

Au début, vous lui auriez donné le bon dieu sans confession. Il vous faisait des cadeaux et vous réconfortait quand vous en aviez besoin. Vous lui racontiez vos problèmes et il les réglait. Mais quand vous lui avez demandé comment lui rendre la pareille, il vous a simplement dit d'être patiente et que vous vous acquitteriez de vos dettes en temps voulu. C'était la première fois que vous l'entendiez parler de dettes. Vous avez Satan à vos côtés, un démon dans votre tête, ou une pas-si-bonne étoile qui ne brille que pour vous. Dans tous les cas, vous avez une dette envers une force bien plus grande et bien plus effrayante que vous ne le serez jamais.

DÉMON INTÉRIEUR

Vous tremblez, vous êtes en manque, et vous êtes seule. Votre bienfaiteur démoniaque va vous demander des faveurs particulièrement intimidantes, et dont les conséquences sont bien trop incertaines à votre goût. À chaque fois que vous satisfaites une de ses exigences, vous faites disparaître un des ascendants qu'il possède sur vous et sentez que vous vous rapprochez un peu plus du but, à savoir redevenir vous-même. Vous échappez à votre démon intérieur quand votre bienfaiteur n'a plus d'ascendant, ou quand vous concluez un pacte avec une entité plus dangereuse encore.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, votre bienfaiteur démoniaque perd un ascendant sur vous et en gagne un sur la personne avec qui vous avez couché.



L'Âme damnée

JOUER L'ÂME DAMNÉE



Sujette à toutes les tentations, impulsive et dans la merde jusqu'au cou, l'Âme damnée est sous la protection d'un bienfaiteur démoniaque qui l'aide à obtenir ce qu'elle veut, mais sans jamais préciser ce qu'il lui en coûtera. Cette mue touche aux thèmes de la tentation, de l'addiction et de la dépendance.

Tant qu'elle accumule des dettes envers son bienfaiteur démoniaque, l'Âme damnée est extrêmement puissante. Cependant, tout cela contribue à la rapprocher d'une catastrophe inéluctable. Cette dernière n'est pas pour autant un châtiment qu'il faudrait à tout prix empêcher d'arriver, mais au contraire le paroxysme de son arc narratif, et la raison pour laquelle il est important de ne pas chercher à jouer la sécurité en évitant absolument de donner un cinquième ascendant à votre bienfaiteur. L'Âme damnée n'est jamais aussi intéressante que quand elle alterne, de façon totalement chaotique, entre puissance et impuissance.

Rabatteuse de l'enfer demande de mener quelqu'un à votre bienfaiteur démoniaque. Ce que cela signifie exactement est laissé à votre interprétation et dépend du contexte. En effet, cette action peut tout aussi bien impliquer un sacrifice rituel qu'une simple rencontre dans un café.

Le pacte *Tout a un prix* joue avec le thème classique des histoires de Sorcières et de Génies : « Méfiez-vous de ce que vous souhaitez ». Conclure ce pacte est aussi une façon de dire à la MC que vous êtes prêt à voir l'ironie dramatique débarquer de temps à autre pour vous donner un coup sous la ceinture.

ACTIONS

Cochez *Âme en sursis*, puis deux des actions suivantes.

Ψ **Âme en sursis**

Vous avez une dette envers une puissance obscure. C'est votre bienfaiteur démoniaque. Donnez-lui un nom et choisissez deux pactes que vous avez conclus avec lui. Il peut gagner des ascendants. Dès qu'il en a cinq sur vous, vous succombez à votre démon intérieur.

☞ **Personal Jesus**

Quand quelqu'un vous sauve de forces qui vous dépassent, il gagne 1 point d'expérience et vous gagnez un ascendant sur lui.

☞ **Rabatteuse de l'enfer**

Quand vous menez une âme innocente à votre bienfaiteur démoniaque, gagnez 1 point d'expérience.

☞ **Sous pression**

Si quelqu'un a au moins 3 ascendants sur vous, ajoutez 1 sur vos jets pour satisfaire ses demandes.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action d'Âme damnée.
- Cochez les pactes restants.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous pourvoyez aux besoins d'**accros à la damnation**.

DÉGÂTS

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Baron, Cain, Chloe, Damien, Logan, Mark, Mika, Omar, Ophelia, Poe, Yoanna
APPARENCE : calme, effrayée, fielleuse, gâtée, frénétique

REGARD : brûlant, calculateur, perçant, tremblant, vide
ORIGINE : a vendu son âme, élue, émissaire, n'avait plus d'autre chance de s'en sortir, servante, soldate

CARACTERISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	-1	SEXY	1
GLACIAL	-1	GLACIAL	-1
IMPULSIF	2	IMPULSIF	-1
TÉNÉBREUX	1	TÉNÉBREUX	2

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez des dettes. Donnez 3 ascendants, répartis comme vous le souhaitez, entre votre bienfaiteur démoniaque et les autres personnages.

Quelqu'un pense pouvoir vous sauver. Gagnez un ascendant sur lui.

ASCENDANTS & CONDITIONS

PACTES

Choisissez deux pactes que vous avez conclus avec votre bienfaiteur démoniaque.

☞ **Étranges murmures**

Vous pouvez donner un ascendant à votre bienfaiteur démoniaque afin d'apprendre un secret sur le personnage avec qui vous êtes en train de parler. Son joueur vous révèle une peur secrète, un désir inavoué ou une force cachée de son choix.

☞ **Le pouvoir coule dans tes veines**

Vous pouvez donner un ascendant à votre bienfaiteur démoniaque afin d'ajouter 2 sur votre prochain jet de dés.

☞ **Soigner le mal par le mal**

Vous pouvez donner un ascendant à votre bienfaiteur démoniaque afin de vous débarrasser d'une condition ou de jusqu'à 2 dégâts.

☞ **Tout a un prix**

Vous pouvez demander à votre bienfaiteur démoniaque de vous fournir quelque chose que vous voulez absolument. La MC fixe un prix et vous donne un indice quant à la façon dont cette offre pourrait se retourner contre vous. Si vous en payez le prix, vous obtenez ce que vous vouliez.

☞ **Un pouvoir venu d'ailleurs**

Vous pouvez donner un ascendant à votre bienfaiteur démoniaque afin d'utiliser une action que vous ne possédez pas, et ce une seule fois. Cette action peut venir de n'importe quelle mue.

Vous aviez un avenir.

Alors, oui, grandir pouvait parfois être douloureux et perturbant, mais au moins, vous grandissiez.

Maintenant, vous n'avez plus qu'un passé : toutes ces choses que vous n'avez pas réussi à finir de votre vivant et dont vous devez vous occuper avant de pouvoir quitter définitivement ce monde.

La vie est précieuse. Il a peut-être fallu que vous perdiez la vôtre pour que vous le compreniez, mais vous en êtes maintenant pleinement conscient.

Désormais, vous n'avez qu'un seul but, aider les autres. Et que quelqu'un vous voie.

Mais parfois, même les plus simples désirs semblent tellement hors d'atteinte...

Car vous avez beau vous entêter à hanter ces lieux, vous êtes bien mort, monsieur le Fantôme.

DÉMON INTÉRIEUR

Vous devenez invisible. En fait, c'est même pire que cela : personne ne peut vous voir, sentir votre présence ou entendre votre voix.

Vous pouvez toujours interagir avec les objets inanimés, mais c'est le seul de moyen de communiquer qu'il vous reste. Vous échappez à votre démon intérieur quand quelqu'un prend acte de votre présence et montre à quel point il souhaite que vous soyez à ses côtés.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec un autre personnage, chacun a le droit de poser une question à l'autre. Elles peuvent être exprimées de personnage à personnage, ou de joueur à joueur. Les réponses doivent être sincères et directes.



Le Fantôme

JOUER LE FANTÔME



Solitaire, blessé, attentionné et flippant, le Fantôme a vécu un intense traumatisme. Il est désormais en quête de contacts humains et de la validation d'autrui. Il a le potentiel pour prendre soin des autres et les soulager de bien des maux, mais il a aussi malheureusement tendance à ignorer leurs limites, tant personnelles que physiques.

Vous pouvez être froid et distant (Glacial 2 et Ténébreux 1), ou bien caractériel et effrayant (Ténébreux 2 et Impulsif 1). Votre Fantôme peut aussi bien pleurer pour que quelqu'un lui vienne en aide, que repousser les personnes auxquelles il tient le plus, ou s'épuiser à essayer de prendre soin des autres.

Au début de la partie, le faible score en Sexy du Fantôme signifie qu'il n'est pas doué pour *allumer*. Cela fait écho à son principal problème : sans capacité à socialiser, comment peut-il obtenir l'attention et le soutien émotionnel dont il a besoin ? Peut-être donne-t-il inlassablement de sa personne, espérant qu'on lui renvoie l'ascenseur. *Esprit serviable* et *Transfert* vont tous les deux dans ce sens. Peut-être est-il plutôt méchant et rancunier, persuadé dès le départ qu'il ne mérite pas que l'on s'attache à lui. Ainsi, *Traumatisme persistant* et *Culpabiliser* confèrent une dynamique différente et suggèrent un Fantôme toujours méchant et rancunier, mais qui se déchaîne sur ceux qui lui rappellent ce qu'il a perdu. *Éthéré* et *Voyeur* lui ajoutent une dimension voyeuriste et l'encouragent à ignorer les limites fixées par ses camarades. Évidemment, il est également possible de faire de nombreuses combinaisons.

ACTIONS

Cochez *Traumatisme persistant*, puis deux des actions suivantes.

☠ **Traumatisme persistant**

Quand quelque chose vous rappelle votre mort, vous devez prendre le temps de retrouver vos esprits, et gagner la condition *traumatisé* si vous ne l'aviez pas déjà. Quand quelqu'un vous aide à vous débarrasser de cette condition, vous gagnez tous les deux 1 point d'expérience.

🧠 **Culpabiliser**

Tant que vous avez la condition *traumatisé*, vous pouvez considérer que tous les autres ont la condition *responsable de ma mort*.

🧠 **Esprit serviable**

Lorsque vous aidez quelqu'un à se débarrasser d'une condition, gagnez un ascendant sur lui.

🧠 **Éthéré**

Vous pouvez voler et traverser les murs.

🧠 **Transfert**

À chaque fois que vous passez du temps à sincèrement écouter quelqu'un parler de ses soucis, cette personne efface 1 dégât et vous transfère ensuite tous ses dégâts restants.

🧠 **Voyeur**

Lorsque vous êtes le témoin silencieux d'un moment réellement intime, comme lorsque vous regardez une autre personne dormir ou se maquiller, gagnez un ascendant sur elle.

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Alastor, Avira, Catherine, Daniel, Kara, Lenora, Orville, Rufus, Spencer, Tien
APPARENCE : déprimé, désespéré, effrayé, pas à sa place, renfrogné

REGARD : blasé, peiné, perçant, troublant, vide
ORIGINE : accident tragique, assassiné de sang-froid, crime passionnel, laissé pour mort, mort dans des circonstances douteuses

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	-1	SEXY	-1
GLACIAL	2	GLACIAL	-1
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	1
TÉNÉBREUX	1	TÉNÉBREUX	2

HISTOIRE PERSONNELLE

Quelqu'un sait que vous êtes mort, et comment c'est arrivé. Donnez-lui 2 ascendants.

Vous êtes allé dans la chambre de quelqu'un pendant son sommeil. Gagnez un ascendant sur lui.

DÉGÂTS

PROGRESSIONS

Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.

Cochez une action de Fantôme.

Cochez une action de Fantôme.

Rajoutez une action de n'importe quelle mue.

Rajoutez une action de n'importe quelle mue.

Vous résidez dans une **maison hantée**.

ASCENDANTS & CONDITIONS

Aux lisières de ce monde, juste au-delà du voile, il existe des couleurs que la plupart des Mortels ne pourraient pas imaginer, même dans leurs rêves les plus fous. Il existe des lieux dont la beauté pourrait amener n'importe quel cœur à se briser. C'est là que les Fées vivent et s'épanouissent. Elles conservent un petit peu de cette magie sous la forme d'une poudre qu'elles cachent derrière leurs oreilles, juste au cas où... Et elles sont plus que prêtes à la partager. En fait, elles sont la générosité même et ne demandent qu'une seule chose en échange : une promesse. Tenez-la, et la véritable beauté du monde vous sera révélée. Brisez-la, et vous ne tarderez pas à comprendre pourquoi tout le monde craint la vengeance des Fées que l'on a mises en colère.

DÉMON INTÉRIEUR

Tout ce que vous dites ressemble à une promesse. Tout ce que vous entendez ressemble à une promesse. Vous ne ressentez plus la pitié comme peuvent le faire les humains, et si la moindre promesse est rompue, la justice doit être rendue par la tromperie ou par le sang. Pour échapper à votre démon intérieur, vous devez trouver un moyen de compenser ou de venger les torts qui ont été commis.

ACTION SEXUELLE

Quand vous êtes allongée, nue, à côté de quelqu'un d'autre, vous pouvez lui demander de vous faire une promesse. S'il refuse, vous gagnez 2 ascendants sur lui.



La Fée

JOUER LA FÉE



Séduisante, surnaturelle, inconstante et vengeresse, la Fée possède la capacité de communier avec les forces éthérées qui résident juste derrière le voile. Elle est passée maître dans l'art d'amener les autres à lui faire des promesses, mais aussi dans celui de se venger lorsque ces dernières ne sont pas tenues.

Vous pouvez être belle et mystérieuse (Sexy 2 et Ténébreux 1), ou intrépide et étrangement étrange (Impulsif 2 et Sexy 1). Avec un score de Glacial systématiquement faible, les Fées ne sont vraiment pas enclines à se montrer froides, cyniques ou désabusées. Au contraire, que ce soit par la sensualité qu'elles dégagent ou leur inébranlable sens de la justice, elles placent toujours la sincérité au premier plan.

Quand vous jouez la Fée, rien ou presque ne doit avoir autant d'importance à vos yeux que les promesses que l'on vous fait. N'hésitez pas à user de vos capacités de séduction et de votre ruse pour en obtenir des autres personnages. Vous pouvez également les y pousser grâce à des récompenses plus mécaniques, notamment en dépensant des ascendants lorsque vous cherchez à les *manipuler* en *les tentant pour leur faire faire ce que vous voulez*, ou par l'intermédiaire de l'action *Appâter*. Notez les promesses que les autres vous font dans les marges de votre livret de personnage ou sur une feuille de brouillon.

Les actions *Au-delà du voile* et *Visite guidée*, ainsi que la possibilité de rejoindre une **cour de justice féérique** sont autant d'éléments qui vous incitent à collectivement imaginer ce à quoi peut ressembler le monde des Fées. Pour aller plus loin, n'hésitez pas à poser des questions à la MC, mais anticipez également celles qui pourraient vous être posées en retour, et préparez-vous à être surprise.

ACTIONS

Cochez *Contrat féérique*, puis une des actions suivantes.

🦋 **Contrat féérique**

Si votre cible rompt une promesse ou un contrat qui vous lie, gagnez un ascendant sur elle. Quand vous dépensez un ascendant pour lui rendre la pareille et obtenir justice à la suite d'une promesse rompue, ajoutez ces deux options à celles offertes par l'action *Manipuler* :

- * la cible merde quelque chose de pourtant simple au pire moment, et s'inflige 1 dégât (si c'est pertinent) ;
- * ajoutez +2 sur un jet vous permettant de vous venger.

🦋 **Appâter**

À chaque fois que quelqu'un vous fait une promesse, il gagne 1 point d'expérience.

À chaque fois que l'on trahit une promesse que l'on vous a faite, vous gagnez 1 point d'expérience.

🦋 **Au-delà du voile**

Pour obtenir audience auprès du roi des Fées, *contemplez l'Abysse*. En plus des effets habituels, sur 10 ou plus, le roi des Fées vous révèle un secret sur quelqu'un. Gagnez un ascendant. Entre 7 et 9, il exige que vous lui rendiez un service.

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Anders, Aurora, Crow, Gail, Harmony, Iris, Lilith, Ping, Selene, Sienna, Walthus
APPARENCE : délicate, ébouriffée, émaciée, féminine, mystérieuse
REGARD : envoûtant, lyrique, perçant, rieur, vif
ORIGINE : a reçu le don, a volé le don, descendante de Fée, échangée à la naissance

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	2	SEXY	1
GLACIAL	-1	GLACIAL	-1
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	2
TÉNÉBREUX	1	TÉNÉBREUX	-1

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez le cœur sur la main. Donnez un ascendant à tout le monde.

Quelqu'un est sous votre charme. Gagnez 2 ascendants sur lui.

ASCENDANTS & CONDITIONS

ACTIONS (SUITE)

🦋 **La Chasse Sauvage**

Quand vous faites ressortir votre côté animal, qui peut évoquer la souplesse d'un chat ou la voracité d'un loup, ajoutez +1 sur votre jet d'*Allumer*.

🦋 **N'a pas froid aux yeux**

Vous pouvez donner un ascendant à quelqu'un pour ajouter +3 sur votre jet pour l'*allumer*.

🦋 **Visite guidée**

Vous pouvez dépenser un ascendant pour amener une personne consentante à vous suivre au-delà du voile, jusque dans le royaume des Fées. Ce sort ne dure qu'une scène ou deux, et vous êtes ensuite renvoyés vers ce monde et sa banalité.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Fée.
- Cochez une action de Fée.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous appartenez à une **cour de justice féérique**.

DÉGÂTS

La mort vous a transformée. Elle a pris votre joie de vivre, a endormi vos sens et vous a laissée terriblement affamée. Cette faim est impossible à satisfaire. Elle ne vous quitte jamais. Elle bourdonne dans vos oreilles et enfle de plus en plus, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien entendre d'autre. Si vous ne la jugulez pas, elle finira par vous dominer. Et pourtant, y céder est peut-être encore pire.

Il y a une certaine beauté dans ce que vous êtes devenue. Ce corps maladif à la forme contre-nature fascine les gens. Votre complet désintéret du monde qui vous entoure apparaît comme séduisant, mais sous cet apparent détachement, se cache celle qui vous obsède : la faim.

LA FAIM !

DÉMON INTÉRIEUR

Votre faim est sourde et lancinante, au point que vous ne puissiez plus vous concentrer sur quoi que ce soit d'autre. Mais au-delà de ce qui vous attire d'habitude, vous percevez une sorte de faim primordiale, une faim qui fait le lien entre toutes les autres et les transcende : celle de la chair, du sang et de la viande. Vous échappez à votre démon intérieur une fois que vous l'avez satisfaite de la façon la plus complaisante et excessive qui soit, ou lorsque vous avez été enfermée suffisamment longtemps pour retrouver votre calme.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, créez une nouvelle faim.



La Goule

JOUER LA GOULE



Obsessionnelle, dangereuse, sinistre et impassible, la Goule lutte en permanence contre la faim qui la ronge. Comme si cela ne suffisait pas, son expérience de la mort lui a permis d'acquérir une forme de détachement, qui fait qu'elle a bien moins de scrupules à commettre les pires méfaits pour satisfaire ses pulsions. Elle peut aussi bien être un zombie mangeur de chair qu'un être plus subtil ou étrange. Vous pouvez être cruelle et imprévisible (Impulsif 2 et Glacial 1), ou détachée et de mauvais augure (Glacial 2 et Ténébreux 1). Étant donné que *La faim* vous oblige à garder votre sang-froid pour ne pas céder à vos pulsions lorsque vous en avez l'occasion, votre caractéristique Glacial joue un rôle primordial dans votre capacité à rester maître de vous-même.

Cadavre exquis et *Golem de protection* vous permettent de faire prendre des directions un peu différentes à votre Goule. Est-ce qu'une profonde mais inavouable envie de veiller sur les autres est si ancrée en vous que vous ne pouvez vous empêcher de chercher à les protéger ? Ou bien est-ce que vous êtes en train de rôder autour d'eux et de les servir parce que la mort vous a privée de toute velléité d'indépendance ? *Les méchants ne meurent jamais* est une garantie d'ajouter au chaos ambiant et à la confusion. C'est aussi, pour la MC, le signal qu'elle peut cadrer la prochaine scène en vous projetant tête la première dans une situation aussi dramatique qu'inattendue. Après tout, il peut se passer bien des choses en quelques heures.

Votre action sexuelle vous invite à créer une nouvelle faim et à l'ajouter à la liste de celles de votre personnage. Il peut s'agir de tout ce que vous souhaitez. Si vous avez souvent des relations sexuelles, votre appétit ne s'en fera que d'autant plus insatiable et étrange.

ACTIONS

Cochez *La faim*, puis deux des actions suivantes.

La faim

Choisissez l'objet de votre faim : la peur, le pouvoir, le vol ou les sensations fortes. Quand vous cherchez à l'assouvir au mépris de tout danger, ajoutez 1 sur vos jets. Quand vous ignorez une bonne occasion de la satisfaire, faites un jet pour *garder votre sang-froid*.

Cadavre exquis

Quand vous *contemplez l'Abysses*, cette dernière partage sa faim avec vous. Considérez-la comme l'une des vôtres jusqu'à ce que vous l'assouvissiez. Gagnez 1 point d'expérience lorsque ce sera le cas.

Donner d'une main, reprendre de l'autre

Votre corps témoigne de nombreuses histoires passées, et d'encore plus nombreux désirs. Créez une nouvelle faim.

Golem de protection

Quand vous défendez quelqu'un sans qu'il en soit informé ou qu'il s'en rende compte, gagnez 1 point d'expérience.

ASCENDANTS & CONDITIONS

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Akuji, Cage, Cole, Georgia, Horace, Iggy, Mara, Morrigan, Silas, Sharona, Victor, Zed
REGARD : affamé, calculateur, paisible, sévère, vide
APPARENCE : décharnée, défigurée, détachée, dévastée, guindée
ORIGINE : construite, dérangée, envoyée, rejetée, ressuscitée

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	-1	SEXY	-1
GLACIAL	1	GLACIAL	2
IMPULSIF	2	IMPULSIF	-1
TÉNÉBREUX	-1	TÉNÉBREUX	1

HISTOIRE PERSONNELLE

Alors que vous pensiez que la mort vous en avait privée pour toujours, quelqu'un vous a rappelé ce qu'était l'amour. Donnez-lui un ascendant. Quelqu'un vous a-t-il vu mourir ? Si c'est le cas, gagnez tous les deux 2 ascendants l'un sur l'autre.

DÉGÂTS

ACTIONS (SUITE)

Le rideau tombe

Vous vous souvenez des circonstances de votre mort dans les moindres détails. Quand vous en parlez à quelqu'un, donnez-lui la condition *lugubre* et faites un jet de Glacial pour l'*allumer*.

Les méchants ne meurent jamais

Quand vous mourez, attendez un peu. Quelques heures plus tard, vous vous relevez complètement guérie.

Satiété

Quand vous assouvissez une faim, choisissez une des options suivantes :

- * soignez 1 dégât ;
- * gagnez 1 point d'expérience ;
- * gagnez +1 sur votre prochain jet de dés.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Goule.
- Cochez une action de Goule.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous faites partie d'un **groupe de têtes brûlées**.

Tous ceux qui vous entourent semblent ravis de jouer le petit rôle qu'on leur a attribué sans jamais sortir des clous. Ils ont été domptés. Domestiqués, même. Vous, vous n'avez rien d'un mouton. Vous avez défoncé la clôture de l'enclos que l'on avait construit pour vous, et vous vous êtes enfui. Vous avez hurlé à la lune, et elle vous a répondu en hurlant à son tour. Désormais, votre métamorphose est achevée. Vous êtes tel que vous étiez destiné à être : sauvage, inébranlable, vivant !

DÉMON INTÉRIEUR

Vous vous transformez en une terrifiante créature ressemblant plus ou moins à un loup. Vous n'avez qu'un objectif : affirmer votre puissance et dominer. Vous savez très bien que vous n'y arriverez qu'en faisant couler le sang, et notamment celui de tous ceux qui essaieront de vous en empêcher. Vous les soumettez. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous blessez quelqu'un à qui vous tenez vraiment ou lorsque le soleil se lève, selon ce qui arrive en premier.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, vous établissez une profonde connexion spirituelle avec lui. Ajoutez 1 sur tous les jets que vous faites pour le défendre, jusqu'à ce que l'un d'entre vous brise ce lien en couchant avec quelqu'un d'autre. Vous savez quand le lien a été rompu.



Le Loup-garou

JOUER LE LOUP-GAROU



Agressif, dominateur, sauvage et passionné, le Loup-garou a un véritable penchant pour la violence et sait que la domination physique est au cœur de tous les rapports sociaux. Il est dangereux et fermement attaché à son territoire, mais tout aussi capable de jouer de la beauté de son corps vigoureux et de son manque de sophistication pour attirer autrui. En outre, le Loup-garou a un côté mystique et animal : il n'est jamais aussi puissant que lorsqu'il se laisse uniquement guider par ses instincts les plus primaires et la lumière de la lune.

Quel que soit votre choix de caractéristiques, les scores de Sexy et d'Impulsif du Loup-garou mettent en avant sa nature tout aussi séduisante que dangereuse. Votre décision consiste surtout à déterminer s'il s'agit davantage d'un bourreau des cœurs avec un fond de méchanceté (Sexy 2 et Impulsif 1), ou d'un électron libre totalement imprévisible, mais dont il vaut mieux ne pas trop s'approcher (Sexy 1 et Impulsif 2).

C'est à votre groupe de décider tous ensemble si vous pouvez vous transformer en loup sans avoir à succomber à votre démon intérieur. Mais quelle que soit votre forme, vous gardez les mêmes caractéristiques.

ACTIONS

Cochez deux des actions suivantes.

☾ **Domination primale**

Quand vous blessez quelqu'un, gagnez un ascendant sur lui.

☾ **Hurler à la lune**

Quand vous êtes baigné par la lumière de la lune, considérez que vous avez 3 en Ténébreux.

☾ **Instable**

Quand vous succombez à votre démon intérieur, gagnez 1 point d'expérience.

☾ **Odeur de sang**

Ajoutez +1 sur tous les jets faits contre ceux qui ont déjà été blessés au cours de cette scène.

☾ **Protection mystique**

Quand vous êtes baigné par la lumière de la lune, réduisez de 1 tous les dégâts que vous subissez et ajoutez +2 sur tous vos jets pour *garder votre sang-froid*.

☾ **Sens aiguisés**

Quand vous vous fiez à votre instinct bestial pour tirer au clair une situation délicate, faites un jet de Ténébreux. Sur 10 ou plus, posez trois questions de la liste ci-dessous à la MC et gagnez +1 sur votre prochain jet de dés. Entre 7 et 9, faites de même, mais en vous limitant à une seule question.

- * Par où ai-je le plus de chances de m'enfuir ou de pénétrer dans cet endroit ?
- * Pour quel ennemi suis-je la plus grande menace ?
- * Quel est son point faible ?
- * Quelle est la plus grande menace à mon encontre ?
- * Qui commande ici ?

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Candika, Cassidy, Flinch, Levi, Margot, Lorrie, Luna, Peter, Tucker, Zachary
APPARENCE : fougueux, négligé, nerveux, rugueux, sauvage

REGARD : de loup, de prédateur, féroce, rusé, sauvage
ORIGINE : béni par la lune, élevé par des loups, héritage ancestral, initié, mordu, né loup

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	1	SEXY	2
GLACIAL	-1	GLACIAL	-1
IMPULSIF	2	IMPULSIF	1
TÉNÉBREUX	-1	TÉNÉBREUX	-1

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous manquez de subtilité. Donnez un ascendant à tout le monde.

Vous avez passé des semaines à observer quelqu'un de loin. Vous pourriez reconnaître son odeur et ses gestes entre mille. Gagnez deux ascendants sur lui.

DÉGÂTS

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Loup-garou.
- Cochez une action de Loup-garou.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous faites partie d'une **meute de loups**.

ASCENDANTS & CONDITIONS

Ils ne peuvent pas comprendre. Vous avez beau le cacher à la face du monde, votre secret a quelque chose de beau. De magnifique, même.

Ils chercheraient à vous mettre en garde, à vous dire que ce genre de beauté est dangereuse, que cette passion risque de vous consumer et de vous réduire en cendres. Mais vous, vous savez qu'il existe des choses qui méritent que l'on se brûle les ailes ! L'amour a fini par éclipser tout espoir, mais c'est dans ses ténèbres que vous vous sentez le plus à votre avantage.

DÉMON INTÉRIEUR

Personne ne vous comprend. Personne n'essaie même de vous comprendre. Vous vous démenez pour les gens que vous aimez, et eux ne vous respectent même pas. C'en est assez ! Trahissez-les. Montrez-leur ce que c'est que d'être délaissé. Révélez leur monstruosité et la vôtre. Voir la douleur que vous infligez à votre véritable amour est le seul moyen d'échapper à votre démon intérieur.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, cela réveille quelque chose de sinistre en lui. La prochaine fois que vous le quitterez des yeux, il succombera à son démon intérieur.



JOUER LE MORTEL



Vulnérable, fascinant et séduisant, le Mortel aborde les thèmes de la codépendance, des rapports de force déséquilibrés et de l'amour qui rend aveugle. Pour n'importe qui d'autre, donner un ascendant à quelqu'un représenterait une perte de contrôle. Cependant, pour vous, c'est un phénomène qui relève plus de la symbiose. Vous gagnez du pouvoir en le concédant à autrui.

Le Mortel est attirant et a toujours ce je-ne-sais-quoi qui fait qu'on le remarque (Sexy 2). On différencie surtout les cas où il est plutôt spontané et prompt à paniquer (Impulsif 1), ou mélancolique et solitaire (Ténébreux 1).

L'action *Véritable amour* permet d'en apprendre davantage sur la personne que vous avez placée au centre de votre univers. Vous n'avez pas besoin d'être en couple avec quelqu'un pour considérer qu'il s'agit de votre véritable amour.

Votre action sexuelle pourrait apparaître comme un important désavantage, mais souvenez-vous que c'est le fait d'être une victime qui donne au Mortel une grande partie de son influence. Avoir des amants qui deviennent soudainement bizarres, effrayants ou même hostiles après un moment d'intimité vous donne autant d'opportunités de tirer parti d'actions telles que *Ma compassion est mon arme*, *Ses excuses sont ma protection* et *À la poursuite du lapin blanc*.

Le Mortel

ACTIONS

Cochez *Véritable amour*, puis deux des actions suivantes.

♥ Véritable amour

Vous avez toujours un véritable amour. Ni plus, ni moins. Le premier est choisi lorsque vous annoncez votre histoire personnelle. Si vous tombez amoureux de quelqu'un d'autre, donnez-lui un ascendant et il deviendra alors votre nouveau véritable amour. Gagnez +1 sur vos jets chaque fois que vous tentez de gagner son cœur ou son affection.

♥ À la poursuite du lapin blanc

Quand vous fourrez votre nez dans des affaires qui ne regardent pas les gens comme vous, une des personnes impliquées gagne un ascendant sur vous, et vous gagnez 1 point d'expérience.

♥ Cercle vicieux

Quand vous *contemplez l'Abysse*, vous avez la possibilité de vous infliger une fois 1 dégât pour ajouter +2 sur votre jet.

♥ Ma compassion est mon arme

Lorsque vous pardonnez à quelqu'un de vous avoir fait du mal et excusez sa nature profonde, gagnez un ascendant sur lui.

DÉGÂTS

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Anne, Carla, Deirdre, James, Jonathan, Laeli, Patrick, Robin, Shen, Timothy, Wendy

APPARENCE : calme, décalé, désespéré, gênant, magnifique

REGARD : de biche, nerveux, pénétrant, plein d'humanité, triste

ORIGINE : barista du coin, copain de quelqu'un, gamin du quartier, nouveau venu, personne

CARACTERISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	2	SEXY	2
GLACIAL	-1	GLACIAL	-1
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	1
TÉNÉBREUX	1	TÉNÉBREUX	-1

HISTOIRE PERSONNELLE

Annoncez votre histoire personnelle en dernier.

Choisissez une personne qui sera votre véritable amour. Donnez-lui trois ascendants. Gagnez-en un.

ASCENDANTS & CONDITIONS

ACTIONS (SUITE)

♥ Ses excuses sont ma protection

Lorsque vous choisissez d'ignorer un problème flagrant avec votre véritable amour ou la façon dont il vous traite, gagnez 1 point d'expérience.

♥ Si tu me cherches, tu le trouves

Quand vous utilisez le nom de votre véritable amour pour menacer quelqu'un, ajoutez +2 sur vos jets de *Rembarrer* ou de *Garder votre sang-froid*. Votre véritable amour gagne un ascendant sur vous.

♥ Vieux couple

Si la somme des ascendants que vous avez sur un autre personnage et de ceux qu'il a sur vous est de 5 ou plus, ajoutez +1 sur tous vos jets contre lui.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Mortel.
- Cochez une action de Mortel.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.

Ils ont essayé de créer quelque chose à partir de rien. Mais voyez-vous, c'est qu'il y a tout un monde entre « rien » et « quelque chose ».

Alors, bien malin celui qui saura dire s'ils ont réussi ou pas.

Toujours est-il que vous êtes bel et bien vivante.

Toutefois, vous n'êtes pas réelle pour autant.

Vous n'avez pas d'âme. Vous n'avez pas de souvenirs d'enfance, mais, à votre décharge, vous n'avez jamais vraiment été une enfant.

Vous n'avez pas de parents non plus.

En fait, vous n'avez que des créateurs et ils ont oublié de s'assurer qu'il y ait bien une place pour vous dans ce monde.

DÉMON INTÉRIEUR

Votre corps est une prison. Vous sentez bien que vous n'y êtes pas à votre place. Vous avez besoin de le mettre en danger et de le faire souffrir, exactement comme lui vous a fait souffrir. Il doit bien y avoir un moyen de l'ouvrir d'un coup de lame afin que vous puissiez en sortir. Vous devez rencontrer vos créateurs, et leur demander des comptes pour ce qu'ils vous ont fait. Pour échapper à votre démon intérieur, vous devez comprendre en quoi une autre personne se sent encore plus prise au piège que vous ne l'êtes.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, les deux joueurs écrivent en secret si l'acte a été perturbant ou apaisant pour leur personnage. Si vous révélez la même réponse, les deux personnages gagnent 1 point d'expérience.



L' Ombre

JOUER L'OMBRE



Indécise, instable, impressionnable et perdue, l'Ombre n'a pas de passé et peine à imaginer son avenir. Elle s'est empêtrée dans une véritable crise existentielle et, n'étant pas tout à fait réelle, elle n'a d'autre choix que d'observer ceux qui l'entourent pour essayer de trouver des réponses aux questions qu'elle se pose.

Vous pouvez être belle et énigmatique (Sexy 1 et Ténébreux 2), ou marginale et imprévisible (Impulsif 2 et Ténébreux 1). Le score de Glacial, en revanche, est toujours bas, ce qui ne vous permet pas de facilement vous confronter à vos peurs ni de tenir tête aux autres.

L'Ombre cherche avant tout à comprendre qui elle est, ce qui explique qu'elle s'accroche à toutes les étiquettes qu'on veut bien lui coller, comme si elles pouvaient être autant d'indices à partir desquels il deviendrait possible de se fabriquer une identité. C'est la raison pour laquelle nombre de ses actions tournent autour des conditions.

Quand vous utilisez *Étranges imitations*, vous pouvez gagner temporairement n'importe quelle action du livret du personnage concerné, et pas uniquement celles qui ont été cochées par ce dernier. Cet événement n'a d'ailleurs aucune influence sur sa capacité à les obtenir plus tard.

Si l'Ombre couche avec plus d'une personne à la fois, elle déclenche son action sexuelle, mais tous les participants révèlent ce qu'ils ont écrit en même temps. Si la réponse de l'Ombre est partagée par au moins une autre personne, toutes celles qui l'ont donnée gagnent 1 point d'expérience.

ACTIONS

Cochez deux des actions suivantes.

⊙ Étranges imitations

Quand un personnage principal vous blesse ou vous aide à vous soigner, vous pouvez alors vous mettre à l'observer avec attention. Si vous procédez ainsi, gagnez temporairement une des actions de sa mue, et ajoutez-la à votre propre livret. Elle disparaît une fois que vous l'avez utilisée.

⊙ Métamorphose

Quand vous *contemplez l'Abysses*, sur un 7 ou plus, elle vous montre également ce que vous devez devenir. Vous pouvez alors échanger deux de vos caractéristiques de manière permanente.

⊙ Mieux que rien

Quand vous gagnez une condition, gagnez également 1 point d'expérience.

⊙ Mytho

Ajoutez 1 sur tous les jets que vous faites quand vous êtes en train de mentir.

⊙ Tu feras mieux la prochaine fois

Quand vous merdez, infligez-vous la condition que vous jugez appropriée et obtenez +1 sur votre prochain jet.

⊙ Une page vierge

Quand vous agissez de façon à incarner l'une de vos conditions et que vous l'autorisez à changer la personne que vous êtes vraiment, rayez-la et ajoutez +1 sur votre jet.

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Adam, Baby, Bryce, Dorothy, Eva, Franklin, January, Max, Nix, Raymond, Summer
APPARENCE : ébouriffée, hantée, immaculée, inexpérimentée, rigoureuse

REGARD : désespéré, écarquillé, fuyant, sans âme, vide
ORIGINE : amnésique, ancien jouet, expérience ratée, née à la suite d'un vœu, machine

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	1	SEXY	-1
GLACIAL	-1	GLACIAL	-1
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	2
TÉNÉBREUX	2	TÉNÉBREUX	1

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous vous êtes inspirée d'une personne en particulier pour savoir quels codes sociaux adopter. Cela vous a appris beaucoup de choses à son sujet. Gagnez 2 ascendants sur lui.

Quelqu'un a vu au-delà de votre passé inventé de toutes pièces et a compris qu'il ne s'agissait que de mensonges. Donnez-lui 2 ascendants.

DÉGÂTS

PROGRESSIONS

Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.

Cochez une action d'Ombre.

Cochez une action d'Ombre.

Rajoutez une action de n'importe quelle mue.

Rajoutez une action de n'importe quelle mue.

Vous avez trouvé une **fratrie d'Ombres**.

ASCENDANTS & CONDITIONS

*Vous êtes de celles qui sortent du lot.
Vous êtes belle et vous réglez sans partage.
Vous méritez que l'on vous obéisse et vous admire
bien plus que n'importe qui sur cette petite planète,
et notamment que ceux qui vous entourent.
Ce n'est pas seulement parce que vous leur êtes
supérieure. C'est surtout que vous les aidez
à réaliser leur potentiel. Vous les rendez meilleurs,
plus forts, plus beaux, etc.
En fait, ils ne seraient rien sans vous.*

DÉMON INTÉRIEUR

Vous aviez besoin d'eux et ils n'ont pas été à la hauteur. Cette fois pas plus que les autres. Mais puisque ce sont eux qui ont causé toute cette pagaille, pourquoi est-ce que ce serait à vous d'assumer les conséquences de leur stupidité ? Vous allez faire un exemple de chacun d'eux, un exemple bien cruel qui ne laissera aucun doute sur votre détermination. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous renoncez à une partie de ce à quoi vous pourriez prétendre au profit de quelqu'un de plus méritant, ou quand vous détruisez une personne innocente pour faire une démonstration de force et asseoir votre autorité.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, il gagne la condition *l'un d'entre eux*. Tant que cette dernière n'est pas enlevée, la personne en question est considérée comme faisant partie de votre clique.



La Reine

JOUER LA REINE



Populaire, dangereuse, méchante et despotique, la Reine est entourée de sa cour, une clique puissante qui n'a pas grand-chose à envier à un véritable gang. Si elle veut garder sa place, la Reine sait qu'elle doit conserver la loyauté de ses membres et continuer à les contrôler, ce qui implique de gérer les besoins et les désirs de chacun.

Vous pouvez aussi bien être désirable et autoritaire (Sexy 2 et Glacial 1), que mystérieuse et impitoyable (Glacial 2 et Ténébreux 1). Quoiqu'il en soit, vous n'êtes de toute façon pas très douée pour vous salir les mains. Avec un score si bas en Impulsif, vous dépendez de la volonté des autres pour se battre à votre place et assurer votre sécurité.

Selon l'origine que vous choisissez et les actions que vous cochez, la Reine peut aller de la banale adolescente à l'étrange horreur cosmique. Plus encore qu'avec toute autre mue, vous choisissez le degré de surnaturel que vous souhaitez intégrer. Êtes-vous une capitaine de pom-pom girls tyrannique, ou une reine extraterrestre ayant le projet de coloniser la terre avec sa progéniture ?

ACTIONS

Cochez *La clique*, puis une des actions suivantes.

La clique

Vous êtes à la tête de la clique la plus puissante, la plus coriace et la plus cool du coin.

Choisissez ce qui fait la force de ses membres :

- * ils sont armés (avec des flingues et des trucs vraiment dangereux) ;
- * ils ont des relations (avec de l'argent et des drogues de synthèse) ;
- * ils ont du talent (ils font partie d'un groupe de musique ou d'une équipe sportive) ;
- * ils forment une véritable secte (ils jurent allégeance aux forces des ténèbres et sont prêts à se donner la mort).

Au milieu des miens

Quand vous êtes entourée par votre clique, enlevez 1 sur tous les jets effectués contre vous.

Connais ton ennemi

Quand quelqu'un vous trahit, gagnez un ascendant sur lui.

ASCENDANTS & CONDITIONS

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Brittany, Burton, Cordelia, Drake, Jacqueline, Kimball, Raymond, Reyes, Varun, Veronica
APPARENCE : à couper le souffle, bavarde, dominatrice, glaciale, névrosée

REGARD : calculateur, captivant, magnifique, sans éclat, sombre
ORIGINE : aînée de l'essaim et de sa conscience collective, gourou, la plus dangereuse, la plus populaire, origine de l'épidémie

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	2	SEXY	-1
GLACIAL	1	GLACIAL	2
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	-1
TÉNÉBREUX	-1	TÉNÉBREUX	1

HISTOIRE PERSONNELLE

Nommez trois personnages secondaires qui font partie de votre clique. Gagnez un ascendant sur chacun d'eux.

Choisissez une personne que vous considérez comme une menace. Donnez-lui un ascendant, et gagnez-en un.

DÉGÂTS

ACTIONS (SUITE)

Connectés

Vous avez une connexion télépathique avec les membres de votre clique. Vous pouvez toujours entendre leurs émotions et leurs peurs. Si vous voulez essayer d'entendre des pensées en particulier, *contemplez l'Abysse* à ce sujet en ajoutant +1 sur votre jet.

Esprit de corps

Quand vous promettez un des membres de votre clique à quelqu'un, ajoutez +2 sur votre jet pour l'*allumer*. Quand l'un d'entre eux couche avec quelqu'un, cet événement déclenche votre action sexuelle.

Tout le monde a un prix

Vous pouvez donner un ascendant à un personnage secondaire pour l'inciter à faire ce que vous souhaitez. La MC vous dira de quelle sorte de pot-de-vin, de menace ou de flatterie vous aurez besoin pour faire en sorte que ce personnage s'empresse de faire ce que vous désirez.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Reine.
- Cochez une action de Reine.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Cochez *La clique* une seconde fois et décrivez-en une nouvelle.

Chaque mèche de cheveux, chaque coup d'œil furtif, chaque petit mot secret qu'ils font passer de main en main en cours d'histoire constitue une invitation...

Une invitation à bien la leur mettre profond !

Ce n'est pas tant que la sorcellerie serve juste à faire chier les autres, enfin pas au départ.

C'est juste qu'une fois que vous vous y connaissez un peu en magie, il est difficile de ne pas remarquer à quel point tout ce petit monde est vulnérable et avec quelle facilité vous pouvez en faire ce que vous voulez.

Bien entendu, une Sorcière telle que vous sait se tenir. Elle reste aveugle à toutes ces sollicitations et ne prend pas plaisir à se venger ou à contrôler les autres. Non, une bonne Sorcière est au-dessus de toutes ces considérations.

Enfin, la plupart du temps...

DÉMON INTÉRIEUR

La patience et la subtilité, c'est fini. Vous êtes bien trop puissante pour tolérer leurs conneries un instant de plus. Maintenant, c'est direct une malédiction pour tous ceux qui vous manquent de respect. D'ailleurs, tous vos sortilèges ont des effets secondaires inattendus, et leur efficacité atteint un niveau qui vous met mal à l'aise. Oui, même vous. Pour échapper à votre démon intérieur, vous devez faire la paix et prouver votre bonne volonté à la personne que vous avez le plus blessée.

ACTION SEXUELLE

Après avoir couché avec quelqu'un, vous pouvez récupérer un fétiche lui appartenant. Il le sait, et cela ne lui pose aucun problème particulier.



La Sorcière

JOUER LA SORCIÈRE



Sombre et rancunière, la Sorcière aime les secrets et pratique les arts occultes. Elle attend son heure, condamnant en silence ceux qui l'entourent, jusqu'à ce qu'enfin se présente l'occasion d'utiliser la magie pour leur donner une bonne leçon ou pour commettre d'autres méfaits.

En choisissant ses caractéristiques, vous pouvez opter pour une Sorcière calculatrice et venimeuse (Glacial 2 et Ténébreux 1) ou séductrice, mais effrayante (Sexy 1 et Ténébreux 2). Dans tous les cas, elle sait se montrer patiente et n'agir que quand elle est au sommet de sa puissance. Il faut dire que son faible score d'Impulsif ne lui permet guère de réagir efficacement face à des menaces inattendues, à moins, bien sûr, qu'elle ne soit prête à voir ses yeux se teinter de rouge et à psalmodier dans des langues étranges.

La meilleure façon de garder le compte des ascendants et des fétiches est d'utiliser un symbole différent pour chacun. Étant donné que l'on vous a déjà suggéré d'utiliser des cercles pour les premiers, de petites étoiles ou des triangles feront parfaitement l'affaire pour les seconds. Quant aux objets eux-mêmes, c'est-à-dire la forme concrète que prennent ces fétiches, vous pouvez les noter dans les marges de votre livret ou sur des bouts de papier prévus à cet effet.

Si un personnage d'une autre mue coche l'action de Sorcière *Sorcellerie* mais pas *Fétiches*, le seul moyen pour lui de lancer une malédiction est justement de croiser le regard de sa cible et de psalmodier dans une langue étrange. Autant dire que cette approche est tout sauf subtile...

ACTIONS

Cochez *Fétiches* et *Sorcellerie*.

📖 Fétiches

Une partie de votre pouvoir vient de l'utilisation de fétiches, des objets que vous subtilisez et qui ont une forte signification personnelle pour leurs propriétaires. Ils comptent comme des ascendants.

📖 Sorcellerie

Vous pouvez lancer des malédictions. Choisissez-en deux que vous connaissez. Un tel maléfice nécessite de dépenser un fétiche au cours d'un rituel occulte, ou de croiser le regard de sa victime et de psalmodier dans une langue étrange. Faites ensuite un jet de Ténébreux. Sur 10 ou plus, le sortilège fonctionne et peut aisément être dissipé. Entre 7 et 9, il fonctionne, mais vous devez choisir une des options suivantes :

- ★ l'incantation vous inflige 1 dégât ;
- ★ la malédiction a d'étranges effets secondaires ;
- ★ vous succombez à votre démon intérieur.

📖 Magie transgressive

Si votre rituel transgresse les normes morales ou sexuelles de la communauté dans laquelle vous vivez, ajoutez +1 sur votre jet de *Sorcellerie*.

📖 Sanctuaire

Vous avez un lieu secret dans lequel vous pratiquez la sorcellerie. Ajoutez +1 sur tous les jets que vous faites dans cet endroit.

ASCENDANTS & FÉTICHES

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Abrielle, Annalee, Cordelia, Darius, Evelyn, Gerard, Lucca, Merrill, Sabrina, Vanessa
APPARENCE : gracieuse, méticuleuse, prudente, sur les nerfs, timide
REGARD : calculateur, espiègle, mauvais, narquois, profond
ORIGINE : éveillée, formée par sa grand-mère, initiée aux rites païens, lectrice assidue, sur le Net

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	-1	SEXY	1
GLACIAL	2	GLACIAL	-1
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	-1
TÉNÉBREUX	1	TÉNÉBREUX	2

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous commencez la partie avec deux fétiches. Décidez de leur nature et à qui ils appartiennent.

Quelqu'un vous a surpris en train de fouiller dans les affaires d'un de ses amis, mais n'a rien dit. Il gagne un ascendant sur vous.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Sorcière.
- Cochez toutes les malédictions restantes.
- Créez une nouvelle malédiction.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous faites partie d'un **coven**.

DÉGÂTS

MALÉDICTIONS

Cochez-en deux.

📖 Entrave

Votre victime ne peut plus infliger de blessures physiques à qui que ce soit.

📖 Flétrissement

Votre victime perd tous ses cheveux. Ses dents commencent à tomber. Ses règles se déclenchent inopinément et sont abondantes. Sa peau devient jaunâtre et se couvre de pustules. Bref, peu importe les détails, ce n'est vraiment pas bon pour elle.

📖 Hurlemensonge

À chaque fois que votre victime essaie de mentir, elle entend une sonnerie qui lui vrille les tympans. Ainsi, les mensonges les plus grossiers peuvent aisément la forcer à s'accroupir et la désorienter. Les plus importants peuvent la blesser, voire endommager son cerveau.

📖 Illusion

Choisissez ce que votre victime voit partout, et ce peu importe où elle se rend : serpents et insectes, visages démoniaques, fausses prophéties ou sous-entendus imaginaires. Vous n'avez aucun contrôle sur la forme précise de ces illusions, ni sur la façon dont elles se manifestent.

📖 Œil des ténèbres

Vous entrez dans un sommeil profond, et commencez à voir le monde par les yeux de votre victime. Vous pouvez sentir ce qu'elle ressent, et la manière dont elle réagit à ce qu'elle voit.

CONDITIONS

Votre beauté est éternelle.

*Vous êtes ce mal auquel tout le monde veut goûter,
mais que personne n'ose comprendre.*

*Et pourtant, votre regard vous trahit, tout comme
le font vos propos soigneusement choisis
ou chacun de vos gestes : vous n'avez plus d'âme.*

*Certains Vampires se délectent de cette situation,
transformant leur vie après la mort en un véritable
tourbillon hédoniste, enchaînant les libations
sanglantes. D'autres détestent cette nature
maléfique qui se terre au plus profond de leur être,
et font le serment de mener une existence chaste
et solitaire. Dans tous les cas, quelqu'un en souffrira.
C'est à vous de choisir qui.*

DÉMON INTÉRIEUR

Les autres ne sont que des pions pour vous, de vulgaires jouets dont vous entendez bien disposer à votre guise. Vous leur faites du mal et les rendez encore plus vulnérables parce que cela vous amuse, exactement comme le ferait un chat avec des souris. Peut-être même que vous les viderez de leur sang, mais ce ne sera probablement pas sans prendre d'abord tout votre temps. Vous échappez à votre démon intérieur quand quelqu'un de bien plus puissant que vous vous remet à votre place.

ACTION SEXUELLE

Quand vous refusez de coucher avec quelqu'un, gagnez un ascendant sur lui.

Quand vous couchez avec quelqu'un, perdez tous vos ascendants sur lui.



Le Vampire

JOUER LE VAMPIRE



Glacial, manipulateur, hypnotique et cruel, le Vampire est surtout le spécialiste de la domination et de l'emprise émotionnelle. Il sait comment miner la volonté d'autrui et possède souvent un rapport dérangeant à la notion de consentement.

Quel que soit votre choix de caractéristiques, les scores de Sexy et de Glacial du Vampire mettent en avant sa capacité naturelle à souffler le chaud et le froid. En effet, il peut passer en un instant du romantisme le plus passionné à la méchanceté la plus gratuite. Votre décision revient surtout à choisir quelle sera son attitude, sensuelle ou dédaigneuse.

Les actions du Vampire ont un côté franchement flippant. Néanmoins, ce n'est pas tant dû à une éventuelle origine surnaturelle : c'est essentiellement parce que ces actions sont violentes, intimes, et surtout préméditées. Jouer un Vampire implique d'être prêt à interpréter une personne qui blesse autrui de manière délibérée. Cherchez-vous la rédemption ? Vous abandonnez-vous à la tentation et aux ténèbres ? Gardez à l'esprit que vous jouez un des personnages principaux de l'histoire à venir. Par conséquent, vous allez devoir le faire évoluer et il ne pourra pas se complaire indéfiniment dans le rôle de celui qui fait du mal à ceux qui l'entourent pour le plaisir. Dans le cas contraire, attendez-vous à le voir devenir un des grands méchants de l'histoire et à ce que les autres personnages commencent à affûter leurs pieux.

ACTIONS

Cochez deux des actions suivantes.

✧ À vous glacer le sang

Quand vous *rembarrez* quelqu'un et obtenez un résultat de 7 ou plus, vous pouvez choisir une option supplémentaire dans la liste.

✧ Chasse gardée

Vous établissez un lien surnaturel avec les personnes dont vous vous nourrissez. Désormais, à chaque fois que vous *contemplez l'Abysse* pour en apprendre davantage sur leurs allées et venues ou sur leur bien-être, considérez que vous avez 3 en Ténébreux.

✧ Hypnotique

Vous pouvez hypnotiser les personnes qui n'ont pas d'ascendant sur vous. Faites un jet de sexy. Sur 10 ou plus, votre cible fait exactement ce que vous souhaitez et ne se rend pas compte que quelque chose cloche. Entre 7 et 9, vous l'hypnotisez, mais devez choisir une des options suivantes :

- * elle comprend exactement ce que vous lui avez fait ;
- * elle foire ce que vous lui avez demandé ;
- * sa santé mentale en prend un coup.

ASCENDANTS & CONDITIONS

IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

NOM : Amanda, Cassius, Clayton, Helene, Isaiah, Jessamine, Jong, Lucian, Marcell, Morana, Serina

APPARENCE : démodé, distant, intense, prédateur, sur la retenue

REGARD : affamé, assoiffé, concupiscent, douloureux, éteint

ORIGINE : étreint ce siècle, issu d'une lignée maudite, nouvellement revenu à la vie, seigneur vampirique, vieux de plusieurs siècles

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	2	SEXY	1
GLACIAL	1	GLACIAL	2
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	-1
TÉNÉBREUX	-1	TÉNÉBREUX	-1

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous êtes magnifique. Gagnez un ascendant sur tout le monde.

Quelqu'un a sauvé votre non-vie. Il gagne 2 ascendants sur vous.

DÉGÂTS

ACTIONS (SUITE)

✧ Invité

Vous ne pouvez pas entrer dans une maison sans y avoir été invité. Quand quelqu'un vous invite à entrer, gagnez un ascendant sur lui.

✧ La Sustentation

Vous vous nourrissez de sang encore chaud, prélevé directement à la source. Si c'est la première fois que quelqu'un se nourrit sur votre victime, vous gagnez 1 point d'expérience tous les deux. Quand vous vous nourrissez, choisissez deux des options suivantes :

- * vous effacez 1 dégât ;
- * vous avez +1 sur votre prochain jet de dés ;
- * votre victime n'en meurt pas.

✧ Magnétisme

Vous pouvez dépenser un ascendant sur quelqu'un pour exiger qu'il reste en votre présence. S'il s'éloigne malgré tout, gagnez 2 ascendants sur lui.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Vampire.
- Cochez une action de Vampire.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous faites partie d'une **coterie de Vampires**.