

Il y a très longtemps, votre famille dominait ce monde. Elle était à la fois puissante, implacable et sage. Du moins, c'est ce que l'on vous a raconté. De votre côté, vous n'avez jamais rien vu d'autre qu'une foi assez vaine et des rêves qui ne se réaliseront jamais. Vous voulez simplement vivre votre vie comme n'importe quelle autre personne de votre âge, mais votre famille a des projets bien plus ambitieux pour vous.

Ils disent que les serpents règneront à nouveau sur ce monde, et qu'une fois encore, ils échangeront des secrets avec leurs alliés les plus puissants et du venin avec leurs pires ennemis. Mais d'ici là, ils ont besoin de vous. Après tout, c'est à cela que sert la famille, non ?

DÉMON INTÉRIEUR

Vous n'arriverez jamais à réconcilier le monde des humains et celui des serpents. Ils sont bien trop différents. La seule issue qu'il vous reste est de choisir un camp et de vous y tenir coûte que coûte. Ouvrez l'œil et attendez calmement qu'une occasion se présente, puis frappez sans vous soucier de l'identité des personnes qu'il faudra neutraliser ou dévorer. C'est la seule manière de rendre à ce monde sa simplicité et d'y trouver enfin votre place. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous acceptez la complexité de votre situation, ou quand vous muez.

ACTION SEXUELLE

Si votre famille apprend que vous avez couché avec quelqu'un, cette personne intègre la *dynastie sur le déclin* de votre famille. S'il s'agit d'un personnage principal, il ajoute l'action correspondante à son livret.



L' Ophidien

JOUER L'OPHIDIEN



Endoctriné, peu fiable, séduisant et brusque, l'Ophidien appartient à une famille tentaculaire et dominatrice. Il n'est pas sûr de sa place dans le monde moderne et essaie tant bien que mal de trouver un équilibre entre ses obligations familiales et l'envie de s'ouvrir à plus de gens.

Vous pouvez être séducteur et détaché (Sexy 2 et Glacial 1) ou agressif et dangereux (Glacial 2 et Impulsif 1). Dans les deux cas, vous serez tiraillé entre deux mondes et devrez décider qui mérite votre confiance et de se rapprocher de vous.

Toute votre famille est obsédée par son héritage, et cette angoisse permanente se reflète dans votre action sexuelle. Peu importe la personne avec qui vous tissez des liens ou avec qui vous couchez, vous courez le risque qu'elle se retrouve mêlée aux luttes de pouvoir de votre famille.

Votre véritable apparence, celle à laquelle fait référence *l'instant de vérité*, est terrifiante et à mi-chemin entre le reptile et l'humain, mais c'est à vous de décider des détails. Est-ce que vous rampez hors de votre peau comme le ferait un serpent en train de muer ? Est-ce que des crocs et une queue se mettent à pousser ? Est-ce totalement autre chose ?

Si vous êtes MC, guettez les occasions où la famille de l'Ophidien pourrait venir se mêler de sa vie sociale. Son père peut être particulièrement strict et lui imposer des règles arbitraires et étouffantes, sa grand-mère peut essayer de lui dire avec qui il doit désormais sympathiser, etc. Interprétez les membres de sa famille de façon à les rendre toujours au moins partiellement sympathiques, mais inéluctablement en conflit avec le monde extérieur. Découvrez comment l'Ophidien se comporte par rapport à cette opposition.

ACTIONS

Cochez *Dynastie sur le déclin*, puis une des actions suivantes.

♣ **Dynastie sur le déclin**

À l'époque où les serpents régnaient sur ce monde, votre famille était aussi puissante que nombreuse. Maintenant, elle n'est plus que l'ombre d'elle-même et vit dans la nostalgie de sa gloire passée. Choisissez ce qu'elle veut retrouver :

- * son influence politique ;
- * sa richesse disparue ;
- * sa beauté déclinante ;
- * ses alliés secrets.

À chaque fois que l'on vous convainc d'accéder aux demandes d'un membre de votre famille, ce dernier gagne un ascendant sur vous et vous obtenez +1 sur votre prochain jet pour réaliser cette tâche. À chaque fois que vous aidez votre famille à regagner un peu de sa gloire passée, gagnez 1 point d'expérience.

♣ **La patience est une vertu**

Quand vous rongez votre frein et évitez de répondre directement aux actions ou provocations d'un antagoniste, faites un jet de Glacial. Sur 10 ou plus, gagnez un ascendant sur lui. Entre 7 et 9, vous gagnez +1 sur votre prochain jet pour vous en prendre à lui dès que vous le reverrez.

ASCENDANTS & CONDITIONS

IDENTITÉ

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

NOM : Adelinde, Attor, Dana, Hester, Jasdeen, Lucian, Nuna, Russel, Seth, Zachariah
REGARD : brillant, froid, hypnotique, inquiet, ophidien
ORIGINE FAMILIALE : banni, démoniaque, venu des marécages, vieil héritage, voyageurs discrets
APPARENCE HUMAINE : capricieuse, gracieuse, lisse, séduisante, sordide

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez longuement observé quelqu'un pour essayer de comprendre ce que signifie le fait d'être humain. Gagnez 2 ascendants sur lui.

Votre famille cherche à contrôler chacun de vos actes et n'entend pas qu'il puisse en être autrement. La personne qui la dirige gagne 2 ascendants sur vous.

DÉGÂTS

ACTIONS (SUITE)

♣ **L'instant de vérité**

Quand vous montrez votre véritable apparence à quelqu'un, cette personne gagne un ascendant sur vous. Si elle vous accepte tel que vous êtes réellement, elle gagne un point d'expérience. Si elle vous rejette, vous gagnez +1 sur votre prochain jet contre elle.

♣ **L'ordre nouveau**

Quand vous apprenez à satisfaire un de vos besoins au sein de la société humaine plutôt qu'après de votre famille, gagnez 1 point d'expérience. Quand un autre personnage vous aide à vous adapter à la société humaine, il gagne 1 point d'expérience.

♣ **Méduser**

Quand vous fixez une personne sans cligner des yeux, faites un jet de Sexy. Sur 10 ou plus, votre cible se fige jusqu'à ce que vous cligniez à nouveau des yeux ou que quelqu'un la touche, et elle ne se souviendra de rien d'inhabituel. Entre 7 et 9, il se passera la même chose, mais uniquement si vous sifflez bruyamment tout du long et votre cible aura conscience qu'il s'est passé quelque chose d'étrange.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action d'Ophidien.
- Cochez une action d'Ophidien.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous appartenez à un **nid d'humains**.