

*Le monde a besoin de vous. Il a besoin de quelqu'un de suffisamment courageux pour oser s'aventurer tête baissée dans les ténèbres et servir d'exemple à toutes les âmes égarées ici-bas. Elles ont besoin de retrouver l'espoir, et elles ne pourront pas y arriver seules. Il leur faut une héroïne et une protectrice.*

*Mais il reste encore un petit souci. Et c'est justement la question qui revient sans cesse vous hanter aux pires moments : et si vous n'étiez pas à la hauteur ?*

## DÉMON INTÉRIEUR

Vos amis n'ont pas votre force. Ils ne servent à rien. Vous éprouvez le besoin de vous précipiter seule et sans attendre à la poursuite de la plus grande menace imaginable. Il faut que vous affrontiez bille en tête tous les défis et autres dangers qui se dresseront sur votre route, même s'ils peuvent s'avérer mortels. Vous échappez à votre démon intérieur quand quelqu'un vient à votre secours ou que vous vous réveillez à l'hôpital, selon ce qui arrive en premier.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, effacez toutes vos blessures et vos conditions. Si la personne avec qui vous couchez vous dégoûte, donnez-lui un ascendant. Si vous vous dégoûtez vous-même, donnez-lui un ascendant.



*L'Élue*

## JOUER L'ÉLUE



Puissante, préparée au combat, masochiste et dangereuse, l'Élue est embourbée dans une guerre qu'elle ne pourra pas gagner seule. Elle ne sait pas quand mais, tôt ou tard, elle devra demander de l'aide à ses amis et donc inévitablement les mettre en danger. Toute sa vie est à l'avenant : elle est constamment confrontée à des dilemmes qui mettent à mal ses convictions et enchaînent les confrontations où elle n'a d'autre choix que de jouer le tout pour le tout.

Vous pouvez être une cheffe de bande intimidante (Glacial 2 et Impulsif 1) ou une guerrière pleine de fougue (Impulsif 2 et Sexy 1). Dans les deux cas, vous aborderez les thèmes de la responsabilité et des risques, ceux que vous prenez comme ceux que vous faites courir aux autres.

Intégrer une Élue dans un groupe a toujours un impact sur la forme que va prendre l'histoire. En effet, cette mue demande à la MC d'imaginer un nouveau grand méchant qui vous servira d'antagoniste principal avant même d'avoir arrêté les histoires personnelles de tous les personnages. Ainsi, bien qu'elle n'ait aucun mal à alimenter elle aussi les embrouilles entre ces derniers, l'Élue contribue à ce que l'intrigue et les enjeux de la partie se tournent davantage vers des éléments extérieurs au groupe.

Si vous êtes MC, présentez vos grands méchants comme des adversaires tout désignés pour l'Élue. Posez des questions intéressantes à leur sujet et rebondissez sur les réponses des joueurs. Guettez toutes les opportunités de les intégrer à l'histoire. Ainsi, peut-être que le proviseur est en fait une créature infernale, ou que le bienfaiteur démoniaque de l'Âme damnée en veut à la peau de l'Élue... ou à son sang !

## ACTIONS

Cochez deux des actions suivantes.

### **Gracier**

Quand vous décidez d'épargner quelqu'un que vous auriez des raisons de tuer, prenez un ascendant sur lui.

### **L'affrontement final**

Dépensez 4 ascendants sur un personnage secondaire pour le tuer de façon définitive et irrévocable.

### **Le métier qui rentre**

Quand vous échouez à protéger vos amis, gagnez 1 point d'expérience.

### **Montrer la voie**

Quand vos amis suivent vos instructions ou votre exemple, ils ajoutent 1 sur leurs jets.

### **S'interposer**

Quand vous vous interposez pour encaisser un coup destiné à quelqu'un d'autre, faites un jet d'Impulsif. Sur 10 ou plus, vous prenez tous les dégâts à sa place et les réduisez d'un point. Entre 7 et 9, vous prenez simplement tous les dégâts.

### **Tous à la bibliothèque !**

Quand la situation est désespérée et que vos ennemis semblent invincibles, vous pouvez vous tourner vers vos amis pour qu'ils vous aident dans vos recherches. Procéder ainsi équivaut à *contempler l'Abysses*. Ajoutez 1 sur votre jet pour chaque ami qui se plonge à corps perdu dans les livres et continue de vous aider malgré le côté rébarbatif de l'exercice. Sur 10 ou plus, vous obtenez l'effet habituel, mais une vision vous révèle en plus le point faible de votre ennemi et vous gagnez un ascendant sur lui.

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Ajani, Ariel, Caleb, Dominic, Gabriel, Jackson, Morgan, Raidah, Susie, Victoria

**APPARENCE** : exclue, hantée, musclée, normale, populaire

**REGARD** : cocard, inébranlable, inquiet, masqué par des bandages, rayonnant

**ORIGINE** : dernière survivante, destinée, du genre à faire ce qu'il faut, jouet de forces surnaturelles, traumatisme

## 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>	2
<b>TÉNÉBREUX</b>	-1	<b>TÉNÉBREUX</b>	-1

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez deux amis sur lesquels vous pouvez compter pour traquer les monstres ou combattre le crime. Prenez un ascendant sur chacun d'eux.

Il y a quelqu'un qui sait que vous êtes l'Élue et qui veut votre mort. Décrivez-le. La MC lui donnera un nom et 2 ascendants sur vous.

**DÉGÂTS**

## PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action d'Élue.
- Cochez une action d'Élue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous avez **des alliés contre-nature**.

## ASCENDANTS & CONDITIONS