

Vous vous sentez chez vous lorsque vous entendez le fracas des vagues et ressentez la pression de l'océan. Vous êtes née sous la surface, recouverte d'une peau que vous pouvez enlever lorsque vous le souhaitez. Quand vous la portez, vous ressemblez à une otarie. Et quand vous l'enlevez, vous vous sentez aussi pure et belle qu'un diamant brut. Vous vivez sur la terre ferme désormais, loin de tout ce que vous avez connu. Vous êtes à la fois abasourdie par tant de nouveauté, attirée par toutes les possibilités qui s'offrent à vous et pourtant hantée par l'envie de retourner d'où vous venez. Même l'air semble se déplacer trop vite autour de vous. Comme appellent-ils ça, déjà ? Ah oui, le vent.

DÉMON INTÉRIEUR

Les gens vous ont maltraitée et rejetée. Il est temps de leur montrer ce que cela fait de se sentir perdu en mer, d'être séparé des choses que l'on aime et de se faire voler des parts de soi-même. Vous avez décidé de faire disparaître la Terre sous les flots, de détruire ce qu'ils chérissent et de voler leur peau. Vous échappez à votre démon intérieur quand l'endroit où vous vous trouvez vous rappelle celui d'où vous venez, ou quand vous vous retrouvez face à la raison pour laquelle vous avez choisi de venir sur la terre ferme.

ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, c'est comme si vous vous immergiez entièrement dans l'eau. Et comme les océans n'ont aucun secret pour vous, vous gagnez un ascendant sur quelqu'un d'autre avec qui votre partenaire a déjà couché.



La Selkie

JOUER LA SELKIE



Venant d'ailleurs, avide de découvertes, mais aussi indécise et hantée par le mal du pays, la Selkie tire son pouvoir des flots. Elle est en proie à un terrible dilemme que les autres remarquent instinctivement : elle est une étrangère tiraillée entre deux mondes et se demande constamment si elle doit rester sur la terre ferme ou retourner à la mer.

Vous pouvez être une nouvelle venue, fascinante et mystérieuse (Sexy 2 et Ténébreux 1), ou plus introvertie et du genre à ne pas se laisser emmerder par qui que ce soit (Glacial 2 et Ténébreux 1). Dans les deux cas, votre faible score d'Impulsif montre que vous avez tendance à bien réfléchir avant d'agir.

Vous avez l'apparence d'une humaine ordinaire lorsque vous retirez votre peau, et celle d'une otarie lorsque vous la portez. Dans ce second cas, vous pouvez alors choisir de rentrer chez vous dans le royaume des Profondeurs, loin sous la surface de l'océan. Cependant, vous devez être consciente qu'une fois cette décision prise, elle est irrévocable.

Même si vous n'avez pas votre peau, vous pouvez toujours vous baigner et nager comme le ferait n'importe quel humain. Vous ne pouvez bien sûr pas utiliser votre *Peau des Profondeurs*, mais toutes vos autres actions fonctionnent parfaitement.

Si l'on s'en tient aux règles, il est sans doute préférable que quelqu'un vous ait volé votre peau. En effet, faire ce que cette personne vous demande vous permet d'utiliser *Dragée haute*, qui est un moyen efficace de provoquer des situations de jeu intéressantes et d'obtenir des ascendants. C'est aussi une excellente façon de justifier que vous vous intéressez aux mêmes choses que les autres personnages. En comparaison, forcer le voleur à vous rendre votre peau n'est probablement pas aussi intéressant.

Si vous êtes MC, posez des questions sur le royaume des Profondeurs afin d'aider la Selkie à l'ancrer comme un endroit merveilleux et attirant, mais qui manque cruellement de tout ce qui rend la vie sur la terre ferme si fantastique. Servez-vous des personnages secondaires comme prétextes pour lui tenir la *dragée haute*, et assurez-vous que la partie se passe en bord de mer.

ACTIONS

Cochez *Dragée haute* et *Peau des profondeurs*, puis une des actions suivantes.

🍷 **Dragée haute**

On peut voler votre peau, mais jamais la détruire. Quand vous cherchez à accomplir une tâche pour la personne qui la détient actuellement, ajoutez 1 sur tous vos jets. Si vous y parvenez et qu'il ne vous rend pas votre peau, gagnez un ascendant. Ajoutez 1 sur tous vos jets contre lui tant qu'il ne vous a pas donné de nouvelle tâche à accomplir.

🍷 **Peau des Profondeurs**

Revêtez votre peau pour ressembler à une otarie, respirer sous l'eau et nager incroyablement vite. Si vous la portez, vous pouvez aussi décider de retourner pour toujours au royaume des Profondeurs. Ce choix est irrévocable. Créez un nouveau personnage.

🍷 **Corps liquide**

Quand vous passez une journée entière sans vous plonger totalement dans l'eau, vous subissez 1 dégât. Quand vous vous immergez et prenez le temps de vous relaxer, vous pouvez soigner 1 dégât et vous débarrasser d'une condition.

🍷 **Le chant des sirènes**

Quand vous êtes complètement trempée, vous pouvez entonner un chant envoûtant qui capte l'attention de tous ceux qui peuvent l'entendre. Choisissez une option dans la liste ci-dessous :

- ★ ils s'avancent vers vous en titubant, fascinés, mais pas au point de se faire mal ;
- ★ ils écoutent pleinement leurs émotions et se mettent à pleurer.

IDENTITÉ

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

NOM : Bersh, Dominic, Fiona, Jasdeep, John, Louie, Mattieu, Nula, Phillipa, Rowan
APPARENCE : brillante, débraillée, ébouriffée, étrangère, fascinante, moite
REGARD : confus, pétillant, profond, vague, vitreux
ORIGINE : attrait pour l'art des humains, curiosité, exemple de sa grand-mère, fugue, rébellion

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous avez observé quelqu'un pendant qu'il nageait. Gagnez un ascendant sur lui.

Quelqu'un vous a volé votre peau et découvert l'importance qu'elle a pour vous. Il a dit qu'il vous la rendrait si vous faisiez quelque chose pour lui. Gagnez un ascendant et donnez-lui-en un.

DÉGÂTS

ACTIONS (SUITE)

🍷 **Le cœur de l'océan**

Quand vous ressentez vraiment le mal du pays, choisissez une des options suivantes :

- ★ l'océan vous offre ce qui, selon lui, vous aidera à vous sentir mieux ;
- ★ l'océan emporte au loin ce qui, selon lui, vous pèse le plus.

L'océan ne comprend pas vraiment le monde des humains. Pour arriver à ses fins, il peut parfois causer des dégâts sérieux, ou du moins très difficiles à expliquer. La MC vous dira ce qu'il se passe vraiment.

🍷 **Prise du jour**

Quand vous ne comprenez pas ce qui se passe ou ce que quelqu'un veut dire, et que cela vous attire des ennuis ou vous pousse à faire de mauvais choix, gagnez 1 point d'expérience.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Selkie.
- Cochez une action de Selkie.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous avez fait la rencontre d'**étranges pêcheurs**.

ASCENDANTS & CONDITIONS