

*Le monde touche à sa fin.*

*Vous connaissez le nom de la force qui en sonnera le glas. Vous la trouvez aussi terrible qu'impressionnante, et chuchotez son nom quand personne ne peut vous entendre.*

*C'est le nom que vous vénerez.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Ce n'est pas très malin de vous ignorer et de vous maltraiter ainsi. Lorsque ce monde sera consumé par les flammes, vous vous assurerez qu'ils soient parmi les premiers à brûler. Faites tout ce qui est nécessaire pour invoquer votre seigneur inhumain, et repoussez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin. Vous échappez à votre démon intérieur lorsque le mauvais maître se matérialise pleinement dans ce monde, ou quand vous échouez de peu et que cet événement vous convainc qu'il serait préférable de faire profil bas et d'attendre votre heure.

## ACTION ROMANTIQUE

Lorsque vous vous autorisez à aimer quelqu'un, que vous en tombez réellement amoureux et que ce sentiment est réciproque, le mauvais maître perd la moitié des ascendants qu'il a sur vous. Arrondissez au nombre supérieur.



*Le Disciple*

## JOUER LE DISCIPLE



Maussade, obsessionnel, assoiffé de vengeance et tragique, le Disciple croit que son but dans la vie est de participer à l'invocation d'une puissante entité venue d'un autre monde, provoquant probablement la fin de celui-ci au passage. Il reste tapi dans l'ombre, et cède chaque jour un peu plus de pouvoir à cet être au-delà de toute compréhension.

Vous pouvez être insensible et asocial (Glacial 2 et Ténébreux 1), ou bizarre et désespérant (Ténébreux 2 et Impulsif 1). Votre score de Sexy est en revanche toujours faible, car vous vous êtes systématiquement assuré d'éviter tout rapport spontané avec les autres. D'une certaine façon, il est important pour vous de ne pas faire partie de leur groupe.

Le Disciple est radicalisé. On l'a radicalisé. Il suit désormais une voie funeste qui pourrait bien le consumer tout entier et le détruire. C'est bien sûr une métaphore de la façon dont les idéologies violentes sont répétées encore et encore, que ce soit en ligne ou dans les chambres d'adolescents, et de la manière dont elles finissent en tragédies si personne n'intervient. Le grand nombre d'ascendants nécessaires pour invoquer le mauvais maître représente ces centaines de moments où il aurait été possible de faire machine arrière, où quelqu'un aurait pu intervenir, ou même ceux où il aurait été possible de commencer à se poser les bonnes questions. À partir de quand est-ce trop tard pour faire quoi que ce soit ?

Le disciple a une action romantique en lieu et place d'une action sexuelle. Elle représente la façon dont les relations personnelles significatives peuvent aider à déradicaliser quelqu'un, et l'aider à progresser vers la guérison.

Si vous êtes MC, laissez le mauvais maître accumuler les ascendants et veillez à ne les dépenser que lors de moments particulièrement importants. Resserrez de plus en plus la laisse autour du cou du personnage à mesure que le temps passe. Enfin, si le mauvais maître peut techniquement gagner des ascendants sur n'importe qui (ce qui compte dans son total et contribue donc à la fin du monde), assurez-vous que ce soit presque toujours dû à l'influence du Disciple, à ses actions ou aux gens qui l'entourent.

## ACTIONS

Cochez deux des actions suivantes.

Cochez *Idoles* et *La fin du monde*, puis une des actions suivantes.

### **Idoles**

Vous fabriquez des idoles pour votre mauvais maître. Choisissez la forme qu'elles prennent dans la liste suivante : poupées de tissu, sceaux gravés, statues, vidéos, rituels, feux cérémoniels ou sombres poèmes.

Chaque idole compte comme un ascendant de plus que le mauvais maître possède sur vous, à moins que quelqu'un d'autre en prenne le contrôle ou la détruise.

### **La fin du monde**

Vous avez juré allégeance à un mauvais maître. Lorsque ce dernier a accumulé un total de six cent soixante-six ascendants, il peut alors pleinement se matérialiser dans ce monde et ses pouvoirs sont désormais au-delà de toute mesure.

### **En son nom**

À chaque fois que quelqu'un d'autre que lui gagne un ascendant sur vous, votre mauvais maître gagne un ascendant sur cette personne.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Aleister, Eve, Horace, Isaac, JD, Mark, Owen, Raven, Tim, Zora

**APPARENCE** : abuse du eye-liner, classiquement morbide, manteau tentaculaire, n'a pas dormi ni pris de douche, vêtements militaires

**REGARD** : calculateur, ne cligne jamais des yeux, paniqué, peiné, vide

**ORIGINE** : *dark Web*, découverte de vieux carnets, foi, rêves prophétiques, un petit ver qui frétille à l'intérieur de lui

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Avec quelqu'un, vous avez juré de garder le secret à propos de quelque chose. De quoi s'agissait-il ? Vous gagnez 2 ascendants l'un sur l'autre.

Un adulte qui vous connaît se fait du souci pour vous. Il gagne un ascendant sur vous.

DÉGÂTS

## ACTIONS (SUITE)

### **Incantations**

Quand vous *contemplez l'Abyss* pour supplier votre mauvais maître, il gagne un ascendant sur vous. Si vous obtenez un résultat de 10 ou plus, il vous révèle la prochaine étape de son plan et vous ajoutez +1 sur tous vos jets pour accomplir sa volonté.

### **Mission secrète**

À chaque fois que vous mentez à quelqu'un à propos de vos motivations et qu'il est assez idiot pour vous croire, gagnez un ascendant sur lui.

### **Offrandes de sang**

À chaque fois que vous subissez un ou plusieurs dégâts, le mauvais maître gagne un ascendant sur vous et vous gagnez 1 point d'expérience.

### **Rabatteur d'âmes**

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

## PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Disciple.
- Cochez une action de Disciple.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rejoignez un **groupe à la recherche de la transcendance**.