

*Vous êtes de celles qui sortent du lot.  
Vous êtes belle et vous réglez sans partage.  
Vous méritez que l'on vous obéisse et vous admire  
bien plus que n'importe qui sur cette petite planète,  
et notamment que ceux qui vous entourent.  
Ce n'est pas seulement parce que vous leur êtes  
supérieure. C'est surtout que vous les aidez  
à réaliser leur potentiel. Vous les rendez meilleurs,  
plus forts, plus beaux, etc.  
En fait, ils ne seraient rien sans vous.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Vous aviez besoin d'eux et ils n'ont pas été à la hauteur. Cette fois pas plus que les autres. Mais puisque ce sont eux qui ont causé toute cette pagaille, pourquoi est-ce que ce serait à vous d'assumer les conséquences de leur stupidité ? Vous allez faire un exemple de chacun d'eux, un exemple bien cruel qui ne laissera aucun doute sur votre détermination. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous renoncez à une partie de ce à quoi vous pourriez prétendre au profit de quelqu'un de plus méritant, ou quand vous détruisez une personne innocente pour faire une démonstration de force et asseoir votre autorité.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, il gagne la condition *l'un d'entre eux*. Tant que cette dernière n'est pas enlevée, la personne en question est considérée comme faisant partie de votre clique.



*La Reine*

## JOUER LA REINE



Populaire, dangereuse, méchante et despotique, la Reine est entourée de sa cour, une clique puissante qui n'a pas grand-chose à envier à un véritable gang. Si elle veut garder sa place, la Reine sait qu'elle doit conserver la loyauté de ses membres et continuer à les contrôler, ce qui implique de gérer les besoins et les désirs de chacun.

Vous pouvez aussi bien être désirable et autoritaire (Sexy 2 et Glacial 1), que mystérieuse et impitoyable (Glacial 2 et Ténébreux 1). Quoiqu'il en soit, vous n'êtes de toute façon pas très douée pour vous salir les mains. Avec un score si bas en Impulsif, vous dépendez de la volonté des autres pour se battre à votre place et assurer votre sécurité.

Selon l'origine que vous choisissez et les actions que vous cochez, la Reine peut aller de la banale adolescente à l'étrange horreur cosmique. Plus encore qu'avec toute autre mue, vous choisissez le degré de surnaturel que vous souhaitez intégrer. Êtes-vous une capitaine de pom-pom girls tyrannique, ou une reine extraterrestre ayant le projet de coloniser la terre avec sa progéniture ?

## ACTIONS

Cochez *La clique*, puis une des actions suivantes.

### **La clique**

Vous êtes à la tête de la clique la plus puissante, la plus coriace et la plus cool du coin.

Choisissez ce qui fait la force de ses membres :

- \* ils sont armés (avec des flingues et des trucs vraiment dangereux) ;
- \* ils ont des relations (avec de l'argent et des drogues de synthèse) ;
- \* ils ont du talent (ils font partie d'un groupe de musique ou d'une équipe sportive) ;
- \* ils forment une véritable secte (ils jurent allégeance aux forces des ténèbres et sont prêts à se donner la mort).

### **Au milieu des miens**

Quand vous êtes entourée par votre clique, enlevez 1 sur tous les jets effectués contre vous.

### **Connais ton ennemi**

Quand quelqu'un vous trahit, gagnez un ascendant sur lui.

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Brittany, Burton, Cordelia, Drake, Jacqueline, Kimball, Raymond, Reyes, Varun, Veronica

**APPARENCE** : à couper le souffle, bavarde, dominatrice, glaciale, névrosée

**REGARD** : calculateur, captivant, magnifique, sans éclat, sombre

**ORIGINE** : aînée de l'essaim et de sa conscience collective, gourou, la plus dangereuse, la plus populaire, origine de l'épidémie

## 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

Nommez trois personnages secondaires qui font partie de votre clique. Gagnez un ascendant sur chacun d'eux.

Choisissez une personne que vous considérez comme une menace. Donnez-lui un ascendant, et gagnez-en un.

**DÉGÂTS**

## ACTIONS (SUITE)

### **Connectés**

Vous avez une connexion télépathique avec les membres de votre clique. Vous pouvez toujours entendre leurs émotions et leurs peurs. Si vous voulez essayer d'entendre des pensées en particulier, *contemplez l'Abysse* à ce sujet en ajoutant +1 sur votre jet.

### **Esprit de corps**

Quand vous promettez un des membres de votre clique à quelqu'un, ajoutez +2 sur votre jet pour l'*allumer*. Quand l'un d'entre eux couche avec quelqu'un, cet événement déclenche votre action sexuelle.

### **Tout le monde a un prix**

Vous pouvez donner un ascendant à un personnage secondaire pour l'inciter à faire ce que vous souhaitez. La MC vous dira de quelle sorte de pot-de-vin, de menace ou de flatterie vous aurez besoin pour faire en sorte que ce personnage s'empresse de faire ce que vous désirez.

## PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Reine.
- Cochez une action de Reine.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Cochez *La clique* une seconde fois et décrivez-en une nouvelle.