

Ils ont essayé de créer quelque chose à partir de rien. Mais voyez-vous, c'est qu'il y a tout un monde entre « rien » et « quelque chose ».

Alors, bien malin celui qui saura dire s'ils ont réussi ou pas.

Toujours est-il que vous êtes bel et bien vivante.

Toutefois, vous n'êtes pas réelle pour autant.

Vous n'avez pas d'âme. Vous n'avez pas de souvenirs d'enfance, mais, à votre décharge, vous n'avez jamais vraiment été une enfant.

Vous n'avez pas de parents non plus.

En fait, vous n'avez que des créateurs et ils ont oublié de s'assurer qu'il y ait bien une place pour vous dans ce monde.

DÉMON INTÉRIEUR

Votre corps est une prison. Vous sentez bien que vous n'y êtes pas à votre place. Vous avez besoin de le mettre en danger et de le faire souffrir, exactement comme lui vous a fait souffrir. Il doit bien y avoir un moyen de l'ouvrir d'un coup de lame afin que vous puissiez en sortir. Vous devez rencontrer vos créateurs, et leur demander des comptes pour ce qu'ils vous ont fait. Pour échapper à votre démon intérieur, vous devez comprendre en quoi une autre personne se sent encore plus prise au piège que vous ne l'êtes.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, les deux joueurs écrivent en secret si l'acte a été perturbant ou apaisant pour leur personnage. Si vous révélez la même réponse, les deux personnages gagnent 1 point d'expérience.



L' Ombre

JOUER L'OMBRE



Indécise, instable, impressionnable et perdue, l'Ombre n'a pas de passé et peine à imaginer son avenir. Elle s'est empêtrée dans une véritable crise existentielle et, n'étant pas tout à fait réelle, elle n'a d'autre choix que d'observer ceux qui l'entourent pour essayer de trouver des réponses aux questions qu'elle se pose.

Vous pouvez être belle et énigmatique (Sexy 1 et Ténébreux 2), ou marginale et imprévisible (Impulsif 2 et Ténébreux 1). Le score de Glacial, en revanche, est toujours bas, ce qui ne vous permet pas de facilement vous confronter à vos peurs ni de tenir tête aux autres.

L'Ombre cherche avant tout à comprendre qui elle est, ce qui explique qu'elle s'accroche à toutes les étiquettes qu'on veut bien lui coller, comme si elles pouvaient être autant d'indices à partir desquels il deviendrait possible de se fabriquer une identité. C'est la raison pour laquelle nombre de ses actions tournent autour des conditions.

Quand vous utilisez *Étranges imitations*, vous pouvez gagner temporairement n'importe quelle action du livret du personnage concerné, et pas uniquement celles qui ont été cochées par ce dernier. Cet événement n'a d'ailleurs aucune influence sur sa capacité à les obtenir plus tard.

Si l'Ombre couche avec plus d'une personne à la fois, elle déclenche son action sexuelle, mais tous les participants révèlent ce qu'ils ont écrit en même temps. Si la réponse de l'Ombre est partagée par au moins une autre personne, toutes celles qui l'ont donnée gagnent 1 point d'expérience.

ACTIONS

Cochez deux des actions suivantes.

⊙ Étranges imitations

Quand un personnage principal vous blesse ou vous aide à vous soigner, vous pouvez alors vous mettre à l'observer avec attention. Si vous procédez ainsi, gagnez temporairement une des actions de sa mue, et ajoutez-la à votre propre livret. Elle disparaît une fois que vous l'avez utilisée.

⊙ Métamorphose

Quand vous *contemplez l'Abysses*, sur un 7 ou plus, elle vous montre également ce que vous devez devenir. Vous pouvez alors échanger deux de vos caractéristiques de manière permanente.

⊙ Mieux que rien

Quand vous gagnez une condition, gagnez également 1 point d'expérience.

⊙ Mytho

Ajoutez 1 sur tous les jets que vous faites quand vous êtes en train de mentir.

⊙ Tu feras mieux la prochaine fois

Quand vous merdez, infligez-vous la condition que vous jugez appropriée et obtenez +1 sur votre prochain jet.

⊙ Une page vierge

Quand vous agissez de façon à incarner l'une de vos conditions et que vous l'autorisez à changer la personne que vous êtes vraiment, rayez-la et ajoutez +1 sur votre jet.

IDENTITÉ

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

NOM : Adam, Baby, Bryce, Dorothy, Eva, Franklin, January, Max, Nix, Raymond, Summer
APPARENCE : ébouriffée, hantée, immaculée, inexpérimentée, rigoureuse

REGARD : désespéré, écarquillé, fuyant, sans âme, vide
ORIGINE : amnésique, ancien jouet, expérience ratée, née à la suite d'un vœu, machine

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous vous êtes inspirée d'une personne en particulier pour savoir quels codes sociaux adopter. Cela vous a appris beaucoup de choses à son sujet. Gagnez 2 ascendants sur lui.

Quelqu'un a vu au-delà de votre passé inventé de toutes pièces et a compris qu'il ne s'agissait que de mensonges. Donnez-lui 2 ascendants.

DÉGÂTS

PROGRESSIONS

Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.

Cochez une action d'Ombre.

Cochez une action d'Ombre.

Rajoutez une action de n'importe quelle mue.

Rajoutez une action de n'importe quelle mue.

Vous avez trouvé une **fratrie d'Ombres**.

ASCENDANTS & CONDITIONS