

Rendre intéressante la vie de chaque personnage principal.

Ne pas mettre l'histoire en cage.

Dire ce que les règles exigent.

Dire ce que l'honnêteté exige.

## ANTISÈCHE POUR LES JOUEURS

### Monsterhearts

#### ALLUMER \_\_\_\_\_ 29

**Quand vous allumez quelqu'un**, faites un jet de Sexy. Sur 10 ou plus, gagnez un ascendant sur votre cible et cette dernière choisit une option dans la liste ci-dessous. Entre 7 et 9, elle peut choisir soit de vous concéder un ascendant, soit une option ci-dessous :

- \* je me donne à toi ;
- \* je te promets quelque chose que je pense que tu veux ;
- \* je suis embarrassé et j'agis de façon franchement gênante.

#### COGNER \_\_\_\_\_ 36

**Quand vous cognez** quelqu'un, faites un jet d'Impulsif. Sur 10 ou plus, infligez des dégâts à votre cible qui reste abasourdie un moment avant de pouvoir réagir. Entre 7 et 9, infligez des dégâts et choisissez également une option dans la liste suivante :

- \* votre victime découvre quelque chose sur votre véritable nature et gagne un ascendant sur vous ;
- \* la MC décide de la réelle gravité de la blessure ;
- \* vous succombez à votre démon intérieur.

#### CONTEMPLER L'ABYSSE \_\_\_\_\_ 39

**Quand vous contemplez l'Abysse**, précisez ce que vous cherchez et faites un jet de Ténébreux. Sur 10 ou plus, l'Abysse vous répond par une vision claire et vous gagnez +1 sur le prochain jet que vous ferez en rapport avec cette dernière. Entre 7 et 9, les visions provoquées par l'Abysse sont confuses et angoissantes, mais vous obtenez quand même votre réponse.

#### FUIR \_\_\_\_\_ 38

**Quand vous fuyez** quelque chose, faites un jet d'Impulsif. Sur 10 ou plus, vous réussissez à vous enfuir et à vous mettre en sécurité. Entre 7 et 9, vous réussissez à vous enfuir, mais vous devez choisir une option dans la liste suivante :

- \* vous vous précipitez au-devant de quelque chose d'encore pire ;
- \* vous faites un boucan de tous les diables ou vous donnez en spectacle ;
- \* vous laissez quelque chose derrière vous.

#### GARDER SON SANG-FROID \_\_\_\_\_ 34

**Quand vous gardez votre sang-froid et agissez malgré la peur**, nommez ce qui devrait vous effrayer et faites un jet de Glacial. Sur 10 ou plus, vous gardez votre calme et avez même un éclair de lucidité : posez une question à la MC et gagnez +1 sur votre prochain jet si vous agissez en fonction de sa réponse. Entre 7 et 9, la MC vous informera de la manière dont vos actes vous rendent vulnérable, et vous pourrez alors choisir entre renoncer ou persister.

#### MANIPULER \_\_\_\_\_ 41

**Quand vous dépensez un ascendant pour manipuler quelqu'un**, choisissez une option dans la liste suivante :

- \* tentez votre cible pour lui faire faire ce que vous voulez ;
- \* donnez-lui une condition ;
- \* ajoutez 1 sur un jet dont elle est la cible ;
- \* ajoutez 1 aux dégâts que vous lui infligez.

#### REMBARRER \_\_\_\_\_ 33

**Quand vous rembarrez** quelqu'un, faites un jet de Glacial. Sur 10 ou plus, choisissez une option dans la liste ci-dessous. Entre 7 et 9, faites de même, mais vous donnez une piètre image de vous-même et votre cible vous donne une condition :

- \* elle perd un ascendant sur vous ;
- \* si elle n'a pas d'ascendant sur vous, gagnez-en un sur elle ;
- \* elle gagne une condition ;
- \* gagnez +1 sur votre prochain jet.

#### SOIGNER \_\_\_\_\_ 45

Une fois par séance, **quand vous prenez le temps de vous occuper de vos blessures**, vous pouvez soigner 1 dégât. Si quelqu'un d'autre est avec vous et essaie de vous soigner de façon délicate et intime, voire quasi érotique, vous pouvez alors en soigner 1 supplémentaire.

#### TROMPER LA MORT \_\_\_\_\_ 47

**Quand vous prenez votre quatrième dégât**, mourez.

**Pour éviter la mort**, effacez tous vos dégâts, et choisissez une option dans la liste suivante :

- \* succombez à votre démon intérieur ;
- \* perdez les ascendants que vous avez sur tout le monde.

#### EXPÉRIENCE \_\_\_\_\_ 53

Quand vous échouez sur un jet, gagnez 1 point d'expérience.

#### CONDITIONS \_\_\_\_\_ 49

Quand vous utilisez une condition contre quelqu'un, vous avez +1 sur votre jet. Pour vous débarrasser d'une condition, agissez de manière à la faire disparaître.

#### CLIQUE \_\_\_\_\_ 55

Se faire aider de sa clique donne +1 sur un jet ou +1 dégât.