

*Vous savez ce qu'ils désirent au plus profond de leur être. En fait, vous le ressentez presque aussi intimement qu'eux. Cependant, ces envies s'abattent sur vous comme des pluies acides.*

*Tout le monde veut toujours quelque chose, et il est parfois épuisant de vous démener pour combler leur sempiternel besoin de convoiter ce qu'ils ne peuvent pas avoir. Pourtant, en fin de compte, tous ces efforts en valent la peine, mais ne les laissez jamais oublier qui leur a permis d'obtenir ce qu'ils désiraient tant.*

*Les dettes sont faites pour être payées, après tout.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Vous avez passé bien trop de temps à vous inquiéter de ce qu'ils pouvaient bien vouloir. Exigez le remboursement de toutes leurs dettes, et rappelez-leur précisément à quel point ils n'auraient rien sans vous. Prenez plaisir à les regarder se retourner les uns contre les autres, notamment ceux qui n'ont pas accepté vos cadeaux et ceux qui ont refusé d'honorer leurs dettes. Échappez à votre démon intérieur quand vous êtes rappelé à l'ordre par quelqu'un à qui vous devez bien plus qu'il ne vous doit, ou qu'une personne vous montre qu'elle ne vous aime pas uniquement pour ce que vous pouvez lui fournir.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, votre partenaire peut effacer autant de conditions qu'il le souhaite. Vous gagnez le même nombre d'ascendants sur lui.



*Le Diable*

## JOUER LE DIABLE



Sournois, captivant et généreux, mais dépendant de l'aide des autres, le Diable sait toujours qui appeler pour lui rendre le meilleur service au meilleur moment. Peu importe que cette faveur lui soit accordée de bonne grâce ou après une petite séance de chantage affectif en mode « Souviens-toi la fois où... » qu'il serait trop impoli d'ignorer. Et quand tout le reste a échoué, il est toujours possible d'échanger un service contre un autre. Après tout, il n'y a rien qui ne puisse s'acheter...

Avec un score de 2 en Sexy, vous êtes toujours séduisant. Peut-être est-ce dû à votre côté stoïque et à votre maîtrise de vos émotions (Glacial 1) ou à l'inverse, à votre côté étrange, mais néanmoins perspicace (Ténébreux 1). Avec un faible score en Impulsif, vous dépendez régulièrement de la bonne volonté des inconnus pour qu'ils s'occupent à votre place des problèmes dont vous n'avez pas réussi à vous débarrasser, que ce soit en faisant porter le chapeau à quelqu'un d'autre ou grâce à votre charme. C'est la raison pour laquelle vous devez vous rappeler d'obtenir au préalable tous les moyens de pression qui s'avéreront nécessaires à votre confort.

Quand vous créez votre Diable, vous n'avez pas besoin de lui donner une nature qui soit réellement infernale ou démoniaque. Il peut ne pas s'intéresser à la religion et simplement avoir une mentalité de mercenaire. Dans tous les cas, il doit néanmoins être en mesure de fournir aux autres les choses qu'ils convoitent, qu'elles soient physiques ou immatérielles. Jouer les médiateurs ou combler les manques affectifs d'autrui est déjà étonnamment efficace, mais réfléchissez aux moyens qu'il pourrait employer pour fournir aux gens ce qu'ils ne peuvent obtenir par eux-mêmes. Est-ce l'adolescent le plus riche de la ville ? A-t-il un talent criminel bien à lui ? Est-ce que ses parents ont de l'influence ? Connaît-il des gens particulièrement haut placés ou défavorisés ?

## ACTIONS

Cochez *Donner pour recevoir*, puis deux des actions suivantes.

### ★ **Donner pour recevoir**

Lorsque vous donnez ce qu'il souhaite à quelqu'un, que ce soit quelque chose de matériel ou pas, vous gagnez un ascendant sur lui. S'il vous a demandé de le lui fournir, il gagne 1 point d'expérience.

### ☆ **Au cœur du sabbat**

Quand vous succombez à votre démon intérieur, effacez toutes vos conditions.

### ☆ **Cheval de Troie**

Quand vous tentez un personnage pour lui faire faire ce que vous voulez et qu'il refuse, vous gagnez 1 point d'expérience.

### ☆ **Engendré par l'Abysse**

Si vous contemplez l'Abysse pour savoir comment vous pouvez satisfaire un désir spécifique et que vous obtenez un résultat de 10 ou plus, vous gagnez +2 sur le prochain jet que vous ferez en rapport avec ce dernier.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Aleister, Candy, Cole, Estelle, Frank, Honey, John, Lucy, Naysha, Ophelia, Samuel, Viola, Yuri

**APPARENCE** : de mauvais garçon, de petit canard en sucre, innocente, irrésistible, rayonnante

**REGARD** : appréciateur, brillant, entendu, malicieux, perspicace

**ORIGINE** : ange déchu, envie d'impressionner son démon de père, le Nain Tracassin, né dans un coven de Sorcières, roi des marchands

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous fournissez une personne de façon régulière. Vous gagnez 2 ascendants sur elle.

Quelqu'un a refusé votre offre et vous l'a reproché. Il gagne un ascendant sur vous.

DÉGÂTS

## ACTIONS (SUITE)

### ☆ **Ignoble**

Quand vous avez trois ascendants ou plus sur un personnage, il ajoute 1 sur ses jets pour satisfaire vos demandes.

### ☆ **La marionnette de Mammon**

Vous pouvez dépenser un ascendant sur un autre personnage principal pour lui permettre d'ajouter 1 sur son jet. S'il obtient un résultat de 10 ou plus, c'est vous qui choisissez ce qu'il se passe à sa place.

### ☆ **Maître des Enfers**

Principal ou secondaire, quand un personnage se bat pour vous, il n'inflige jamais moins de dégâts que votre score de Sexy.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Diable.
- Cochez une action de Diable.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Attirez quelques **diablotins accros aux potins**.