, les cultes parviennent à faire en sorte après des années de manigance et de préparation à ce que les armées se rencontrent à leur plein potentiel en Malzerrick, créant le terrain propice idéal pour l'ouverture future de la pierre de Ghomaz.

1055 du calendrier Deremissien

La dernière rune s'active mais un enchaînement de situation fait que le rituel est perturber. Une immense d'origine inconnue détruit le rituel qui fait exploser la pierre de Ghomaz, refermant ainsi le portail de la seconde invasion.

1057 du calendrier Deremissien

Le pacte est créé. Et le plan des démons prédateurs prend une nouvelle direction. Mais de nombreux ennemi se révèlent également pour tenter de les empêcher de construire un second portail.

ORGANISATION DU PACTE

Le pacte est une institution tentaculaire divisée en petite cellule autonome. Cependant toutes les cellules répondent à une même organisation.

Chaque cellule est dirigée par un chef de culte. Ce chef est un mortel, souvent très corrompu ou ayant eu l'honneur d'accéder à la possession.

Dans le culte, la hiérarchie est ferme et stricte. La recherche du pouvoir par tous force à une extrême rigueur des liens et des rangs.

LES EXALTÉS

Au sommet de la hiérarchie d'un culte on trouve les exaltés. Ils sont le plus haut degré de gloire et de pouvoir qui puisse être donné à un mortel. Lorsqu'un démon quitte son plan pour entrer dans celui d'Akenlor, alors il est appelé : désincarné. C'est un démon dont le corps n'existe pas pour les lois physiques de ce monde. C'est pour ça qu'ils sont si puissants ici. Cependant, leur nature étrangère à ce plan d'existence leur donne une instabilité qui les empêche de rester matérialisé sur Akenlor s'ils ne sont pas dans une zone hautement inondée par la corruption.

Les exaltés sont des êtres mortels originaires d'Akenlor qui ont tellement été

béni par les bienfaits mutagènes de la corruption que le corps entier est transcendé dans une nouvelle nature, issu de ce monde mais géré par les énergies du plan infernal. Les exaltés sont une transformation et un changement de nature profonde et irréversible offrant puissance et gloire. Ils sont littéralement des mortels d'Akenlor qui se transforme en démon.

Les sombres maîtres leur donnent cet ultime cadeau pour qu'ils puissent commander leur légion et les actions pour l'invasion d'Akenlor.

GÉNÉRAL DÉMON

Les généraux démons sont des désincarnés extrêmement puissants. Ils sont les créatures de confiance des démons prédateurs.

Il fourmente les plans, complotte dans les ombres, marche sur les champs de bataille à la tête des armées de fidèle et de désincarnée. Ce sont des entités supérieures que peuvent prétendre affronter sans mourir.

PROPHÈTE

Les prophètes dirigent les cellules du pacte. Ils sont le cœur religieux, ceux qui assurent la dévotion et qui s'emploient à faire que le pacte grandisse.

Dessous leur aire de clerc, ils n'en reste pas moins des êtres modifiés par la corruption. Ils sont dangereux et extrêmement intelligents. Ils sont le principal organe des complots pour étendre l'influence du pacte.

POSSÉDÉ

Les possédés sont des élus des démons prédateurs. La possession est vue comme un extrême privilège. offrir son corps à un kriss, un esprit démoniaque prisonnier du plan d'Akenlor

mais qui ne possède plus de corps revient à offrir un niveau de servitude et de dévotion unique.

En échange le kriss offre de nombreux pouvoirs au possédé.

LIEUTENANT INFERNAL

Les lieutenant infernaux sont des officiers désincarnés envoyés depuis le plan infernal pour mettre en application sur le terrain les plans de leur démon prédateur.

Il représente une certaine autorité et ne viennent jamais pour rien.

DÉMONISTE DU PACTE



Les démonistes sont les pratiquants maître accomplira ses promesses spécialisés de l'occultisme et des rituels d'exaltation.

démoniaques. Leur tâche est d'assister le pacte dans les invocations de désincarnée, mais aussi de toutes les questions liées à la divination ou la magie.

Ce sont les ritualistes privilégiés dont l'expertise est reconnue par tous.

CHAMPION DÉMON

Les champions démoniaques sont également des désincarnés. Ils servent les lieutenants infernaux et les assistent dans leur tâches.

Ils sont brutaux, violents, ou perfides et sournois. Qu'importe leur méthodes, ils sont les meilleurs pour mettre en application leur domaine de compétence.

CHAMPION CULTISTE

Les champions cultistes sont des élus du pacte, des cultistes particulièrement puissant que ce soit en terme de combat, de magie ou d'intellecte.

Ce sont des sous-officiers du culte qui permettent de gérer des opérations sur le terrain.

CULTISTE

Les membres du culte. Ce sont les idolâtres qui servent docilement espérant que leur

Le cultistes est convaincu que les démons vont dominer le monde. C'est inéluctable, ce monde d'après ils sera transformé, transcendé. Pour en jouir il faut les bienfait des bénédictions de la corruption. Ainsi les cultistes pourront vivre dans un nouveau monde fait à leur image, pour eux.

SOLDAT DÉMON

Le bras armée d'élite des cultes. Lorsqu'une cellule du pacte devient suffisamment puissante, elle parvient à faire venir dans ce plan des démons soldats pour ravager leur ennemis.

Ces derniers sont tel des animaux incapable de parole mais leur puissance au combat fait trembler n'importe qu'elle guerrier même des mieux entraîné.

Chaque démon prédateur possède sa propre armée de démon servile et fidèle. Ces armées sont rivales, pas ennemies.

Dans tous les cas, au sein d'une même armée, la hiérarchie est très forte. Lorsqu'un démon reçoit un ordre de la part d'un supérieur de la hiérarchie, il ne peut le contredire ou s'y opposer.



L'ÉTIQUETTE ET RELATION

Au sein du culte on se prosterne avec révérence à quiconque se trouve au-dessus hiérarchiquement, non sans espoir qu'un jour ce soit lui qui se prosterner à son tour.

Quoi qu'il en soit, le manque de respect, surtout envers les désincarnés supérieur est souvent puni d'immense souffrance voir de mort.

Entre les membres d'un même rang, les relations sont cordial, comme les membres d'un culte qui se respectent pour l'objectif commun qu'ils possèdent.

Ainsi si les ambitions sont d'obtenir l'exaltation, la compétition acharnée n'est pas un acte permanent. Ce qui compte le plus, c'est l'objectif ultime de la servitude des démons prédateurs.



LANGAGE

Le pacte parle la langue locale de leur cellule. Lorsque plusieurs races s'y trouvent, les prophètes demandent généralement des bénédictions aux sombres maîtres pour pouvoir faire que leurs membres se comprennent.

Ainsi la corruption présente dans les membres du pactes leur offre ce lien qui permet de modifier la compréhension des langues entre eux. Cela ne les rend pas polyglotte pour autant,

ils ne connaissent pas la langue des autres mais simplement elle est traduite dans leur esprit lorsqu'un autre membre leur parle.

Ce processus ne permet pas de comprendre les gens à l'extérieur du pacte qui ne partage pas les mêmes bienfaits.

Il existe également un ensemble de runes n'est pas un langage parlé servant pour la

magie et de forme de langage pour les démons.

RUNES DÉMONIAQUES



HAINE
Alimente la colère
et la destruction.



SANG
Le sang est pouvoir.
Le sacrifice, la clé.



DÉVORATION
Tout sera pris.
Tout sera mangé.



FORCE
Domine. Écrase.
Ne plie jamais.



CHAOS
Aucune loi.
Aucune limite.



TERREUR
Inspire la peur.
Contrôle les faibles.



DOULEUR
Souffrance éternelle.
Délire démoniaque.



TROMPERIE
Mensonges. Illusions.
Trahisons.



TRAÎTRISE
Retourne-les uns
contre les autres.



CORRUPTION
Pourriture de l'âme.
Changement lent.



POSSESSION
Prends le contrôle.
Efface la volonté.



ESCLAVAGE
Obéis ou meurs.
Tu n'es rien.



MORT
Fin de tout.
Néant éternel.



RÉSURRECTION
La mort n'est
qu'un début.



RUINE
Réduits en cendres.
Ne laisse rien.



DÉSORDRE
Détruit l'ordre.
Sème le chaos.



VENGEANCE
La vengeance
n'oublie jamais.



PUISSANCE
Puisance absolue.
Domination totale.



PORTAIL
Ouvre la voie.
Laisse-les entrer.



INVOCATION
Appelle. Invoque.
Libère-les.



PACTE
Un lien scellé.
Âme pour pouvoir.



DÉSESPOIR
Enlève tout espoir.
Brise les esprits.



DOMINATION
Contrôle les corps.
Soumets les âmes.



SACRIFICE
Donne tout.
Obtiens tout.



CONNAISSANCE
Vois tout.
Sache tout.



ÉTERNITÉ
Sans fin.
Sans échappatoire.



NÉANT
Le néant t'attend.
Et toi avec lui.



APOCALYPSE
La fin approche.
Aucun salut.



HÉRÉSIE
Renie la foi.
Brise les dogmes.



PERVERSION
Corrompt l'innocent.
Tord la pureté.



MALÉDICTION
Appelle le malheur.
Marque les âmes.



DÉLIANCE
Romp les liens.
Libère le chaos.



DÉCHÉANCE
Fais tomber.
Rabaisse et humilie.



ABYSSE
Ouvre le gouffre.
Avale tout.



SOUILLURE
Souille et infecte.
Rien ne reste pur.



TRAHISON
Fracture la loyauté.
Retourne les frères.



CRUAUTÉ
Délacte-toi de la souffrance.
Sans pitié.



DÉRACINATION
Arrache et détruit.
Laisse le néant.



DÉMONIACITÉ
Révèle ta vraie nature.
Deviens la bête.



RAGE
Enflamme le cœur.
Perds tout contrôle.



OBSSESSION
Fixe l'esprit.
Ronge sans fin.



CHAÎNES
Enchaîne et domine.
Aucun échappatoire.



ISOLEMENT
Coupe du monde.
Esprit et corps seuls.



**MALEDICTION
ANCESTRALE**
Hante ta lignée.
Le sang paie.



FAMINE
Vide les réserves.
Ne laisse rien.



PEUR
Paralyse l'âme.
Terreur sans nom.



SILENCE
Tais les voix.
Efface les mots.



VERTIGE
Retourne l'esprit.
Fais douter.



DISCORDE
Divise et oppose.
Sème la haine.



DÉVASTATION
Rase et détruis.
Ne laisse que cendres.



DÉSILLUSION
Brise les rêves.
Montre la vérité.



DÉCLIN
Tout se fane.
Rien ne dure.



PUTRÉFACTION
Fais pourrir.
La vie se décompose.



PARANOÏA
Vois des ennemis.
Nul n'est digne.



VICES
Cède à tes bas désirs.
Abandonne-toi.



FINITUDE
Tout a une fin.
Accélère-la.

LES RITES FUNÉRAIRES

Lorsqu'un membre du pacte meurt, son devenir dépend de bien des choses et surtout, cela dépend de son rang dans la hiérarchie du pacte.

La mort d'un Exalté, d'un prophète ou d'un champion du culte déclenche systématiquement une cérémonie funéraire respectueuse dans laquelle son corps (s'il est encore viable) est exposé à tous pour que chacun se souvienne des bénédictions que les démons prédateurs lui ont données.

Durant cette cérémonie, son âme est offerte au démon prédateurs pour qu'ils puissent s'en nourrir et devenir plus puissants. Le prophète réalise un rituel impie autour de la dépouille pour que son âme soit envoyé dans le plan infernal servir les sombres maîtres pour l'éternité.

Son corps est ensuite dévoré par l'assemblée pour tenter de bénéficier des bienfaits de sa chair muter au possible.

Lorsqu'un cultiste meurt, sa dépouille est généralement récupérée dans la mesure du possible pour s'en servir comme matière première dans d'immonde rituel et culte.

LES LOIS

Le pacte possède un code de loi très simple : Les démon prédateurs sont la loi et la vérité ultime. Leur parole est à suivre sans question ni doute. Les prophètes parlent en leur nom et les exaltés sont leur disciple préféré. Leur autorité est donc suprême.

Les diverses questions de gestion interne sont laissées libre cour à chaque cellule du pacte quant à savoir comment sanctionner tel ou tel méfait des membres contre un autre membre du pacte.

Ainsi on trouve de manière très différente et variée la façon de résoudre la justice au sein du pacte. Elle est systématiquement en revanche emprunte de la personnalité de l'exalté ou du prophète qui dirige la cellule du pacte.

LE CULTE AUX DÉMONS

Le pacte est un culte. Une adoration faite au seigneur infernaux que sont les démons prédateurs. Le pacte vénère chacun d'entre eux conformément aux lois du pacte entre eux, apaisant leur naturel rivalité pour se concentrer sur l'invasion d'Akenlor.

Le premier des démon prédateur est Arenoth. Il est le démon prédateur le plus violent, le plus sanglant. Celui qui se vautre dans la débauche de violence et du carnage. Il aime les massacres et les effusions de sang. Son élément de référence est le sang.



Ses adeptes sont généralement des combattants violents, des assassins sanguinaires et des guerriers brutaux. Partout où ils vont, coulent des rivières de sang. C'est ainsi qu'ils rendent hommage à leur démon prédateur tutélaire.

Le second est Drogoshan. Il est le seigneur des intrigues, de la magie, des complots. Il aime l'ambition et les plans complexes et subtils. Son élément de référence est le mana.

Ses adeptes sont souvent des pratiquants du don, des érudits, des hommes de sciences ou de politique.

Là où ils se trouvent, les choses changent profondément, elles évoluent vers des destins que seuls eux connaissent pour servir les plans de leur maître infernal.



Le troisième est Balorius. Il est celui qui use le mieux des atouts mutateur de la corruption. Il est l'architecte de la vie. Il se passionne pour la modification grotesque des diverses races mais aussi la faune et la flore. Il est particulièrement doué pour ce qui est de transformer des bactéries ou des virus en porteur de corruption démoniaque. Son élément de référence est la maladie.



Ses adeptes sont souvent des êtres désabusés par la vie, rongés par la maladie ou des tares physiques. Les mutations de balforius leur permettent non pas de guérir mais de fusionner avec pour en faire une force. Ils sont souvent cadavériques ou boursouffler de pustule suintant du pu. Ils empestent la mort et la peste.

Le dernier est Yamaskorith, le démon prédateur de la l'effroi et du cauchemar. C' est la peur incarnée. Il aime tout ce qui terrorise les gens, les foules, les royaumes. Il chuchote à l'oreille des êtres durant leur sommeil pour les détruire de l'intérieur avec des horreurs indicibles. Son élément de référence est l'ombre.

Ses fidèles sont souvent de grand manipulateur et de grand stratège. Des expert dans l'art de la torture comme de la torture psychologique.



LORSQUE LA GUERRE APPEL

Le pacte n'est pas qu'un culte, il est l'outil des démons prédateurs dans le plan d'Akenlor. Et les plans ont souvent besoin de la violence pour s'imposer.

Alors, le pact sort les armes et s'organise pour la guerre. Car le plan des Sombres maîtres l'exige. Si les prophètes sont les chefs religieux, les exaltés en sont les généraux militaires de ce dernier.

Les champions en sont les sous-officiers. Et tout membre du pacte, une arme mortelle à tourner vers l'ennemi. Au-delà de cette hiérarchie, chaque cellule du pacte s'organise à sa manière.

LE PLAN INFERNAL

Le plan infernal est un autre monde situé dans un autre plan d'existence. Il est difficile de savoir comment cela est réellement car si des démons sont venus en Akenlor, jamais personne n'a réalisé le chemin inverse.

En revanche voici ce qui est su par le Pacte grâce aux visions.

Les vents magiques sont extrêmes et violent sur leur monde, telle une tempête permanente, se manifestant tantôt par des ouragans dévastateurs, tantôt par des éruptions défiant tout esprit logique, etc... L'air est si saturé de magie que celle ci transforme les choses de façon incontrôlable, les faisant muter,

modifiant leur réalité de façon presque perpétuelle.

Les vents magiques sont si puissants qu'ils sont visibles à l'œil nue, brûlant tout à cause de la saturation de mana et imposant un climat inhospitalier au possible.

Les démons sont des conquérants destructeurs, ils sont la folie à l'état pur.

Chaque démon est un créature magique tant les vents magiques sont fort et imprègne leur monde et leur chair.

L'influence de ces vents à eu des effets désastreux. Ils leur est impossible de bâtir

réellement quelque chose ou de transformer des matières premières en objets ou outils tant leur nature est changeante. Les démons attendent donc que les vents sculptent naturellement les divers éléments de leur environnement avant de s'en servir.

Ainsi leurs habitats sont des terraformations de la magie, qui se traduisent généralement en grottes et tunnels aux formes et au sens impossibles.

Ils utilisent ainsi des excroissances trouvées suite à la mutation du sol comme arme, après les avoir aiguisées et taillées.

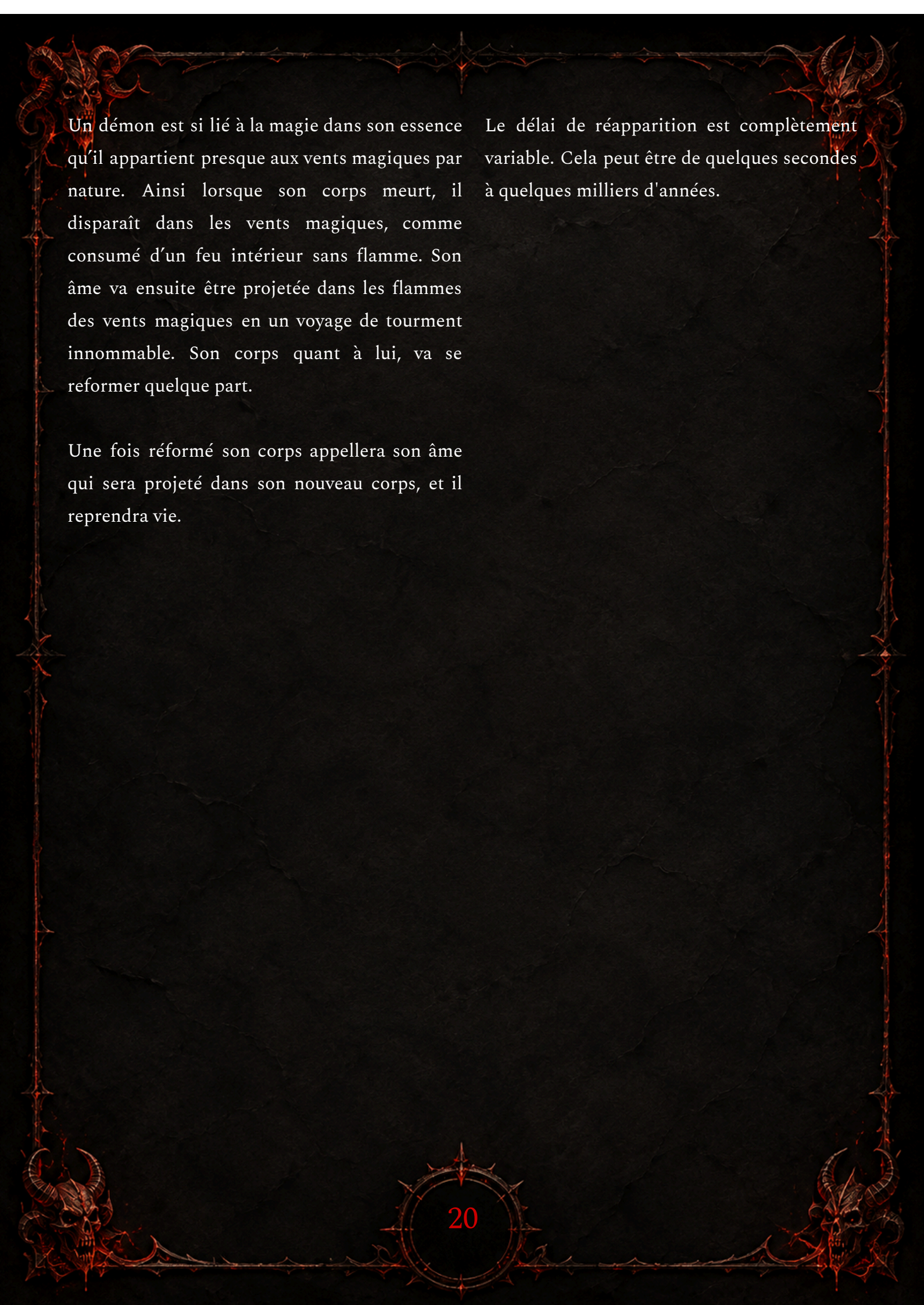
Leur nature magique les rend immortels, presque éternels. La notion de mort est inexistante dans leur plan. En effet, la magie surabondante a altéré le cycle de la vie et de

la mort sur ce plan, empêchant les âmes de se dissoudre dans le néant.

L'âme d'un démon est ainsi bloquée dans le plan, errant dans l'attente de se réincarner sans savoir quand ni comment.

Parmi les changements notables et visibles que les vents magiques incontrôlables ont eu sur eux, il y a leur aspect physique, monstrueux, dénué de sens, de beauté ou de logique. Mais aussi leur mentalité. Ils sont devenus avec le temps une race violente, destructrice au possible, et poussée par une folie magique si puissante qu'aucun d'entre eux n'incarne quoi que ce soit d'autre que la destruction.





Un démon est si lié à la magie dans son essence qu'il appartient presque aux vents magiques par nature. Ainsi lorsque son corps meurt, il disparaît dans les vents magiques, comme consumé d'un feu intérieur sans flamme. Son âme va ensuite être projetée dans les flammes des vents magiques en un voyage de tourment innommable. Son corps quant à lui, va se reformer quelque part.

Une fois réformé son corps appellera son âme qui sera projeté dans son nouveau corps, et il reprendra vie.

Le délai de réapparition est complètement variable. Cela peut être de quelques secondes à quelques milliers d'années.

VOTRE PERSONNAGES

Votre personnage évoluera au sein de cette faction qui n'est clairement pas les gentils de l'Histoire.

Votre but est clair : servir les démons prédateurs, vos seigneurs et maîtres ultimes.

En tant que membre du pacte, vous êtes convaincu que les mutations dues à la magie démoniaques sont un bienfait, une bénédiction visant à vous rendre plus fort, plus proche d'eux, afin de pouvoir vivre dans le monde qu'ils créent ici en Akenlor une fois leur venus réalisé.

Car ils viendront, pour vous c'est inéluctable et non discutable.

VOTRE COSTUME

Élément vital et central d'un GN, le costume permet l'immersion dans votre personnage mais permet aussi l'immersion des autres en vous voyant.

Le pacte n'a pas d'uniforme. Il n'a pas de restriction de costume mais plutôt une thématique : démon et cultistes.

N'hésites donc pas à réaliser un costume qui sera remplir ce champ lexical. Il se doit d'être sombre, en mauvais état.

Pour cela il faut lui apporter une touche grimdark : le broux de noix en se concentrant sur tous les bas de tissus puis de moins en moins en remontant. Un coup de bombe de peinture noir de loin pour noircir les bas de tissus. Quelques coups de scie cloche pour arracher des lambeaux et abîmer le tissu vous rendra sublimement parfait par exemple.

VOTRE INTERPRÉTATION

Bien que le pacte ment et joue souvent double jeu, on ne ment pas au pacte et on fait encore moins double jeux avec. Au sein du pacte, votre dévotion est déjà acquise.

Les complots internes se limitent aux différents rôles PJ que vous pouvez avoir au-dessus de vous. Mais majoritairement vous êtes tous réunis pour la même cause et le même combat.