

*Il est trop tard pour faire machine arrière. Vous avez fait bien trop d'efforts pour ne serait-ce qu'y penser. Vous tenez désormais entre vos mains ce dont vous rêviez depuis ce qui semble une éternité. Il est enfin terminé. Et il n'est rien qu'à vous. Maintenant, ils vont comprendre.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Ils n'apprécient ni ce que vous faites, ni qui vous êtes, ni rien, en réalité... Ils sont trop stupides pour savoir ce qui est bon pour eux. Qu'il en soit ainsi ! Vous les guiderez donc vers la lumière grâce à vos projets, et tant pis s'il faut se montrer despotique ou violent, ou si les leçons s'avèrent aussi cruelles que douloureuses. Vous ne vous interdisez rien : armes, contrôle mental, guerre psychologique. Peu importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse ! Vous échappez à votre démon intérieur quand vous voyez que des gens commencent à accepter vos idées, ou lorsqu'ils reconnaissent et louent votre travail.

## ACTION SEXUELLE

L'intimité déclenche votre créativité. Créez votre prochain projet comme si vous aviez obtenu un résultat de 10 ou plus sur un jet de *Transmettre la flamme*, et donnez un ascendant à votre partenaire.



## JOUER LE PROMÉTHÉE



Intelligent, bizarre, monomanaïque et un peu sur les nerfs, le Prométhée en sait juste assez pour être dangereux, mais pas suffisamment pour être en sécurité. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, son génie n'a pas que des avantages et lorsque ses idées sont accueillies par des regards vides, voire des fourches et des torches, il lui arrive de se sentir bien seul. Mais qu'importe, il faut parfois faire des sacrifices pour avancer et, de ce point de vue, le Prométhée est l'incarnation même d'une intelligence que rien n'arrête.

Que vous *gardiez votre sang-froid* ou que vous *contempliez l'Abysses*, vous êtes habitué à voir ce que les autres ne perçoivent ou ne comprennent pas encore. Face aux critiques, vous pouvez vous en remettre à votre logique implacable et à votre esprit acéré (Glacial 2 et Ténébreux 1), ou vous renfermer sur vous-même (Glacial 1 et Ténébreux 2). Dans les deux cas, vous n'êtes ni très doué pour convaincre les autres de l'intérêt de vos idées, ni pour fuir lorsque les choses tournent mal. Comme le Prométhée mythique, attendez-vous à subir de sérieux retours de flamme quant à certaines de vos idées les plus novatrices.

Même si l'action *Aussi visionnaire que De Vinci* est tout indiquée pour faire de vous l'archétype du savant fou, souvenez-vous que vos projets n'ont pas à être nécessairement basés sur la technologie. Vous pouvez défricher une nouvelle forme d'art, promouvoir une idéologie ou même créer une entreprise, du moment que vos idées restent particulièrement innovantes et susceptibles de se retourner contre vous.

## ACTIONS

Cochez *Transmettre la flamme*, puis une des actions suivantes.

### ⚡ Transmettre la flamme

Vous pouvez créer de grands projets ou réfléchir à des idées révolutionnaires. Faites un jet de Ténébreux. Sur 10 ou plus, choisissez trois options dans la liste suivante. Entre 7 et 9, n'en choisissez que deux :

- ★ votre projet n'a pas d'effet secondaire bizarre ;
- ★ votre projet est peu coûteux et facile à fabriquer comme à entretenir ;
- ★ votre projet est accepté ou admiré par les masses ;
- ★ votre projet ne tombe jamais en panne de façon aléatoire, ni ne se retourne contre vous.

### ⚡ Au bord de l'Abysses

Ajoutez +1 à votre score de Ténébreux (sans dépasser +3).

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

NOM : Brianna, Catherine, Daniel, Ethan, Helena, Ian, Jorge, Lily, Lou, Tyson, Wallace

APPARENCE : collet monté, indifférent à la mode, paria, porte de la seconde-main, vêtu de tweed

REGARD : agité, gris, intelligent, profond, sinistre

ORIGINE : candidat à une association réservée aux meilleurs QI, demi-dieu au bord de la folie, génie, surdoué

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez bien choisi celui ou ceux que vous tenez à l'œil. Gagnez 2 ascendants sur un personnage, ou un ascendant sur deux personnages.

Vous êtes vraiment bizarre. Tout le monde gagne un ascendant sur vous.

DÉGÂTS

## ACTIONS (SUITE)

⚡ **Aussi visionnaire que De Vinci**  
 Vos projets peuvent désormais s'affranchir des limites de la physique et de la science moderne.

### ⚡ Avant-gardiste

Lorsque quelqu'un rejette d'emblée vos idées, gagnez 1 point d'expérience.

### ⚡ Exercice solipsiste

Une fois par séance, vous pouvez tenter un personnage pour lui faire faire ce que vous voulez en dépensant un ascendant que vous possédez sur une autre personne. Si le premier refuse, vous gagnez la condition *déconcerté*.

### ⚡ Rire dément

Quand vous rembarrez quelqu'un et obtenez un résultat de 10 ou plus, vous pouvez prendre un ascendant sur votre cible, même si cette dernière a déjà un ou plusieurs ascendants sur vous.

## PROGRESSIONS

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