

Vous savez ce qu'est l'éternité. En fait, vous le savez si bien que vous êtes parfaitement consciente que vous êtes loin d'avoir tout vu. Très loin, même. Cela finira par arriver, mais ce n'est pas encore le cas. D'ici là, vous pourrez probablement assister à la chute de plusieurs nouveaux empires et à la disparition de générations entières, alors même que vous n'aurez pas changé d'un iota, éternellement condamnée à rester la même. Vous évitez de trop vous attacher à vos contemporains et les regardez se consumer comme eux le feraient avec des insectes. Vous aimez les voir vivre leur vie et, de temps en temps, vous vous sentez assez seule pour avoir envie de vous mêler de leurs affaires. Leur façon de se débattre avec la vie est si belle et si naïve, comme si chaque instant avait de l'importance. Parfois, vous aimeriez ressentir la même chose, mais vous ne pouvez vous empêcher de douter : si tout est si fugace, est-ce qu'il existe quoi que ce soit qui compte vraiment ? Fort heureusement, vous avez l'éternité pour le découvrir.

DÉMON INTÉRIEUR

Le monde vous file entre les doigts. Le temps passe trop vite et vous avez besoin de vous raccrocher à quelque chose d'aussi beau et intemporel que vous. Fermez votre cœur à tout ce qui est éphémère. Prouvez aux autres et à vous-même que vous n'en avez jamais eu besoin. Laissez-les se consumer ! Prenez le contrôle de ce qui importe vraiment, et assurez-vous de le garder pour toujours à vos côtés. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous condamnez durablement quelqu'un à un destin qu'il ne mérite pas, ou quand vous vous heurtez à votre propre mortalité.

ACTION SEXUELLE

Juste après avoir couché avec quelqu'un, vous pouvez le tenter pour lui faire faire ce que vous voulez sans avoir à dépenser d'ascendant.



L'Immortelle

JOUER L'IMMORTELLE



Instruite, solitaire et un peu trop sûre de son fait, l'Immortelle aime à penser qu'elle a déjà tout vu, qu'on ne la lui fait pas et qu'elle est bien plus mûre que ceux qui l'entourent. C'est clairement faux. Non pas qu'elle soit dénuée d'une certaine forme de sagesse, mais elle est souvent prise au piège de ses propres œillères et autres préjugés. Ainsi, elle a beau se prétendre au-dessus de ce genre de frivolités, elle a autant besoin de contact humain que n'importe qui d'autre. Ses airs détachés et mystérieux ne sont qu'une tentative de se convaincre qu'elle peut se débrouiller seule, et sans doute aussi une façon d'attiser la curiosité de ceux qu'elle croise pour les inciter à faire le premier pas. Vous oscillez depuis toujours entre la volonté de vous renfermer sur vous-même pour panser vos blessures (Sexy 0, Impulsif 1 et Ténébreux 1) et celle d'user de votre charme pour tenter un timide rapprochement avec l'humanité et l'observer (Sexy 1, Glacial 1 et Impulsif 0). Dans les deux cas, non seulement vous n'agissez généralement pas sans couvrir vos arrières, mais vos talents sont aussi nombreux que les possibilités qui s'offrent à vous. Enfin, vous pouvez avoir un score tout à fait convenable dans n'importe quelle caractéristique, mais n'excellez dans aucune. Cela vous demanderait de trop vous engager.

Quand vous jouez l'Immortelle, essayez de trouver un équilibre entre le fait de vous donner un air mystérieux et détaché, et celui de créer suffisamment de raisons de vous impliquer dans l'histoire et dans tout le *drama* créé autour de la table. Ainsi, si vous voulez *défier la mort*, réfléchissez à un *geas* (injonction ou interdiction magique) qui vous pousserait à interagir avec le reste du groupe. Vous pouvez aussi faire en sorte que l'objet auquel est liée votre âme croise la route d'un autre personnage en qui vous avez confiance. De la même façon, si vous souhaitez pouvoir rejeter les gens avec *Envoûtée par l'éternité*, vous devez trouver une raison pour qu'ils continuent à vous solliciter. Cela peut être votre *Cœur en or*.

ACTIONS

Cochez deux des actions suivantes.

⌘ Cœur en or

Quand vous aidez quelqu'un à effacer une condition en relativisant ses problèmes, gagnez un ascendant sur lui.

⌘ Défier la mort

Quand vous avez pris votre 4^e dégât et que votre faiblesse n'a pas été utilisée contre vous, vous revenez à la vie au bout de quelques heures. Pour déterminer votre faiblesse, discutez avec la MC ou choisissez une des options suivantes : décapitation, destruction d'un objet auquel votre âme est liée, entendre votre vrai nom, transgression d'un *geas*.

⌘ Déjà-vu

Quand vous obtenez un résultat de 10 ou plus sur un jet de *Garder son sang-froid*, posez deux questions au lieu d'une seule.

ASCENDANTS & CONDITIONS

IDENTITÉ

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

NOM : Allie, Benjamin, Cassidy, Jacqueline, Kahurangi, Leon, Norman, Raquel, Tien, Zachariah
REGARD : curieux, de celle qui a déjà beaucoup vécu, dynamique, éteint, triste
ORIGINE : ambroisie, âme millénaire, bains de sang, trop têtue pour mourir, vient juste de renaître
APPARENCE : à la mode d'il y a dix ans, apathique, trop parfaite, trop recherchée pour son propre bien, vintage

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous semblez juste un peu trop bizarre. Donnez un ascendant à tout le monde.

Qui souhaiteriez-vous voir marcher à vos côtés pour l'éternité ? Prenez 2 ascendants sur ce personnage.

DÉGÂTS

ACTIONS (SUITE)

⌘ Envoûtée par l'éternité

Quand vous ignorez l'intérêt que vous porte quelqu'un ou que vous le repoussez, vous gagnez 1 point d'expérience. Il gagne un ascendant sur vous.

⌘ La valeur de la vie

Quand vous *cognez* quelqu'un et que vous souhaitez ajouter 1 sur votre jet ou aux dégâts que vous lui infligez, vous pouvez choisir de subir 1 dégât plutôt que de dépenser un ascendant.

⌘ L'histoire se répète

Quand vous relativisez vos problèmes actuels en faisant allusion à ce que vous avez déjà vécu par le passé, faites un jet de Glacial. Sur une réussite, vous effacez une condition. Entre 7 et 9, une des personnes qui vous a entendue gagne +1 sur son prochain jet pour découvrir la vérité à votre sujet.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action d'Immortelle.
- Cochez une action d'Immortelle.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Recrutez des **gardiens générationnels**.