

*Avant, tout était plus simple.*

*Il y avait une rivière de flammes, un fleuve de chagrin, et vous montiez la garde juste à côté de la porte des enfers. On ne perdait pas des heures à se demander qui était maudit et qui ne l'était pas.*

*Vos griffes étaient tranchantes et vos yeux capables de scruter toutes les directions en même temps.*

*Et, pendant une très longue période, personne n'a franchi le seuil. Si seulement tout avait pu continuer ainsi, avec d'un côté les innocents et de l'autre ceux qui ne l'étaient pas. Vous montez toujours la garde et vous la monterez toujours.*

*Seulement, voilà : le reste du monde, lui, a changé.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Vous faites de votre mieux pour être conciliant, docile même, mais vous avez grandi dans un endroit horrible où on ne vous a pas élevé comme cela. Autant ne pas se voiler la face : vous êtes une bête galeuse et impossible à aimer qui sort tout droit des enfers. Vous êtes né pour montrer les crocs et pour mordre. Tous ceux qui ont réussi à s'approcher de vous doivent être chassés, violemment si nécessaire. Vous devez retourner dans les ombres et y ramener les damnés avec vous. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous êtes interrompu par un héros vertueux ou quand un amour sincère tempère votre détermination.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, expliquez à cette personne pourquoi vous n'appartenez pas à son monde. Si elle est d'accord avec vous, donnez-vous une condition correspondante. Si elle ne l'est pas, vous gagnez un ascendant sur elle.



*Le Cerbère*

## JOUER LE CERBÈRE



Sur ses gardes, implacable, sévère et constamment tiraillé entre deux extrêmes, le Cerbère était autrefois un chien à trois têtes qui montait la garde devant la porte des enfers. Il s'assurait qu'aucun vivant ne rentre, et qu'aucun mort ne sorte. De nos jours, les choses sont un peu plus compliquées. Il garde toujours une frontière entre deux mondes et essaie de faire en sorte que chacun reste à la place qu'il mérite, mais leur séparation est désormais bien plus floue. Rappelez-vous Jughead dans la première saison de *Riverdale* : il est pris en étau entre le monde criminel des gangs du Southside et la prétendue innocence de la ville de Riverdale. Ajoutez encore un zeste de *Gossip Girl*, voire de *Pretty Little Liars*, et vous avez votre Cerbère.

Vous pouvez être dur et exigeant (Glacial 2 et Impulsif 1) ou sinistre et amer (Ténébreux 2 et Glacial 1).

*Chien de Garde* nécessite que vous fassiez quelques choix concernant l'histoire au début de la campagne. Discutez-en avec la MC et déterminez à quel côté de la frontière appartiennent les autres personnages principaux.

De nombreuses actions du Cerbère ont un rapport avec les conditions. *Arbitre* fonctionne également avec celles que vous vous donnez à vous-même, comme lorsque vous précisez votre histoire personnelle ou que vous utilisez votre action sexuelle. *Condamné à la solitude* modifie les conséquences qu'implique le fait de recevoir des conditions, et donc d'obtenir un résultat entre 7 et 9 sur un jet de *Rembarrer*.

Si votre clique s'appelle des **serpents dans votre dos**, c'est surtout parce que j'ai voulu faire la maline. Non seulement le Cerbère mythologique était décrit comme ayant des serpents sur son dos et sa queue, mais Jughead portait une veste des Southside Serpents durant toute la période où il se laissait de plus en plus dominer par ses « démons intérieurs ». Comme toujours, c'est à vous de déterminer ce à quoi correspond exactement cette clique dans votre campagne. Enfin, pouvoir échapper à votre démon intérieur en étant interrompu par un héros vertueux est à la fois une référence au douzième des travaux d'Hercule et à Archie qui essaie de convaincre Jughead de se reprendre.

Cochez *Chien de garde*, puis une des actions suivantes.

### **Chien de garde**

Vous vivez dans une zone séparant deux communautés. L'une est resplendissante et nimbée de lumière, l'autre est condamnée à vivre dans l'ombre. Il est de votre devoir de garder cette frontière.

Gagnez 1 point d'expérience à chaque fois que vous trouvez quelqu'un qui n'est pas de son côté de la frontière et le ramenez à l'endroit où il devrait être.

### **Aboyer avant de mordre**

Quand vous tirez profit d'une condition que vous avez vous-même donnée à quelqu'un, ajoutez +2 sur votre jet au lieu de +1.

### **Arbitre**

Quand vous donnez une condition à quelqu'un, gagnez 1 point d'expérience.

### **Condamné à la solitude**

Quand vous essayez de repousser les autres ou d'échapper à leurs attentions, vous pouvez tirer profit de vos propres conditions pour avoir des bonus sur votre jet.

### **Continuer à creuser**

Quand vous *contemplez l'Abysse* en cherchant des informations pour nuire à quelqu'un, ajoutez +1 sur votre jet. Si vous obtenez un résultat de 10 ou plus, votre cible vous révèle un secret et vous pouvez choisir de lui donner une condition pour refléter ce que vous avez appris.

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Alethea, Alison, Dan, Forsythe, Hayden, Lexi, Penelope, Trey, Trinity, Ward

**APPARENCE** : bien élevée, fougueuse, musclée, pouilleuse, solitaire

**REGARD** : cerné, cruel, de chien battu, inquiet, perspicace

**ORIGINE** : a regardé trop de films noirs enfant, créé par des monstres antiques, né du mauvais côté des enfers, né du mauvais côté des rails, visions

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

<b>SEXY</b>	-1	<b>SEXY</b>	-1
<b>GLACIAL</b>	2	<b>GLACIAL</b>	1
<b>IMPULSIF</b>	1	<b>IMPULSIF</b>	-1
<b>TÉNÉBREUX</b>	-1	<b>TÉNÉBREUX</b>	2

## HISTOIRE PERSONNELLE

Une âme viciée a réussi à tromper votre vigilance et se cache désormais parmi les innocents. Vous la traquez. Gagnez 2 ascendants sur elle.

Vous n'êtes pas à votre place. Donnez-vous une condition.

**DÉGÂTS**

## ACTIONS (SUITE)

### **Loyal**

Le personnage qui a le plus d'ascendants sur vous à un moment donné est votre maître. Quand vous activez une action pour le protéger ou pour l'aider, ajoutez +1 sur votre jet, et il gagne alors un ascendant sur vous. Lorsque vous succombez à votre démon intérieur, celui qui est votre maître à ce moment précis perd tous les ascendants qu'il possède sur vous.

### **Réaction à chaud**

Quand vous découvrez une injustice qui a longtemps été tue ou cachée, ajoutez +1 sur tous vos jets afin de la mettre en lumière et de l'amener devant les tribunaux le plus rapidement possible.

**PROGRESSIONS**

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Cerbère.
- Cochez une action de Cerbère.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous avez des **serpents dans votre dos**.

**ASCENDANTS & CONDITIONS**