

*Ils essaient de vous faire du mal en disant que vous êtes bizarre, mais cela ne fait que vous conforter dans votre idée.*

*Il faudrait faire quoi pour qu'ils ne vous trouvent pas bizarre ? Être comme eux ? Essayer d'être populaire ? Passer plus de temps à faire semblant d'être heureux qu'à chercher ce qui vous permettra réellement de l'être ? Vous n'avez tout simplement pas l'énergie pour ça, ou du moins pas celle qu'il faudrait pour courir après les mêmes choses que tout le monde. Vous avez vos petits trucs bien à vous, vos petites joies que personne ne comprend mais qui vous rendent plus fort.*

*Alors, laissez-les croire que vos subtils traits d'humour ne sont que des inepties gênantes si c'est ce qu'ils veulent. Vous savez qui sont les véritables imbéciles, et qui passe vraiment à côté de quelque chose.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Tout le monde vous saoule à vous dire tout le temps que vous êtes étrange. Ça suffit ! C'est le moment d'inverser les rôles ! Ridiculez les tendances les plus populaires et les zombies qui les suivent. Montrez à quel point ils ne sont que des déchets sans âme ni cervelle. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous découvrez quelqu'un qui apprécie vos centres d'intérêt, ou quand vous faites en sorte qu'une personne se sente encore plus bizarre que vous.

## ACTION SEXUELLE

Votre partenaire gagne la possibilité de relancer une fois les dés durant cette séance.



*Le Bakeneko*

## JOUER LE BAKENEKO



Gênant, tout sauf tendance, déroutant, et franchement à part, le Bakeneko n'essaie même pas de rentrer dans le moule. Il a ses propres centres d'intérêt, une façon de penser bien à lui, et il ne compte pas y renoncer, même si cela implique d'être rejeté par ses soi-disant semblables. Il peut s'agir de l'adolescent qui a appris une langue imaginaire pour mieux pouvoir suivre sa série ou son jeu favori, du gothique qui peut citer Nietzsche par cœur, ou de quelqu'un qui n'en est qu'à sa première année de lycée mais lit des thèses universitaires. Dans tous les cas, il trace sa propre voie et préfère être seul qu'entouré de gens qui ne le respectent pas.

Votre fibre individualiste se retrouve jusque dans le choix de vos caractéristiques. Avec un score élevé de Glacial et d'Impulsif, vous êtes doué pour rester au-dessus de la mêlée et tout à fait capable de convaincre les autres de vous laisser tranquille, ou de simplement les ignorer et de continuer votre chemin. Votre nature peut être particulièrement fougueuse et imprévisible (Glacial 1 et Impulsif 2), ou vous pouvez préférer observer calmement vos camarades afin de comprendre leurs motivations (Glacial 1, Impulsif 1 et Ténébreux 0). Quoi qu'il en soit, votre nature excentrique a tendance à se mettre en travers de vos compétences sociales (Sexy -1).

Les goûts pour le moins particuliers du Bakeneko ne signifient pas qu'il doive totalement passer pour un extraterrestre ni se retrouver constamment seul. Son étrangeté ressort bien mieux quand il est entouré d'adolescents « ordinaires ». Alors, même s'il peut être amusant de vagabonder dans votre coin pour montrer à quel point vous êtes détaché, assurez-vous d'avoir d'assez bonnes raisons de continuer à traîner avec les autres personnages principaux. Votre amitié peut par exemple dater d'avant qu'ils ne deviennent si obsédés par l'idée d'être « normaux », ou vous pouvez tout simplement aimer les taquiner au sujet de leurs mélodrames permanents ou de leur manque flagrant de goût en matière de musique.

## ACTIONS

Cochez trois des actions suivantes.

### **Chat noir**

Lorsqu'un autre personnage principal fait un jet à votre rencontre, vous pouvez dépenser un ascendant pour réduire son résultat d'un point.

### **Choisir les bons genoux**

Quand vous montrez ostensiblement que vous choisissez une personne au détriment d'une autre, celle qui a vos faveurs gagne 1 point d'expérience. Vous gagnez un ascendant sur elle.

### **Le chat et la souris**

Quand vous *cognez* quelqu'un, obtenez un résultat entre 7 et 9, et que la MC décide de la réelle gravité de la blessure, les dégâts que vous infligez ne peuvent être supérieurs à votre score d'Impulsif.

### **Ni au doigt ni à l'œil**

Quand vous posez un lapin à quelqu'un juste pour prendre du bon temps et vous détendre, effacez une condition.

### **Retomber sur ses pattes**

Quand vous vous tenez debout, vous pouvez sauter l'équivalent de votre taille en hauteur. Vous ne subissez pas de dégâts lorsque vous faites une chute.

### **Rôdeur**

Vous voyez parfaitement dans le noir.

### **Toutes griffes dehors**

Vous pouvez donner un ascendant à quelqu'un pour ajouter +3 sur votre jet pour le *rembarrer*.

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Bettie, Chang, Esmeralda, Fisher, Gogo, Jiro, Mamoru, Percy, Rachel, Sophie, Travis

**APPARENCE** : gênante, impeccable, particulièrement moite, recouverte de poils de chat, touchante de bizarrerie

**REGARD** : brillant, félin, luisant, mi-clos, sournois

**ORIGINE** : adopté, élevé par de proches parents, excentrique, pratiquant d'arts martiaux

## CARACTERISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Choisissez si vous trouvez chacun des personnages ennuyeux ou intéressant. Dans le premier cas, vous l'avez cerné : prenez un ascendant sur lui. Dans le second, vous voulez attirer son attention : donnez-lui un ascendant.

DÉGÂTS

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Bakeneko.
- Cochez une action de Bakeneko.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous avez trouvé votre bande de **bêtes curieuses**.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

*Avant, tout était plus simple.*

*Il y avait une rivière de flammes, un fleuve de chagrin, et vous montiez la garde juste à côté de la porte des enfers. On ne perdait pas des heures à se demander qui était maudit et qui ne l'était pas.*

*Vos griffes étaient tranchantes et vos yeux capables de scruter toutes les directions en même temps.*

*Et, pendant une très longue période, personne n'a franchi le seuil. Si seulement tout avait pu continuer ainsi, avec d'un côté les innocents et de l'autre ceux qui ne l'étaient pas. Vous montez toujours la garde et vous la monterez toujours.*

*Seulement, voilà : le reste du monde, lui, a changé.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Vous faites de votre mieux pour être conciliant, docile même, mais vous avez grandi dans un endroit horrible où on ne vous a pas élevé comme cela. Autant ne pas se voiler la face : vous êtes une bête galeuse et impossible à aimer qui sort tout droit des enfers. Vous êtes né pour montrer les crocs et pour mordre. Tous ceux qui ont réussi à s'approcher de vous doivent être chassés, violemment si nécessaire. Vous devez retourner dans les ombres et y ramener les damnés avec vous. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous êtes interrompu par un héros vertueux ou quand un amour sincère tempère votre détermination.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, expliquez à cette personne pourquoi vous n'appartenez pas à son monde. Si elle est d'accord avec vous, donnez-vous une condition correspondante. Si elle ne l'est pas, vous gagnez un ascendant sur elle.



*Le Cerbère*

## JOUER LE CERBÈRE



Sur ses gardes, implacable, sévère et constamment tiraillé entre deux extrêmes, le Cerbère était autrefois un chien à trois têtes qui montait la garde devant la porte des enfers. Il s'assurait qu'aucun vivant ne rentre, et qu'aucun mort ne sorte. De nos jours, les choses sont un peu plus compliquées. Il garde toujours une frontière entre deux mondes et essaie de faire en sorte que chacun reste à la place qu'il mérite, mais leur séparation est désormais bien plus floue. Rappelez-vous Jughead dans la première saison de *Riverdale* : il est pris en étau entre le monde criminel des gangs du Southside et la prétendue innocence de la ville de Riverdale. Ajoutez encore un zeste de *Gossip Girl*, voire de *Pretty Little Liars*, et vous avez votre Cerbère.

Vous pouvez être dur et exigeant (Glacial 2 et Impulsif 1) ou sinistre et amer (Ténébreux 2 et Glacial 1).

*Chien de Garde* nécessite que vous fassiez quelques choix concernant l'histoire au début de la campagne. Discutez-en avec la MC et déterminez à quel côté de la frontière appartiennent les autres personnages principaux.

De nombreuses actions du Cerbère ont un rapport avec les conditions. *Arbitre* fonctionne également avec celles que vous vous donnez à vous-même, comme lorsque vous précisez votre histoire personnelle ou que vous utilisez votre action sexuelle. *Condamné à la solitude* modifie les conséquences qu'implique le fait de recevoir des conditions, et donc d'obtenir un résultat entre 7 et 9 sur un jet de *Rembarrer*.

Si votre clique s'appelle des **serpents dans votre dos**, c'est surtout parce que j'ai voulu faire la maline. Non seulement le Cerbère mythologique était décrit comme ayant des serpents sur son dos et sa queue, mais Jughead portait une veste des Southside Serpents durant toute la période où il se laissait de plus en plus dominer par ses « démons intérieurs ». Comme toujours, c'est à vous de déterminer ce à quoi correspond exactement cette clique dans votre campagne. Enfin, pouvoir échapper à votre démon intérieur en étant interrompu par un héros vertueux est à la fois une référence au douzième des travaux d'Hercule et à Archie qui essaie de convaincre Jughead de se reprendre.

Cochez *Chien de garde*, puis une des actions suivantes.

### **Chien de garde**

Vous vivez dans une zone séparant deux communautés. L'une est resplendissante et nimbée de lumière, l'autre est condamnée à vivre dans l'ombre. Il est de votre devoir de garder cette frontière.

Gagnez 1 point d'expérience à chaque fois que vous trouvez quelqu'un qui n'est pas de son côté de la frontière et le ramenez à l'endroit où il devrait être.

### **Aboyer avant de mordre**

Quand vous tirez profit d'une condition que vous avez vous-même donnée à quelqu'un, ajoutez +2 sur votre jet au lieu de +1.

### **Arbitre**

Quand vous donnez une condition à quelqu'un, gagnez 1 point d'expérience.

### **Condamné à la solitude**

Quand vous essayez de repousser les autres ou d'échapper à leurs attentions, vous pouvez tirer profit de vos propres conditions pour avoir des bonus sur votre jet.

### **Continuer à creuser**

Quand vous *contemplez l'Abysse* en cherchant des informations pour nuire à quelqu'un, ajoutez +1 sur votre jet. Si vous obtenez un résultat de 10 ou plus, votre cible vous révèle un secret et vous pouvez choisir de lui donner une condition pour refléter ce que vous avez appris.

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Alethea, Alison, Dan, Forsythe, Hayden, Lexi, Penelope, Trey, Trinity, Ward

**APPARENCE** : bien élevée, fougueuse, musclée, pouilleuse, solitaire

**REGARD** : cerné, cruel, de chien battu, inquiet, perspicace

**ORIGINE** : a regardé trop de films noirs enfant, créé par des monstres antiques, né du mauvais côté des enfers, né du mauvais côté des rails, visions

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Une âme viciée a réussi à tromper votre vigilance et se cache désormais parmi les innocents. Vous la traquez. Gagnez 2 ascendants sur elle.

Vous n'êtes pas à votre place. Donnez-vous une condition.

**DÉGÂTS**

## ACTIONS (SUITE)

### **Loyal**

Le personnage qui a le plus d'ascendants sur vous à un moment donné est votre maître. Quand vous activez une action pour le protéger ou pour l'aider, ajoutez +1 sur votre jet, et il gagne alors un ascendant sur vous. Lorsque vous succombez à votre démon intérieur, celui qui est votre maître à ce moment précis perd tous les ascendants qu'il possède sur vous.

### **Réaction à chaud**

Quand vous découvrez une injustice qui a longtemps été tue ou cachée, ajoutez +1 sur tous vos jets afin de la mettre en lumière et de l'amener devant les tribunaux le plus rapidement possible.

**PROGRESSIONS**

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Cerbère.
- Cochez une action de Cerbère.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous avez des **serpents dans votre dos**.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

*Ce monde cache un secret. Vous en avez été témoin et êtes prête à le partager avec qui veut l'entendre, mais la plupart des gens ne semblent pas vous croire. Pourtant, vous savez qu'il existe des créatures magnifiques qui se terrent dans ses recoins les plus sombres, et que nous avons construit nos mythes et nos légendes pour les maintenir à l'écart. Il vous suffit de trouver la porte derrière laquelle elles sont enfermées. Heureusement pour vous, on vous a donné un passe-partout.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Vous en avez assez de votre vie de mortelle. Elle ne vous suffit plus. Vous voulez quelque chose de plus, de mieux, ou juste de différent. Saisissez chaque occasion de passer du temps avec les geeks, les gens qui sortent du lot et autres monstres de foire, et ce au prix de toute autre considération. Faire une virée en enfer, prendre un escalier en colimaçon jusqu'à rencontrer les dieux, rien ne vous est impossible. Laissez pourrir sur place toutes vos obligations futiles et ennuyeuses, et encouragez vos amis à faire de même. Vous échappez à votre démon intérieur quand vos aspirations vous ont mise en danger de mort ou que vous comprenez à quel point votre volonté d'ignorer vos problèmes provoque des dégâts autour de vous.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, vous voyez tout ce qu'il y a de plus merveilleux et de plus terrifiant dans son monde d'origine. Ajoutez 1 sur votre prochain jet pour vous y rendre ou le contempler.



*La Détraquante*

## JOUER LA DÉTRAQUANTE



Rusée, rêveuse, héroïque et rafraîchissante, la Détraquante se distingue par sa curiosité et ses folles aspirations. L'idée de devoir passer les prochaines années à se rendre tous les jours au travail en tailler l'effraie bien plus que de se faire dévorer par une araignée géante. Il faut dire qu'elle a de l'intuition à revendre et une chance si insolente qu'elle peut même survivre dans le plus dangereux des mondes parallèles. Malheureusement, ce n'est pas forcément le cas de ceux qui l'y suivent...

Vous pouvez être séduisante et imprévisible (Sexy 2 et Ténébreux 1) ou une héroïne incomprise dont les pouvoirs s'apprêtent à éclater au grand jour (Impulsif 1 et Ténébreux 2). Dans tous les cas, votre faible score de Glacial signifie que vous êtes tout sauf distante et blasée.

Les actions telles que *Fascination Street*, *La chatière de Cheshire* et *Pique-nique à Innsmouth* vous offrent la possibilité de vous en sortir sans trop de dommages, même quand vous vous retrouvez dans les situations les plus étranges. *De bons présages* et *De l'autre côté du miroir* vous permettent d'ailleurs de rejoindre les festivités par vous-même si elles ne viennent pas à vous spontanément. Enfin, *Le secret de Terabithia* vous encourage à entraîner les autres avec vous dans l'aventure, qu'ils y soient prêts ou non. Mais rappelez-vous bien une chose : vous pouvez conduire les autres *de l'autre côté du miroir*, au moins tant qu'ils acceptent de vous tenir par la main, mais ils ne peuvent pas vous suivre lorsque vous utilisez *La chatière de Cheshire*. Disons simplement que vous êtes beaucoup plus douée pour mettre vos amis dans une situation périlleuse que pour les en sortir.

*De l'autre côté du miroir* vous demande d'imaginer des mondes secrets à explorer. Discutez de l'endroit où vous aimeriez aller avec la MC et l'ensemble du groupe. Il peut s'agir d'un accès secret au pré carré d'un autre personnage principal, comme le royaume des Fées ou la dimension personnelle du bienfaiteur démoniaque de l'Âme damnée. Mais cette action peut aussi être l'occasion d'ajouter votre petit grain de folie à la campagne.

## ACTIONS

Choisissez deux des actions suivantes.

### De bons présages

Quand vous *contemplez l'Abysse* et obtenez un résultat de 10 ou plus, vous pouvez tout de même choisir d'avoir des visions confuses et angoissantes, mais de les partager avec une autre personne présente dans la scène.

### De l'autre côté du miroir

Si vous souhaitez vous rendre dans un monde surnaturel, comme celui des morts, le royaume des Fées ou même une dimension parallèle, faites un jet de Ténébreux. Sur 10 ou plus, votre trajet se passe raisonnablement bien et vous pouvez revenir sans trop de difficultés. Entre 7 et 9, choisissez une des options suivantes :

- \* vous allez devoir trouver un autre chemin pour rentrer ;
- \* quelque chose s'échappe et pénètre dans notre monde ;
- \* vous succombez à votre démon intérieur.

### Fascination Street

Lorsqu'un autre personnage *contemple l'Abysse* pour obtenir des informations vous concernant, il doit vous regarder dans les yeux, ou enlever 1 à son jet.

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Alice, Billy, Claudia, Donald, Ellie, Norris, Rayanne, Selena, Thomas, Wanda, Xander

**APPARENCE** : déconcertée, de poupée, jolie fille, punkette d'Harajuku, sortie d'un conte de fées

**REGARD** : avide, curieux, merveilleux, rêveur, violet

**ORIGINE** : belle-fille, héroïne du peuple, néophile, princesse de conte de fées, théoricienne du complot

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

<b>SEXY</b>	2	<b>SEXY</b>	-1
<b>GLACIAL</b>	-1	<b>GLACIAL</b>	-1
<b>IMPULSIF</b>	-1	<b>IMPULSIF</b>	1
<b>TÉNÉBREUX</b>	1	<b>TÉNÉBREUX</b>	2

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous savez qu'une personne cache bien son jeu. Gagnez 2 ascendants sur elle.

Vous êtes étrange. Choisissez soit de donner un ascendant à tout le monde, soit d'en donner deux à une personne bien précise.

DÉGÂTS

## ACTIONS (SUITE)

### La chatière de Cheshire

Vous pouvez utiliser Ténébreux (et non Impulsif) lorsque vous faites un jet de *Fuir*. Si vous obtenez un résultat entre 7 et 9, vous devez toujours choisir de laisser quelque chose derrière vous.

### Le secret de Terabithia

Quand vous menez volontairement un autre personnage principal dans une situation surnaturelle, il gagne 1 point d'expérience et vous un ascendant sur lui.

### Pique-nique à Innsmouth

Dans les situations surnaturelles dangereuses, ajoutez +2 sur vos jets pour *garder votre sang-froid*.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Détraquante.
- Cochez une action de Détraquante.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Attirez l'attention d'un **tumultueux pique-nique**.

ASCENDANTS & CONDITIONS

*Vous savez ce qu'ils désirent au plus profond de leur être. En fait, vous le ressentez presque aussi intimement qu'eux. Cependant, ces envies s'abattent sur vous comme des pluies acides.*

*Tout le monde veut toujours quelque chose, et il est parfois épuisant de vous démener pour combler leur sempiternel besoin de convoiter ce qu'ils ne peuvent pas avoir. Pourtant, en fin de compte, tous ces efforts en valent la peine, mais ne les laissez jamais oublier qui leur a permis d'obtenir ce qu'ils désiraient tant.*

*Les dettes sont faites pour être payées, après tout.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Vous avez passé bien trop de temps à vous inquiéter de ce qu'ils pouvaient bien vouloir. Exigez le remboursement de toutes leurs dettes, et rappelez-leur précisément à quel point ils n'auraient rien sans vous. Prenez plaisir à les regarder se retourner les uns contre les autres, notamment ceux qui n'ont pas accepté vos cadeaux et ceux qui ont refusé d'honorer leurs dettes. Échappez à votre démon intérieur quand vous êtes rappelé à l'ordre par quelqu'un à qui vous devez bien plus qu'il ne vous doit, ou qu'une personne vous montre qu'elle ne vous aime pas uniquement pour ce que vous pouvez lui fournir.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, votre partenaire peut effacer autant de conditions qu'il le souhaite. Vous gagnez le même nombre d'ascendants sur lui.



*Le Diable*

## JOUER LE DIABLE



Sournois, captivant et généreux, mais dépendant de l'aide des autres, le Diable sait toujours qui appeler pour lui rendre le meilleur service au meilleur moment. Peu importe que cette faveur lui soit accordée de bonne grâce ou après une petite séance de chantage affectif en mode « Souviens-toi la fois où... » qu'il serait trop impoli d'ignorer. Et quand tout le reste a échoué, il est toujours possible d'échanger un service contre un autre. Après tout, il n'y a rien qui ne puisse s'acheter...

Avec un score de 2 en Sexy, vous êtes toujours séduisant. Peut-être est-ce dû à votre côté stoïque et à votre maîtrise de vos émotions (Glacial 1) ou à l'inverse, à votre côté étrange, mais néanmoins perspicace (Ténébreux 1). Avec un faible score en Impulsif, vous dépendez régulièrement de la bonne volonté des inconnus pour qu'ils s'occupent à votre place des problèmes dont vous n'avez pas réussi à vous débarrasser, que ce soit en faisant porter le chapeau à quelqu'un d'autre ou grâce à votre charme. C'est la raison pour laquelle vous devez vous rappeler d'obtenir au préalable tous les moyens de pression qui s'avéreront nécessaires à votre confort.

Quand vous créez votre Diable, vous n'avez pas besoin de lui donner une nature qui soit réellement infernale ou démoniaque. Il peut ne pas s'intéresser à la religion et simplement avoir une mentalité de mercenaire. Dans tous les cas, il doit néanmoins être en mesure de fournir aux autres les choses qu'ils convoitent, qu'elles soient physiques ou immatérielles. Jouer les médiateurs ou combler les manques affectifs d'autrui est déjà étonnamment efficace, mais réfléchissez aux moyens qu'il pourrait employer pour fournir aux gens ce qu'ils ne peuvent obtenir par eux-mêmes. Est-ce l'adolescent le plus riche de la ville ? A-t-il un talent criminel bien à lui ? Est-ce que ses parents ont de l'influence ? Connaît-il des gens particulièrement haut placés ou défavorisés ?

## ACTIONS

Cochez *Donner pour recevoir*, puis deux des actions suivantes.

### ★ **Donner pour recevoir**

Lorsque vous donnez ce qu'il souhaite à quelqu'un, que ce soit quelque chose de matériel ou pas, vous gagnez un ascendant sur lui. S'il vous a demandé de le lui fournir, il gagne 1 point d'expérience.

### ☆ **Au cœur du sabbat**

Quand vous succombez à votre démon intérieur, effacez toutes vos conditions.

### ☆ **Cheval de Troie**

Quand vous tentez un personnage pour lui faire faire ce que vous voulez et qu'il refuse, vous gagnez 1 point d'expérience.

### ☆ **Engendré par l'Abysse**

Si vous contemplez l'Abysse pour savoir comment vous pouvez satisfaire un désir spécifique et que vous obtenez un résultat de 10 ou plus, vous gagnez +2 sur le prochain jet que vous ferez en rapport avec ce dernier.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Aleister, Candy, Cole, Estelle, Frank, Honey, John, Lucy, Naysha, Ophelia, Samuel, Viola, Yuri

**APPARENCE** : de mauvais garçon, de petit canard en sucre, innocente, irrésistible, rayonnante

**REGARD** : appréciateur, brillant, entendu, malicieux, perspicace

**ORIGINE** : ange déchu, envie d'impressionner son démon de père, le Nain Tracassin, né dans un coven de Sorcières, roi des marchands

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

<b>SEXY</b>	2	<b>SEXY</b>	2
<b>GLACIAL</b>	1	<b>GLACIAL</b>	-1
<b>IMPULSIF</b>	-1	<b>IMPULSIF</b>	-1
<b>TÉNÉBREUX</b>	-1	<b>TÉNÉBREUX</b>	1

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous fournissez une personne de façon régulière. Vous gagnez 2 ascendants sur elle.

Quelqu'un a refusé votre offre et vous l'a reproché. Il gagne un ascendant sur vous.

DÉGÂTS

## ACTIONS (SUITE)

### ☆ **Ignoble**

Quand vous avez trois ascendants ou plus sur un personnage, il ajoute 1 sur ses jets pour satisfaire vos demandes.

### ☆ **La marionnette de Mammon**

Vous pouvez dépenser un ascendant sur un autre personnage principal pour lui permettre d'ajouter 1 sur son jet. S'il obtient un résultat de 10 ou plus, c'est vous qui choisissez ce qu'il se passe à sa place.

### ☆ **Maître des Enfers**

Principal ou secondaire, quand un personnage se bat pour vous, il n'inflige jamais moins de dégâts que votre score de Sexy.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Diable.
- Cochez une action de Diable.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Attirez quelques **diablotins accros aux potins**.

*Le monde touche à sa fin.*

*Vous connaissez le nom de la force qui en sonnera le glas. Vous la trouvez aussi terrible qu'impressionnante, et chuchotez son nom quand personne ne peut vous entendre.*

*C'est le nom que vous vénerez.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Ce n'est pas très malin de vous ignorer et de vous maltraiter ainsi. Lorsque ce monde sera consumé par les flammes, vous vous assurerez qu'ils soient parmi les premiers à brûler. Faites tout ce qui est nécessaire pour invoquer votre seigneur inhumain, et repoussez tous ceux qui se mettent en travers de votre chemin. Vous échappez à votre démon intérieur lorsque le mauvais maître se matérialise pleinement dans ce monde, ou quand vous échouez de peu et que cet événement vous convainc qu'il serait préférable de faire profil bas et d'attendre votre heure.

## ACTION ROMANTIQUE

Lorsque vous vous autorisez à aimer quelqu'un, que vous en tombez réellement amoureux et que ce sentiment est réciproque, le mauvais maître perd la moitié des ascendants qu'il a sur vous. Arrondissez au nombre supérieur.



*Le Disciple*

## JOUER LE DISCIPLE



Maussade, obsessionnel, assoiffé de vengeance et tragique, le Disciple croit que son but dans la vie est de participer à l'invocation d'une puissante entité venue d'un autre monde, provoquant probablement la fin de celui-ci au passage. Il reste tapi dans l'ombre, et cède chaque jour un peu plus de pouvoir à cet être au-delà de toute compréhension.

Vous pouvez être insensible et asocial (Glacial 2 et Ténébreux 1), ou bizarre et désespérant (Ténébreux 2 et Impulsif 1). Votre score de Sexy est en revanche toujours faible, car vous vous êtes systématiquement assuré d'éviter tout rapport spontané avec les autres. D'une certaine façon, il est important pour vous de ne pas faire partie de leur groupe.

Le Disciple est radicalisé. On l'a radicalisé. Il suit désormais une voie funeste qui pourrait bien le consumer tout entier et le détruire. C'est bien sûr une métaphore de la façon dont les idéologies violentes sont répétées encore et encore, que ce soit en ligne ou dans les chambres d'adolescents, et de la manière dont elles finissent en tragédies si personne n'intervient. Le grand nombre d'ascendants nécessaires pour invoquer le mauvais maître représente ces centaines de moments où il aurait été possible de faire machine arrière, où quelqu'un aurait pu intervenir, ou même ceux où il aurait été possible de commencer à se poser les bonnes questions. À partir de quand est-ce trop tard pour faire quoi que ce soit ?

Le disciple a une action romantique en lieu et place d'une action sexuelle. Elle représente la façon dont les relations personnelles significatives peuvent aider à déradicaliser quelqu'un, et l'aider à progresser vers la guérison.

Si vous êtes MC, laissez le mauvais maître accumuler les ascendants et veillez à ne les dépenser que lors de moments particulièrement importants. Resserrez de plus en plus la laisse autour du cou du personnage à mesure que le temps passe. Enfin, si le mauvais maître peut techniquement gagner des ascendants sur n'importe qui (ce qui compte dans son total et contribue donc à la fin du monde), assurez-vous que ce soit presque toujours dû à l'influence du Disciple, à ses actions ou aux gens qui l'entourent.

## ACTIONS

Cochez deux des actions suivantes.

Cochez *Idoles* et *La fin du monde*, puis une des actions suivantes.

### **Idoles**

Vous fabriquez des idoles pour votre mauvais maître. Choisissez la forme qu'elles prennent dans la liste suivante : poupées de tissu, sceaux gravés, statues, vidéos, rituels, feux cérémoniels ou sombres poèmes.

Chaque idole compte comme un ascendant de plus que le mauvais maître possède sur vous, à moins que quelqu'un d'autre en prenne le contrôle ou la détruise.

### **La fin du monde**

Vous avez juré allégeance à un mauvais maître. Lorsque ce dernier a accumulé un total de six cent soixante-six ascendants, il peut alors pleinement se matérialiser dans ce monde et ses pouvoirs sont désormais au-delà de toute mesure.

### **En son nom**

À chaque fois que quelqu'un d'autre que lui gagne un ascendant sur vous, votre mauvais maître gagne un ascendant sur cette personne.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Aleister, Eve, Horace, Isaac, JD, Mark, Owen, Raven, Tim, Zora

**APPARENCE** : abuse du eye-liner, classiquement morbide, manteau tentaculaire, n'a pas dormi ni pris de douche, vêtements militaires

**REGARD** : calculateur, ne cligne jamais des yeux, paniqué, peiné, vide

**ORIGINE** : *dark Web*, découverte de vieux carnets, foi, rêves prophétiques, un petit ver qui frétille à l'intérieur de lui

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Avec quelqu'un, vous avez juré de garder le secret à propos de quelque chose. De quoi s'agissait-il ? Vous gagnez 2 ascendants l'un sur l'autre.

Un adulte qui vous connaît se fait du souci pour vous. Il gagne un ascendant sur vous.

DÉGÂTS

## ACTIONS (SUITE)

### **Incantations**

Quand vous *contemplez l'Abysse* pour supplier votre mauvais maître, il gagne un ascendant sur vous. Si vous obtenez un résultat de 10 ou plus, il vous révèle la prochaine étape de son plan et vous ajoutez +1 sur tous vos jets pour accomplir sa volonté.

### **Mission secrète**

À chaque fois que vous mentez à quelqu'un à propos de vos motivations et qu'il est assez idiot pour vous croire, gagnez un ascendant sur lui.

### **Offrandes de sang**

À chaque fois que vous subissez un ou plusieurs dégâts, le mauvais maître gagne un ascendant sur vous et vous gagnez 1 point d'expérience.

### **Rabatteur d'âmes**

Quand vous menez une âme innocente à votre mauvais maître, gagnez 1 point d'expérience.

## PROGRESSIONS

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

*Les gens vous couvrent d'attentions. Ils veulent être à votre place. Ils ont envie que vous ayez envie d'eux, que vous sortiez avec eux ou même d'être juste vus avec vous. C'est comme si vous faisiez fructifier votre popularité : plus vous avez d'amis, plus de nouvelles personnes ont envie de le devenir. Et le pire, c'est que c'est si facile !*

*Mais vous ne pouvez vous empêcher de vous demander ce que vaut leur amitié s'ils sont vraiment si pressés de vous en faire cadeau ? Et quand est-ce que tout cela va s'arrêter ?*

*Après tout, plus votre réussite sera éclatante, plus vous aurez à perdre et plus vous aurez besoin de jalousement protéger votre capital de tous ces flatteurs qui vous abandonneront à la première difficulté, ces menteurs et ces voleurs.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Ils ne vous aiment pas. Pas tel que vous êtes en réalité. Repoussez-les donc, repoussez tout le monde, afin de les tester pour voir s'ils ont vraiment besoin de vous. Ceux qui vous laissent tomber n'en valaient pas la peine ! Continuez à broyer vos relations jusqu'à ce que vous en détruisiez définitivement une qui comptait réellement pour vous, ou que quelqu'un admette qu'il aime sincèrement un aspect de votre personnalité.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, votre partenaire gagne un ascendant sur vous. S'il en parle à quelqu'un d'autre, gagnez 1 point d'expérience.



*Le Dragon*

## JOUER LE DRAGON



Tentateur, séducteur et populaire, le Dragon a un besoin permanent de l'attention des autres, et peu importe que ces derniers soient bien intentionnés ou pas. Il est tout à fait capable de tirer son épingle du jeu dans la plupart des situations sociales, que ce soit par la force qui émane de sa personnalité ou par une sorte d'intuition qui lui permet de savoir comment se comporter. Cependant, si la plupart des gens l'apprécient et lui font spontanément confiance, il sait que tout dépend de sa réputation et qu'il a intérêt à surveiller les conditions qu'on lui inflige s'il ne veut pas tout perdre.

Vous pouvez être au centre de l'attention parce que vous êtes charmant et prêtez une attention particulière aux détails (Sexy 1 et Ténébreux 2), ou grâce à votre beauté et à votre force (Sexy 2 et Impulsif 1). Avec un faible score de Glacial, vous avez tendance à être facilement influencé par les autres, et n'avez pas l'habitude de devoir résister à un examen minutieux sans broncher. Rares sont les actions du Dragon à être ouvertement surnaturelles, et on peut même imaginer que *Je suis la fureur* ne soit rien d'autre qu'une sorte de cri de guerre lancé avant de frapper quelqu'un.

Parmi ses autres actions, *Prêter la brosse à reluire* fait de vous le pote idéal. *Retour en grâce* est très utile pour vous assurer que les personnages principaux se démènent pour préserver votre *splendeur draconique*. *Écailles de caméléon* vous permet de vous créer un entourage de personnages secondaires à même de s'occuper d'éventuelles menaces ou de montrer à tous l'étendue de votre influence.

Même si cette action ne vous permet pas de tout faire ou de tout réussir en mode automatique, *Que l'on m'amène la princesse* devrait néanmoins considérablement vous faciliter la vie. Elle a néanmoins des limites et vous devrez probablement en discuter avec la MC.

## ACTIONS

Cochez *Splendeur draconique*, puis une des actions suivantes.

### ☀ **Splendeur draconique**

Tant qu'aucune condition ne vous rend moins populaire ou moins tendance, les autres personnages principaux enlèvent 1 sur les jets pour vous blesser et les réactions de MC ne permettent plus aux personnages secondaires de vous faire du mal.

### ☀ **Écailles de caméléon**

Quand c'est la première fois durant la scène en cours que vous réussissez à *tenter un personnage secondaire pour lui faire faire ce que vous voulez*, gagnez 1 point d'expérience.

### ☀ **Je suis la fureur**

Vous pouvez souffler une substance mortelle telle que le feu ou l'acide, ou rugir avec une force terrible. Utilisez l'action *Cogner* et infligez 1 dégât supplémentaire.

### ☀ **Prêter la brosse à reluire**

Quand vous présentez un personnage à quelqu'un d'important, faites un jet de Ténébreux. Sur 10 ou plus, vous gagnez un ascendant sur le premier, qui gagne lui-même un ascendant sur la personne à qui vous l'avez présenté. Entre 7 et 9, il gagne simplement un ascendant sur cette dernière.

## IDENTITÉ

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

NOM : Aiko, Celia, Daiki, Juli, Kei, Merov, Minako, Ruee, Sisko, Umiko

APPARENCE : amicale, avant-gardiste, bien nourrie, magnifique mais accessible, têtue

REGARD : intense, nacré, sensible, sensuel, vert émeraude

ORIGINE : a trouvé une perle magique, descendant d'une vieille lignée, le meilleur ami de tout le monde, né d'un œuf, trop cool pour traîner sur les bancs de l'école

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez un meilleur ami ou un *crush*.  
Donnez-lui 2 ascendants.

Les gens veulent juste être vus en votre compagnie. Chaque personnage principal vous donne un ascendant.

DÉGÂTS

## ACTIONS (SUITE)

### ☀ **Que l'on m'amène la princesse**

Lorsque vous parlez, les gens vous écoutent. Formulez une demande raisonnable concernant un objet ou l'attention de quelqu'un, et vous l'obtiendrez au plus tard lors de la prochaine scène.

### ☀ **Retour en grâce**

Quand un personnage principal vous aide à vous débarrasser d'une condition, vous gagnez un ascendant sur lui. Il gagne 1 point d'expérience.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Dragon.
- Cochez une action de Dragon.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Gagnez une **cour prisonnière de votre personnalité**.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

*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

*Ce qui vous différencie ? Le remarquent-ils seulement ? Après tout, vous êtes pratiquement comme eux. Ou du moins, vous leur ressemblez tellement que cela ne devrait avoir aucune importance. Et pourtant, ils ne semblent avoir rien d'autre à vous offrir que leur rejet. Ils ne doivent même pas se rendre compte de votre véritable nature.*

*Tant pis pour eux : s'ils ne peuvent pas vous accepter, ils peuvent probablement vous craindre. Vous avez bien suffisamment plongé votre regard dans l'abîme, il est désormais temps que ce soit lui qui regarde en vous. Et croyez-moi, ce qu'il s'apprête à voir va le faire trembler de peur !*

## DÉMON INTÉRIEUR

La haine est votre meilleure alliée. Déchaînez tous les enfers de Dante sur ceux qui vous entourent. Écrasez les faibles et forcez les forts à plier le genou. Ne laissez pas passer la moindre tentative de vous rabaisser, et répondez-y avec la plus grande démonstration de force dont vous êtes capable. Vous échappez à votre démon intérieur lorsque vous amenez quelqu'un à sérieusement douter de lui-même ou quand une personne que vous détestez admet qu'elle a peur de vous.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous partagez un moment d'intimité avec une personne qui vous aime, gagnez 1 point d'expérience. Elle gagne également 1 point d'expérience si vous l'aimez.



## JOUER LE FOMOIRE



Rejeté, terrifiant, puissant et inflexible, le Fomoire sait que le monde aurait été plus juste sous son règne, mais que l'on a préféré l'en tenir écarté. Qu'il soit marginalisé depuis sa naissance ou que le destin ait fini par lui jouer un mauvais tour, il est incapable de s'intégrer totalement au reste de la société. Peut-être est-ce dû à son apparence physique ou à une aura surnaturelle qui met mal à l'aise même ceux qui ignorent sa véritable nature, mais chaque Fomoire porte en lui un je-ne-sais-quoi qui altère la façon dont les autres le perçoivent. Et, comme on peut s'y attendre, être constamment confronté à leurs réactions a également changé la manière dont le Fomoire perçoit les autres.

Plus que votre propre apparence, votre faible score en Sexy reflète surtout la façon dont les autres traitent ceux qui sont différents. Face à cette adversité, vous pouvez avoir appris à tenir tête avec confiance et autorité (Glacial 2 et Impulsif 1), ou à vous recentrer sur vous-même et à faire vôtres les espaces plus discrets en marge de la société (Glacial 1, Impulsif 1 et Ténébreux 0). Dans tous les cas, vos caractéristiques et vos actions font de vous une force avec laquelle il va falloir apprendre à compter.

*Le Fomoire*

## ACTIONS

Choisissez deux des actions suivantes.

### 🔥 Élevé dans les cendres

Vous êtes immunisé aux dégâts causés par le feu ou la fumée.

### 🔥 Les dragons ne me font pas peur

Quand vous obtenez entre 7 et 9 sur un jet de *Garder son sang-froid* et que vous choisissez de ne pas renoncer, un autre personnage présent dans la scène gagne la condition *terrifié*.

### 🔥 L'Œil de Balor

Vous pouvez lancer des malédictions sur autrui. Choisissez si vous voulez que votre cible soit suivie par le mauvais temps, se flétrisse ou tombe malade, puis faites un jet d'*Impulsif*. Sur 10 ou plus, votre malédiction frappe votre cible au moment qui l'arrange le moins. Entre 7 et 9, elle se déclenche immédiatement et il ne fait aucun doute que vous en êtes à l'origine. En cas d'échec, rien ne se passe mais vous gagnez la condition *enragé*.

### 🔥 Mieux vaut régner sur des cendres

Quand vous ripostez avec une force disproportionnée ou superflue, gagnez la condition *enragé* et faites 1 dégât supplémentaire ou gagnez un ascendant sur un personnage, selon ce qui est le plus approprié.

### 🔥 Moralité défaillante

Vous pouvez dépenser un ascendant pour ajouter +2 au lieu de +1 sur votre jet pour *rembarrer*.

### 🔥 Mordre plutôt qu'aboyer

Si vous avez la condition *enragé*, vous pouvez montrer que vous l'utilisez à votre avantage pour gagner +1 sur vos jets de *Cogner* ou de *Rembarrer*.

## IDENTITÉ

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

**NOM :** Bertrand, Dante, Erin, Eunice, Grace, Jakob, Lugh, Mallory, Orpheus, Scott, Tytos, Ursula

**APPARENCE :** anomalie congénitale évidente, classique, parure mangée par les mites, prête à exploser, recouverte de cicatrices

**REGARD :** au bord des larmes, aveugle, cocard, injecté de sang, myope

**ORIGINE :** infecté par la grandeur, maudit, petit dernier d'une longue lignée, rejeton d'une force primordiale, sur le point d'entrer dans l'histoire

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Un ami rit avec vous, et non de vous. Donnez-lui 2 ascendants et prenez-en 2 sur lui.

Quelqu'un vous a critiqué. Donnez 2 ascendants à cette personne.

DÉGÂTS

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Fomoire.
- Cochez une action de Fomoire.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous héritez de **sinistres serviteurs**.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

*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

**APPARENCE** : emmitouflé, festivalier, instagrameur lambda, maigre comme un clou, touchant de bizarrerie

**REGARD** : concentré, intelligent, perçant, plein d'esprit, vitreux

**ORIGINE** : accumulateur compulsif, clown de la classe, complexe de Napoléon, dissimule sa douleur, petit ange gardien

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

<b>SEXY</b>	2	<b>SEXY</b>	1
<b>GLACIAL</b>	1	<b>GLACIAL</b>	1
<b>IMPULSIF</b>	-1	<b>IMPULSIF</b>	0
<b>TÉNÉBREUX</b>	-1	<b>TÉNÉBREUX</b>	-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**.

*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<sup>e</sup> 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**.

*Qu'est-ce que la nature, sinon l'incarnation même de la vigueur, de la beauté et du mouvement ? Comme l'esprit des masses fonctionne lui aussi par cycles, elle revient régulièrement à la mode. Quand c'est le cas, tout le monde se met à vanter les mérites des produits naturels. Du jour au lendemain, les gens se mettent à penser que ces derniers sont meilleurs, ou plus précieux, et ils sont très fiers de réussir à s'approvisionner auprès de fournisseurs qu'ils jugent plus « authentiques ». Ils n'ont juste pas compris que c'était vous qui êtes à l'origine de tout cela.*

*Fidèle aux forces des origines et préservé de toute cette souillure, vous parlez au nom de la Terre-Mère elle-même. Et, mon chou, cette salope n'est pas du genre à faire dans le sentiment.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Vous êtes la terre qui se soulève pour reprendre ses droits et qui fait gronder la colère du monde. Abattez-la sur tous vos serviteurs et soumettez-les sans la moindre pitié. Ne leur laissez pas un seul instant de répit. C'est à eux de s'arranger pour satisfaire la moindre de vos exigences. Soyez insupportable et n'hésitez pas à faire un drame de tout, comme si c'était tout à fait normal. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous avez totalement brisé un de vos serviteurs, quand vous avez exercé votre autorité sur un innocent, ou quand vous avez gagné un nouveau sujet.

## ACTION SEXUELLE

Vos sujets savent qu'il ne faut pas s'en prendre à vos amants. La prochaine fois que l'un d'eux est sur le point de subir des dégâts d'une créature ou d'une substance avec laquelle vous pouvez entrer en communion, il n'en subit aucun.



*Le Leshy*

## JOUER LE LESHY



Noble, sauvage, arrogant mais ayant besoin d'être rassuré, le Leshy règne sur un monde que la plupart des gens négligent ou tiennent le plus souvent pour acquis. Il jouit d'un vrai pouvoir, mais son influence se réduit de jour en jour, peut-être même est-elle en train de disparaître. Il ne peut laisser les gens continuer à oublier ou à ignorer la puissance de la nature. Sans elle, il ne règnerait plus sur rien.

Vous pouvez mener les autres en vous montrant séduisant et destructeur (Sexy 1 et Impulsif 2) ou despotique et brutal (Glacial 2 et Impulsif 1). Votre faible score en Ténébreux montre que vous êtes peu porté sur l'introspection et le nombrilisme. Vous avez au contraire tendance à prendre les devants et à agir pour affirmer votre autorité sur ce que vous considérez être à vous. Qu'elle soit sensuelle ou intimidante, vous dégagez une aura de puissance et êtes prêt à faire ce qu'il faut pour montrer qu'elle n'est pas usurpée.

Vous commencez avec une salle du trône qui peut être aménagée comme vous le souhaitez : elle peut ressembler à celle d'une ancienne lignée royale européenne, ou au contraire faire montre d'une organisation plus égalitaire, ou évoquer la simple cachette d'un cultiste. Si vous le souhaitez, *Citadin* vous permet d'avoir accès à bien plus de possibilités.

Les actions telles que *Peau de chêne* et *Bâton de pouvoir* font du Leshy un adversaire redoutable en combat, à condition qu'il puisse choisir quand et où celui-ci a lieu. *Je suis votre seigneur* lui offre toutefois un peu plus de souplesse à ce niveau. Enfin, le Leshy n'est pas qu'égoïsme et domination. *Les bienfaits de la nature* et son action sexuelle sont de bons moyens de mettre en avant son côté protecteur.

## ACTIONS

Cochez *Autorité de Gaïa*, puis une des actions suivantes.

### ☾ **Autorité de Gaïa**

Vous pouvez entrer en communion avec tous les animaux et les esprits de la nature. Ils forment votre cour et vous tenez cette dernière depuis une salle du trône située dans un environnement naturel. Vous y gagnez +1 sur tous les jets envers quiconque manque de respect à votre cour ou à votre personne.

### ☾ **Bâton de commandement**

Vous disposez d'une arme qui symbolise votre légitimité à régner. Ajoutez +1 sur vos jets de *Cogner* lorsque vous l'utilisez.

### ☾ **Citadin**

Vous pouvez entrer en communion avec des esprits et des objets créés par la main de l'homme, comme des ordinateurs, du verre, des télévisions ou l'électricité. Vos actions nécessitant de se trouver dans un environnement naturel fonctionnent désormais de la même façon dans un environnement urbain.

### ☾ **Je suis votre seigneur !**

Ajoutez +1 à votre score d'Impulsif (sans dépasser +3).

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Alexi, Bradley, Drusila, Grigori, Ivan, Josh, Karen, Livia, Nicolas, Randall, Shawn

**APPARENCE** : majestueuse, menaçante, noble, paisible, sauvage

**REGARD** : pensif, régénérant, stoïque, vert, violent

**ORIGINE** : adopté par la nature, élevé par des animaux, guérilla urbaine, hippie, survivaliste

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

<b>SEXY</b>	1	<b>SEXY</b>	-1
<b>GLACIAL</b>	-1	<b>GLACIAL</b>	2
<b>IMPULSIF</b>	2	<b>IMPULSIF</b>	1
<b>TÉNÉBREUX</b>	-1	<b>TÉNÉBREUX</b>	-1

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous parlez avec une ou plusieurs personnes que vous considérez comme des animaux de compagnie. Gagnez 2 ascendants sur un personnage, ou un ascendant sur deux personnages.

Quelqu'un a trouvé votre salle du trône. Il gagne 2 ascendants sur vous..

**DÉGÂTS**

## ACTIONS (SUITE)

### ☾ **Le tyran de la forêt**

Vous pouvez faire un jet d'Impulsif pour insuffler la vie à un arbre ou à une quantité équivalente de végétation. Sur 10 ou plus, votre création écoute tout ce que vous lui dites et est considérée comme une clique. Entre 7 et 9, vous choisissez également une des options suivantes :

- ★ les esprits colportent des rumeurs vous concernant dans votre salle du trône ;
- ★ votre création a ses propres objectifs ;
- ★ elle ne retourne pas à l'endroit d'où elle vient.

### ☾ **Les bienfaits de la nature**

Si vous essayez de vous occuper des blessures de quelqu'un de façon érotique, que ce soit dans un environnement naturel ou en utilisant des remèdes qui le sont également, la personne en question soigne 1 dégât supplémentaire.

### ☾ **Peau de chêne**

Lorsque vous marchez pieds nus dans un environnement naturel, réduisez tous les dégâts que vous subissez de 1 point.

**PROGRESSIONS**

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Leshy.
- Cochez une action de Leshy.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous avez un **harem horticole**.

*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

<b>SEXY</b>	2	<b>SEXY</b>	-1
<b>GLACIAL</b>	1	<b>GLACIAL</b>	2
<b>IMPULSIF</b>	-1	<b>IMPULSIF</b>	1
<b>TÉNÉBREUX</b>	-1	<b>TÉNÉBREUX</b>	-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**.

*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, monomane 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**.

*Leur amour vous inspire, leur enthousiasme vous nourrit, leurs rêves vous donnent de la force. Il faut dire que contrôler leurs émotions en prononçant juste quelques mots a tout d'une drogue. En tout cas, vous y êtes franchement accro.*

*Qu'il s'agisse de simples murmures échangés en passant ou de mélodies balancées à plein volume, vous êtes impressionnée par le pouvoir qui se cache derrière votre voix.*

*Avec un peu de chance, le monde partagera bientôt votre avis.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Montrez-leur ce qui se trouve au plus profond de leur âme, taillez-les en pièces et laissez-les agoniser. Vous voulez que tout le monde se noie dans son désespoir. Vous comptez les y aider en trouvant ce qui les fait se sentir les plus vulnérables, et vous en inspirez afin de créer des œuvres d'art aussi brutales que terrifiantes. Vous calomniez et diffamez, et faites partir leur vie en vrille tandis que vous les harcelez sans relâche. Vous échappez à votre démon intérieur lorsque vous réussissez à les amener à se faire du mal ou qu'ils vous tiennent tête.

## ACTION SEXUELLE

Révélez si vous considérez votre partenaire comme un de vos admirateurs ou comme votre égal. Dans le premier cas, il gagne un ascendant sur vous. Dans le cas contraire, vous gagnez un ascendant sur lui.



*La Sirène*

## JOUER LA SIRÈNE



Séduisante, charmeuse, trop gâtée et constamment en recherche d'attention, la Sirène est une diva en devenir dont on ne peut ignorer la voix. Cependant, l'origine de son pouvoir n'a pas à se limiter au chant, ni même à la musique d'une façon générale. Elle peut tout aussi bien s'illustrer par son aisance oratoire, ses performances au sein de l'équipe de débat, dans des pièces radiophoniques, comme comédienne de doublage ou même en remixant les morceaux d'autres personnes. Dans tous les cas, elle se sert de sa voix pour communiquer les émotions qui s'accumulent en elle, comme la confusion ou l'émerveillement qu'elle ressent vis-à-vis du monde qui l'entoure.

Votre choix de caractéristiques se fait entre les deux faces d'une même pièce : préférez-vous être exotique et attirante (Sexy 2 et Glacial 1), ou théâtrale et désagréable (Sexy 1 et Glacial 2) ? Quoi qu'il en soit, avec des scores toujours faibles en Impulsif et Ténébreux, vous n'êtes guère douée pour gérer vos problèmes vous-même. Le plus souvent, des amis ou des fans s'en chargent pour vous.

## ACTIONS

Cochez *Mélodie obsédante*, puis deux des actions suivantes.

### **Mélodie obsédante**

Quand vous donnez une représentation en public, faites un jet de *Sexy*. Sur 10 ou plus, choisissez trois options dans la liste suivante.

Entre 7 et 9, n'en choisissez qu'une seule :

- \* un membre du public vous donne un cadeau ;
- \* un membre du public vous donne un ascendant ;
- \* le public amène la personne de votre choix jusqu'à vous ;
- \* le public se dirige vers le lieu que vous lui indiquez après la représentation ;
- \* le public retrouve sa petite vie ennuyeuse une fois la représentation finie.

### **Caprice de diva**

Quand vous réussissez à *rembarrer* quelqu'un, vous pouvez choisir une option supplémentaire dans la liste : votre cible gagne 1 point d'expérience si elle vous donne ce que vous voulez.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Aurelia, Brian, David, Fatima, India, Jerry, Latrice, Melora, Reina, Toki, Zola

**APPARENCE** : artiste, charismatique, glamour et vêtue de soie, magistrale, maquillée et coiffée comme jamais

**REGARD** : clair, doux, dur, émouvant, larmoyant

**ORIGINE** : âme de rossignol, cœur de la vie musicale, s'entraîne sans relâche, sirène échouée sur la terre ferme, talentueuse

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

<b>SEXY</b>	2	<b>SEXY</b>	1
<b>GLACIAL</b>	1	<b>GLACIAL</b>	2
<b>IMPULSIF</b>	-1	<b>IMPULSIF</b>	-1
<b>TÉNÉBREUX</b>	-1	<b>TÉNÉBREUX</b>	-1

## HISTOIRE PERSONNELLE

Quelqu'un fait partie de vos fans les plus dévoués. Gagnez 2 ascendants sur lui.

Qui vous inspire lors de vos prestations ?  
Donnez-lui 2 ascendants.

**DÉGÂTS**

## ACTIONS (SUITE)

### **Côte rocheuse**

Quand vous parvenez à convaincre quelqu'un de détruire quelque chose de matériel ou d'intangible, gagnez 1 point d'expérience.

### **Désolé de t'interrompre, mais...**

Quand vous réussissez à *rembarrer* une personne, elle subit un malus de -1 sur tous ses jets contre vous jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de *Garder son sang-froid*.

### **Intoxication**

Ajoutez +1 sur vos jets de *Mélodie obsédante* lorsque vous vous produisez par l'intermédiaire d'un enregistrement ou d'une émission (podcast, TV, radio, etc.).

### **L'attrape-cœurs**

Lorsque vous *tentez un personnage pour lui faire faire ce que vous voulez*, il pensera que c'était son idée à partir du début de la prochaine scène.

### **Présence scénique**

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

## PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Sirène.
- Cochez une action de Sirène.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Votre **chorale discordante de secours** est arrivée.

*Est-ce que l'on peut acheter le bonheur ? Certains disent que ce n'est pas possible. Pourtant, vous avez un don pour obtenir quelque chose qui s'en rapproche suffisamment en échange d'une petite dose de souffrance. C'est juste qu'il est bien plus amusant d'acheter ce bonheur avec la souffrance de quelqu'un d'autre. Peut-être que laisser éclater même une infime fraction de votre angoisse et de votre colère va vous aider à vous sentir mieux, au moins pour quelques instants. Parfois, ce sont ces brefs instants qui font que la vie vaut le coup d'être vécue. Parfois, ce sont eux qui ont les conséquences les plus sombres. Dans un cas comme dans l'autre, votre boulot, c'est de vous assurer que les autres payent.*

## DÉMON INTÉRIEUR

La violence entraîne la violence. Vous aussi. Chaque manque de respect à votre égard doit entraîner la réponse la plus primaire qui soit. Réagissez aux insultes comme si elles vous avaient réellement blessé et ripostez de la façon qui fera le plus souffrir celui qui les a proférées. S'il ne fait pas machine arrière ou ne s'écrase pas comme il devrait, c'est qu'il est temps de frapper aussi fort que vous le pouvez. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous avez provoqué un combat que vous ne pouvez pas gagner, ou quand vous blessez méchamment quelqu'un devant une figure d'autorité.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, révélez-lui un secret vous concernant et gagnez 1 point d'expérience.



*Le Tengu*

## JOUER LE TENGU



Sauvage, en colère, écorché vif et pas du genre à retenir ses coups, le Tengu est ce mauvais garçon ou cette mauvaise fille dont on parle avec tant de regrets. C'est ce marginal qui a toujours une cigarette au bec, bien plus de bleus que de discernement et un comportement arrogant qui fait sortir tout le monde de ses gonds. Cette attitude peut aussi bien tourner à son avantage que le desservir, notamment quand elle amène les autres à croire qu'ils peuvent le changer ou qu'elle les attire comme un aimant.

Vous pouvez donner l'impression que vous êtes une personne distante et calme (Glacial 2 et Impulsif 1) ou troublée et dangereuse (Impulsif 2 et Ténébreux 1). Mais, comme l'indique votre faible score de Sexy, vous avez du mal à exprimer vos émotions. Autrement dit, vous n'avez aucune difficulté à régler vos problèmes vous-même lorsque le besoin s'en fait sentir, mais l'idée même de vider votre sac vous dégoûte.

À l'instar de l'Âme damnée ou de la Goule, le Tengu a tout d'un méchant en puissance. Aussi, lorsque vous créez votre personnage, rappelez-vous que c'est un adolescent comme les autres et qu'il a lui aussi très envie d'appartenir à un groupe. Les hématomes et les fanfaronnades sont juste sa façon de se cacher. Après tout, il met autant d'énergie que n'importe qui à défendre ses amis, voire davantage vu qu'il en a moins que la moyenne. Alors, évitez le cliché du méchant qui fait rouler sa moustache entre ses doigts pendant que le monde tombe en ruine. Ne fondez que sur ceux qui le méritent et souvenez-vous que l'on ne peut pas voler en formation lorsque l'on est tout seul.

## ACTIONS

Cochez *Le bon apôtre* et *Tempétueux*, puis une des actions suivantes.

### ✘ Le bon apôtre

Lorsqu'un personnage vous confie un secret, il gagne un ascendant sur vous.

### ✘ Tempétueux

Ajoutez +1 sur tous les jets visant à faire violemment dégénérer une situation.

### ✘ Chercher les ennuis

Quand vous vous immiscez dans un conflit qui ne vous concerne pas, gagnez 1 point d'expérience.

### ✘ Fier de mes cicatrices

Vous pouvez dépenser un ascendant sur quelqu'un pour réduire de 1 les dégâts qu'il vous inflige.

### ✘ La beauté des ténèbres

Quand vous aidez un personnage à se débarasser d'une condition, vous pouvez lui poser une des questions suivantes et il doit y répondre sincèrement :

- \* Quel était le pire moment de ta vie ?
- \* Qu'est-ce que tu détestes le plus au monde ?
- \* Quel est ton plus grand regret ?

### ✘ Personne ne t'a rien demandé !

Quand vous prenez le parti de quelqu'un dans une dispute, vous gagnez un ascendant sur lui et il gagne un ascendant sur son adversaire.

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Bliss, Chakor, Eustace, Faith, Ichigo, Jax, Khia, Michiko, Napoleon, Riley, Vickie

**APPARENCE** : bâtard blindé de pognon, colérique, couvert de badges de groupes de musique, couvert de suçons, fait la gueule

**REGARD** : brutal, cocard, pénétrant, sournois, vide

**ORIGINE** : descendu d'une montagne, égocentrique, en veut à la terre entière, mauvaise graine, sans cœur

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Quelqu'un cherche la merde et pourrait bien avoir réussi à la trouver. Gagnez un ascendant sur lui. Il en gagne 2 sur vous.

Quelqu'un a essayé de vous insulter, et cela vous a bien fait rire. Gagnez 2 ascendants sur lui. Il en gagne un sur vous.

DÉGÂTS

## PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Tengu.
- Cochez une action de Tengu.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous connaissez de **vrais durs**.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

*Le monde est vaste et merveilleux. Mais il n'a pas encore compris à quel point vous êtes spéciale. Surtout quand on vous compare aux autres. Selon vos besoins, ils peuvent au pire vous servir de pantins et, au mieux, avoir le droit de vous admirer. Chaque artiste a besoin d'un public, après tout.*

## DÉMON INTÉRIEUR

C'est du spectacle qu'ils veulent ? Ça tombe bien ma chérie, vous êtes la meilleure dans le domaine ! Vos insultes sont si créatives que l'on dirait du Shakespeare, et vous balancez vos verres au visage des gens comme personne. Les *Real Housewives* n'ont qu'à bien se tenir ! Votre vie est une télé-réalité dont vous êtes la star. Détruisez tous ceux qui osent vous tenir tête et hurlez le fond de votre pensée à qui de droit. Personne n'a souffert autant que vous souffrez en ce moment, et vous voulez que tout le monde ne s'occupe que de vous et de vous remonter le moral. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous assistez à une tragédie qui n'a pas de lien avec vos propres histoires, ou quand vous écoutez volontairement les problèmes de quelqu'un d'autre.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, cette personne doit noter sur un bout de papier si vous êtes la Belle ou la Bête. Si vous devinez ce qu'elle a écrit, gagnez 1 point d'expérience. Sinon, elle gagne 2 ascendants sur vous.



*La Vila*

## JOUER LA VILA



Théâtrale, hautaine, sensuelle et manipulatrice, la Vila aspire à devenir une star de la télévision et a suffisamment d'influence pour se donner les moyens de réussir. Dans un monde où l'on recherche la célébrité pour la célébrité, voire où on la fabrique, la Vila ne demande qu'à se transformer en bien de consommation. Et tant pis si, pour atteindre le sommet, il faut écraser ses rivaux, couper les ponts avec certains de ses amis ou marcher sur leurs cadavres. La Vila a beau être tout sauf la gentillesse incarnée, elle est toutefois consciente que si elle se fâche avec tout le monde, il n'y aura plus personne avec qui se réjouir si elle réussit. Ou plutôt, quand elle aura réussi. Pour elle, il n'y a pas d'autre option.

Avec un égoïsme à toute épreuve et un score de Glacial de 2 quoi qu'il arrive, vos piques acerbes vous permettront de prendre le dessus sur quiconque se mettra en travers de votre route. Vous pouvez compenser cette agressivité par un côté plus avenant (Sexy 1) ou décider au contraire de surenchérir quand le besoin s'en fait sentir, voire de péter un câble et de partir en claquant la porte (Impulsif 1).

Il faut cependant garder en tête que si la Vila en fait beaucoup trop et est difficile à vivre, cela ne devrait jamais être le cas de la personne qui la joue. Assurez-vous de respecter les limites des autres joueurs et de ne pas monopoliser la parole. La Vila voudra être au centre de toutes les scènes, mais il existe d'autres personnages principaux, et il faudra donc que vous discutiez avec la MC et le reste de la table pour vous assurer que ce ne soit pas le cas à chaque fois. Tout le monde a le droit de prendre de très mauvaises décisions, après tout.

## ACTIONS

Choisissez trois des actions suivantes.

### ◇ **Beaucoup trop d'infos !**

Une fois que vous avez succombé à votre démon intérieur, vous ne pouvez pas gagner de nouvelles conditions jusqu'à ce que vous lui échappiez.

### ◇ **C'est à vous ?**

Infligez un dégât supplémentaire lorsque vous utilisez un objet qu'un autre personnage chérit ou qui n'est pas conçu pour être utilisé de façon violente.

### ◇ **C'est moi la victime, ici !**

Lorsqu'un personnage vous *tente pour vous faire faire ce qu'il veut* et que vous refusez, vous vous donnez mutuellement une condition.

### ◇ **Déso, pas déso !**

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

### ◇ **Je suis une star !**

La première fois que vous ratez un jet lors d'une scène donnée, effacez une condition.

### ◇ **Sale porc !**

Quand quelqu'un réussit à vous *allumer*, gagnez +1 sur votre prochain jet pour le *rembarrer* ou pour le *fuir*.

### ◇ **Tu m'as bloquée ?**

Lorsque vous *rembarrez* quelqu'un en utilisant la technologie ou les réseaux sociaux, ajoutez +1 sur votre jet.

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Abelard, Beata, Cordelia, David, Henry, Lene, Maximilian, Olivia, Persephone, Sanjay, Veruca, Yvonne

**APPARENCE** : haute couture, impérieuse, maquillée à la perfection, tout simplement meilleure que la vôtre, tronche de garce blasée

**REGARD** : belliqueux, cruel, égoïste, envieux, exaspéré

**ORIGINE** : arnaqueuse de fonds fiduciaires, coincée dans les limbes, *drama queen*, millénaire aigrie, vantarde

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

## HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez lancé le contenu de votre verre au visage de quelqu'un. Vous gagnez un ascendant sur lui et il gagne un ascendant sur vous.

Quelqu'un alimente votre *drama*. Vous gagnez un ascendant sur lui et il gagne un ascendant sur vous.

DÉGÂTS

## PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Vila.
- Cochez une action de Vila.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous avez réuni une **nuée de sycophantes**.

## ASCENDANTS & CONDITIONS