

*Tout ce qu'il faut, c'est un trait d'esprit pas trop complexe, un air un peu abruti, une voix traînante ou un mot ajouté à la fin de la phrase de quelqu'un d'autre. Et les voilà qui se mettent tous à rire, non pas de vous, mais avec vous, et mieux, grâce à vous. Vous aimez ce rôle de boute-en-train et le pouvoir qu'il vous procure. Laissez-les parler de ces personnes illustres qui leur servent de modèles ou de leurs objectifs dans l'existence, c'est bien grâce à vous qu'ils se sentent réellement vivants. Et si vous êtes là pour eux, peut-être qu'ils seront là pour vous. En tout cas, c'est ce que vous espérez.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Bon, ça suffit d'être aussi sérieux ! Et puis, vous n'étiez pas très doué pour ça de toute façon. Prenez ce qui ne vous appartient pas, balancez des *punchlines* en vous servant des petites histoires de tout le monde, et faites la fête comme s'il n'y avait pas de lendemain ! On s'en fout de savoir à qui ça plaît ou qui ça dérange ! Le seul rire qui compte, c'est le vôtre. Vous échappez à votre démon intérieur lorsque vous avez tellement fait la fête que vous perdez connaissance, ou lorsque quelqu'un réussit à vous faire voir les choses de son point de vue.

## ACTION SEXUELLE

Votre partenaire peut vous poser une question, qu'elle vienne du personnage ou de son joueur. Si vous répondez avec une blague, il gagne 2 ascendants sur vous. Si vous répondez honnêtement, gagnez 1 point d'expérience.



*Le Furet*

## JOUER LE FURET



Marrant, joueur, plein d'énergie, mais incapable de voir plus loin que le bout de son nez, le Furet passe son temps à enchaîner les fêtes. Même si son intérêt prime sur celui des autres, il a à cœur de s'occuper de leur bien-être, que ce soit par son humour, son charme, l'usage de drogues ou même de mensonges bien sentis. Jouer un tel personnage consiste essentiellement à essayer de faire en sorte que les autres soient dans son camp. En effet, il n'est pas du genre à se poser trop de questions sur ses motivations, ni sur les conséquences de son comportement, d'ailleurs. Tout ce qui compte pour lui, c'est de faire rire quelqu'un et d'obtenir un peu de l'attention dont il a tellement envie. À ses yeux, vivre l'instant présent est bien plus important que de planifier son avenir.

Vos caractéristiques vous permettront toujours d'être séduisant et bien plus blessant que vous ne le pensez. C'est à vous de choisir si vous préférez être si spectaculairement attirant que vous vous démarquez en toutes occasions (Sexy 2 et Glacial 1), ou avoir un peu plus de répondant face à ceux que vous finirez inévitablement par énerver (Sexy 1, Glacial 1 et Impulsif 0). D'une façon ou d'une autre, l'introspection ne sera pas votre fort (Ténébreux -1). Après tout, c'est sans doute plus facile de faire l'idiot quand on n'a pas à trop se forcer.

*Cachette de petites douceurs* vous permet de ne jamais être pris au dépourvu au moment critique, même si vous aurez peut-être à en payer le prix plus tard. Les actions *Il court, il court*, *le Furet !* et *Se cacher à la vue de tous* vous donnent (à vous seul) la possibilité de fuir vos responsabilités, le plus souvent au détriment de ceux qui vous accompagnent. En revanche, si ça commence à vraiment chauffer pour vous, *Danse de guerre du Furet* vous permet de vous dépêtrer d'un combat sans prendre de coup, et *Excentrique* vous donne l'opportunité d'en découdre oralement et peut-être de vous faire de nouveaux amis.

## ACTIONS

Cochez *Langue affurée*, puis une des actions suivantes.

### **Langue affurée**

Quand vous faites rire quelqu'un, ajoutez +1 sur votre prochain jet pour l'*allumer*. Quand vous faites pleurer quelqu'un, *gardez votre sang-froid*.

### **Cachette de petites douceurs**

Du moment que ce n'est rien d'exceptionnel, vous êtes toujours capable de vous procurer le nécessaire pour une fête ou tout autre événement de ce type. Si vous apportez quelque chose pour vous la péter, décrivez ce que vous avez fait pour l'obtenir et qui risque de poser des problèmes plus tard.

### **Danse de guerre du Furet**

Quand vous débutez un combat pour lequel vous n'étiez pas préparé et dont vous n'avez aucune envie de découvrir l'issue, ajoutez +1 sur votre prochain jet pour détourner l'attention vers quelque chose d'encore plus fou.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Alyssa, Carter, Diva, Edward, Gigli, Jefferson, Lula, Midori, Ollie, Stephanie, Talon, Vikram  
**REGARD** : concentré, intelligent, perçant, plein d'esprit, vitreux  
**ORIGINE** : accumulateur compulsif, clown de la classe, complexe de Napoléon, dissimule sa douleur, petit ange gardien  
**APPARENCE** : emmitouflé, festivalier, instagrameur lambda, maigre comme un clou, touchant de bizarrerie

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	2	SEXY	1
GLACIAL	1	GLACIAL	1
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	0
TÉNÉBREUX	-1	TÉNÉBREUX	-1

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous êtes très drôle. Gagnez un ascendant sur tout le monde.

Vous avez fait pleurer quelqu'un. Donnez-lui 2 ascendants.

DÉGÂTS

## ACTIONS (SUITE)

### **Excentrique**

Quand vous *rembarrez* quelqu'un, vous pouvez choisir l'option « Il trouve vos conneries astucieuses, drôles, ou inoffensives » au lieu de lui donner une condition.

### **Il court, il court, le Furet !**

Quand vous cherchez volontairement à échapper à des figures d'autorité, ne faites pas de jet de *Fuir*. Vous leur échappez. Dites qui se fait prendre à votre place.

### **Se cacher à la vue de tous**

Quand vous tirez au flanc et que vous vous soustrayez à vos obligations, gagnez 1 point d'expérience. Si on le reproche à quelqu'un d'autre, cette personne gagne un ascendant sur vous.

## PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Furet.
- Cochez une action de Furet.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous avez de **super potes de soirée**.