

Action Sexuelle

Quand vous couchez avec quelqu'un, votre puissance ténébreuse perd un ascendant sur vous et gagne un ascendant sur la personne avec qui vous couchez.

Démon Interieur

Vous ne pouvez plus obtenir ce dont vous avez besoin. Le monde vous a laissée seule et froide, grelottant comme la camée en manque que vous êtes. Votre puissance ténébreuse exige ouvertement certaines choses de vous et vous promet mille récompenses en retour. Chaque exigence à laquelle vous vous pliez vous rapproche un peu plus de ce que vous étiez avant, vous permet de raviver un peu la flamme dans votre cœur – chaque fois que vous vous pliez à l'une de ses exigences, votre puissance ténébreuse perd un ascendant sur vous.

Vous échappez à votre démon intérieur dès que votre puissance ténébreuse n'a plus d'ascendants sur vous, ou si vous concluez un marché avec une puissance ténébreuse encore plus dangereuse que la vôtre.

Progression

- Prenez une autre action spécifique de l'Âme damnée.
- Prenez les trois pactes restants.
- Créez un nouveau pacte (avec l'accord du MC).
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Vous pourvoyez des démons en manque (gang).
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Jouer l'Âme Damnée

Puissante, désespérée, dépendante, l'Âme damnée a un bienfaiteur démoniaque – quelqu'un qui l'aide à obtenir ce qu'elle veut. Mais rien n'est jamais gratuit...

L'Âme damnée choisit quand donner un ascendant à sa puissance ténébreuse, via les pactes. Toute la saveur de son interprétation tourne autour de cet échange permanent. L'Âme damnée est très puissante quand elle emprunte son pouvoir sans compter mais elle finit toujours par aller trop loin – et devient alors impuissante pour un temps.

Il est important de souligner que le fait de perdre ses pouvoirs n'est pas une punition mais fait partie de l'histoire du personnage. Nul besoin de chercher à éviter cette déchéance ou d'arrêter d'utiliser les pactes dès que la puissance ténébreuse a quatre ascendants sur l'Âme damnée : ce personnage est intéressant et puissant parce qu'il se livre à ce petit jeu de flambeur.

L'action *pourvoyeur* suppose d'amener une âme innocente à la puissance ténébreuse. Les détails de cette offrande sont laissés à la libre interprétation de chacun et à la nature de la puissance ténébreuse qui la reçoit. Cela peut impliquer un sacrifice rituel, une rencontre avec la puissance ténébreuse elle-même ou toute autre chose.

Le pacte *tout a un prix* ne procure jamais tout à fait ce que l'on cherche. Le MC doit en effet faire en sorte que ce que vous recevez ait un vice caché. Si vous obtenez une voiture, elle peut avoir été volée, être hantée ou avoir un cadavre dans le coffre...

Au début, cela semblait parfaitement innocent. Il vous donnait des choses, vous faisait vous sentir mieux. Vous veniez à lui avec des problèmes, et il les réglait. Quand vous lui avez demandé comment le remercier, il vous a répondu d'être patiente – toutes vos dettes seraient payées en temps voulu. C'était la première fois que vous l'entendiez parler de dettes.

Vous avez Satan pour dealer, ou un démon dans votre tête. Ou peut-être que les étoiles ne brillent que pour vous. Dans tous les cas, vous avez une dette envers quelque chose de bien plus grand et de bien plus effrayant que ce que l'esprit humain peut supporter.



L'Âme Damnée

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

L'Âme damnée porte un nom autoritaire, un nom de lâche, un nom qui évoque un destin funeste, un nom qui sonne féroce :

Baron, Cain, Chloe, Damien, Logan, Mark, Mika, Omar, Ophelia, Poe, Yoanna.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, l'Âme damnée a l'air : distante, réservée, inquiète, nerveuse, affolée, vicieuse.

Son regard est : vide, calculateur, brûlant, pétillant, perçant.

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

A vendu son âme, dernier espoir, ressuscitée, émissaire, soldat, laquais, élue.

Nom

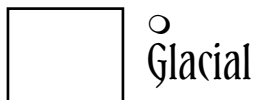
Caractéristiques

ajoutez 1 point à :

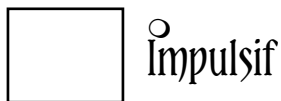
sexy -1, glacial -1, impulsif 1, ténébreux 1.



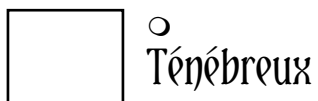
(Allumer quelqu'un,
Manipuler un PNJ)



(Rembarrer quelqu'un,
Garder son sang-froid)



(Cogner, Fuir)



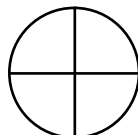
(Contempler l'abysse)

Avantages

Etats

Notes

Dégats



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ➤ choisir une progression

Ascendants

Histoire personnelle

- ☞ **Vous avez des dettes.** Donnez trois ascendants sur vous, répartis comme vous le souhaitez entre votre puissance ténébreuse et les autres personnages.
- ☞ **Quelqu'un pense qu'il peut vous sauver.** Gagnez un ascendant sur lui.

Actions de l'Âme damnée

Choisissez **âme en sursis**, puis une autre action parmi les suivantes :

● Âme en sursis

Choisissez une puissance ténébreuse envers laquelle vous avez une dette. Choisissez deux pactes que vous avez contractés avec elle. Cette puissance peut avoir des ascendants sur vous. Dès qu'elle a cinq ascendants sur vous, dépensez-les pour déclencher votre démon intérieur.

○ Aidez-moi

Quand quelqu'un vous sauve de forces qui vous dépassent, il gagne 1 point d'expérience, et vous gagnez un ascendant sur lui.

○ Méconnaissable

Quand vous cognez un personnage : Avec un résultat final de **10 ou plus**, ce personnage perd un ascendant sur vous en plus des effets habituels.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, ajoutez à votre liste d'options : **votre cible perd un ascendant sur vous.**

○ Pourvoyeur

Quand vous amenez une âme innocente à votre puissance ténébreuse, gagnez 1 point d'expérience.

Puissance ténébreuse

Trouvez un nom pour votre puissance ténébreuse – si vous décidez de connaître son nom. Choisissez un titre de la liste pour décrire l'entité avec laquelle vous avez passé vos pactes :

- l'Empoisonneur
- l'Arnaqueur
- le Connaisseur
- le Déchu
- le Glouton
- l'Émissaire
- le Boucher
- le Tyran

Si vous préférez ne pas savoir avec qui vous avez passé ces pactes, c'est tout aussi bien – parlez-en à votre MC.

Pactes

Choisissez deux pactes que vous avez passés avec votre puissance ténébreuse.

○ Endormir la douleur

Vous pouvez donner un ascendant sur vous à votre puissance ténébreuse pour vous enlever un état ou vous soigner de deux points de dégâts.

○ Étranges murmures

Vous pouvez donner un ascendant sur vous à votre puissance ténébreuse pour apprendre un secret concernant le personnage auquel vous êtes en train de parler. Le joueur du personnage choisit et vous révèle alors l'une de ses peurs secrètes, l'un de ses désirs enfouis ou l'une de ses forces cachées.

○ La puissance coule dans tes veines

Vous pouvez donner un ascendant sur vous à votre puissance ténébreuse pour ajouter 2 au résultat de votre prochain test (ce choix doit se faire avant le lancer de dés).

○ Pouvoir venu d'ailleurs

Vous pouvez donner un ascendant sur vous à votre puissance ténébreuse pour utiliser ponctuellement une action que vous ne possédez pas. Cette action peut venir de n'importe quelle section des règles de Monsterhearts – y compris d'un autre cliché.

○ Tout a un prix

Vous pouvez demander à votre puissance ténébreuse quelque chose que vous voulez vraiment par-dessus tout. Le MC y fixe un prix et réfléchit à une manière de véroler ce que vous demandez, d'y inclure un vice caché. Si vous payez le prix fixé, vous obtenez ce que vous voulez.

Autres Actions

Action sexuelle

Quand vous couchez avec quelqu'un, soignez tous vos points de dégâts et débarrassez-vous de tous vos états. Si l'autre vous dégoûte, ou si vous vous dégoûtez vous-même, votre partenaire gagne un ascendant sur vous.

Démon intérieur

Aucun de vos amis ne peut vous aider. Aucun n'est aussi fort, aussi doué que vous. Il faut que vous vous occupiez personnellement et sans délai de la plus grosse menace qui pèse actuellement sur vous, votre entourage ou votre ville. Seul. Tous les obstacles, tous les dangers que vous rencontrez, vous les affrontez tête baissée, même si cela peut vous tuer.

Vous échappez à votre démon intérieur quand quelqu'un vient à votre secours ou quand vous vous réveillez à l'hôpital, selon ce qui se produit en premier.

Progressions

- Prenez une autre action spécifique de l'Élu.
- Prenez une autre action spécifique de l'Élu.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Vous avez des alliés profanes (gang).
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Comment jouer l'Élu

Puissant, vengeur, torturé, masochiste, l'Élu est un chasseur de monstres attiré par les ténèbres.

Avec l'Élu en jeu, l'histoire de Monsterhearts s'oriente vers un combat perpétuel contre de grands méchants PNJ. Même si l'Élu génère quelques remous entre PJ, ce thème fort peut avoir un grand impact sur le ton de la partie.

Pour que l'action spécifique *miséricorde* soit valide, il faut que vous ayez au moins sous-entendu que vous alliez tuer le personnage en face (par exemple, en le menaçant de mort en pleine cantine, puis en retirant cette menace).

Prendre l'action spécifique *confrontation finale* signale au MC que vous voulez des monstres puissants et une histoire sur laquelle pèse la menace d'une apocalypse. De la même manière, quand vous nommez un monstre lors de votre histoire personnelle, utilisez cette opportunité pour créer un PNJ que vous aimeriez développer (et affronter) au cours de l'histoire.

Le monde a besoin de quelqu'un d'assez courageux pour se lancer aveuglément dans les ténèbres et y allumer un phare afin de guider les âmes égarées. Le monde a besoin d'un champion. Il a besoin de vous.

Pourtant, une question ne cesse de revenir. Persistante. Sournoise. Et si vous n'étiez pas assez fort ?



L'Élu

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

L'Élu porte un nom classique à résonance forte, un nom qui évoque la victoire et l'adversité :

Ajani, Ariel, Caleb, Dominic, Gabriel, Jackson, Morgan, Raidah, Susie, Victoria.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, l'Élu a l'air : fort, entêté, normal, amer, exclu, inquiet.

Son regard est : inébranlable, déconcertant, radieux, d'un bleu profond, éteint.

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

Prédestiné, traumatisé, marqué par le surnaturel, âme rescapée, fait ce qui doit être fait.

Nom

Caractéristiques

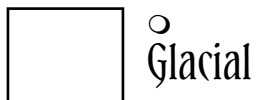
ajoutez 1 point à :

sexy 1, glacial -1, impulsif 1, ténébreux -1.



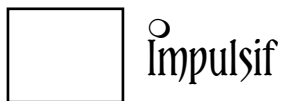
○ Sexy

(Allumer quelqu'un,
Manipuler un PNJ)



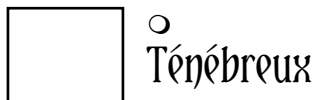
○ Glacial

(Rembarrer quelqu'un,
Garder son sang-froid)



○ Impulsif

(Cogner, Fuir)



○ Ténébreux

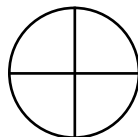
(Contempler l'abysse)

Avantages

Etats

Notes

Dégats



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ➤ choisir une progression

Actions de l'Élu

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

○ **Ange gardien**

Quand vous vous interposez entre deux personnages qui se battent et prenez un coup à la place de l'un d'eux, faites un test d'impulsif. Avec un résultat final de **10 ou plus**, vous prenez les dégâts à la place du personnage, mais vous les réduisez de 1.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, vous prenez les dégâts à la place du personnage.

○ **Aux livres !**

Quand tout semble aller mal et que votre ennemi semble imbattable, vous pouvez vous tourner vers vos amis pour leur demander de l'aide dans vos recherches. Faites un test en prenant comme valeur de caractéristique le nombre de gens qui vous aident.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, choisissez deux des options suivantes :

- posez une question au MC (le MC doit répondre sincèrement),**
- votre ennemi gagne l'état *faiblesse cachée*,**
- vous gagnez un ascendant sur votre ennemi,**
- vous gagnez un avantage.**

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, choisissez une seule de ces options.

○ **Confrontation finale**

Dépensez quatre ascendants liés au même PNJ pour tuer ce PNJ. Il est mort et rien ne le ramènera. Lorsqu'il meurt, ce PNJ vous inflige 1 point de dégâts par ascendant qu'il a sur vous.

○ **Guider les autres**

À chaque fois que vos amis suivent vos ordres ou votre exemple, ils ajoutent 1 à leurs tests (si vos amis sont des PNJ, ils sont avantagés à la place).

○ **Miséricorde**

Quand vous décidez d'épargner la vie d'un personnage que vous auriez des raisons de tuer, gagnez un ascendant sur lui.

○ **Plus jamais ça**

Si vous n'avez pas réussi à protéger vos amis, gagnez 1 point d'expérience.

○ **Toujours prêt**

Vous avez une armurerie vraiment impressionnante, très complète, contenant des armes de guerre et d'anciens artefacts. Juste au cas où...

Histoire personnelle

~ Vous avez deux amis sur lesquels vous pouvez compter pour vous aider dans vos chasses aux monstres. Prenez un ascendant sur chacun d'eux.

~ Il y a quelqu'un qui sait que vous êtes l'Élu et qui veut votre mort. Le MC lui donne un nom et deux ascendants sur vous.

Ascendants

Autres actions

Action sexuelle

Quand vous couchez avec un autre personnage, chacun a le droit de poser une question à l'autre.

Cela peut être exprimé de personnage à personnage, ou demandé de joueur à joueur. Les réponses doivent être sincères et directes.

Démon intérieur

Vous devenez invisible. Personne ne peut plus vous voir, vous toucher ni vous entendre. Vous pouvez toujours interagir avec les objets inanimés mais c'est votre seul moyen de communication.

Vous échappez à votre démon intérieur quand quelqu'un détecte votre présence et exprime à quel point il aimerait que vous soyez là.

Progressions

- Prenez une autre action spécifique du Fantôme.
- Prenez une autre action spécifique du Fantôme.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Vous appartenez à une maison hantée (gang).
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Comment jouer le Fantôme

Tourmenté, anxieux, intuitif, inconstant, le Fantôme révèle les traumatismes passés et la vraie nature des gens. La mort lui a également offert quelques pouvoirs... lugubres.

Il y a plusieurs manières d'interpréter le Fantôme :

- ☞ Un esprit sévère et dangereux, utilisant *traumatisme non résolu et esprit vengeur* pour transmettre sa douleur aux générations suivantes ;
- ☞ Un fantôme solitaire et voyeur, à jamais prisonnier d'un état de tragédie pubère, *flippant* et *fantôme insatiable* vont dans ce sens ;
- ☞ Un être perdu, prisonnier d'un cycle éternel de hantise, oscillant entre *traumatisme non résolu* et *pardon et oubli*.

Il existe très certainement d'autres manières d'interpréter le Fantôme, ce cliché disposant d'une très large palette d'émotions à explorer.

Les autres personnages peuvent enlever leur état *fautif* de la même manière qu'ils enlèvent leurs autres états.

Quand vous utilisez *éthéré* pour vous échapper d'une situation effrayante ou tendue, cela compte toujours comme l'action fuir.

Les options de *fantôme insatiable*, lorsque le résultat final est compris **entre 7 et 9**, représentent le danger qu'il y a à être l'épaule réconfortante de quelqu'un. On peut utiliser votre soutien pour retrouver la paix intérieure, ou votre empathie pour gagner du pouvoir sur vous.

Maison hantée suppose que vous hantez une maison, ou que vous vous êtes associé avec les esprits d'une maison hantée. Discutez avec le MC des limitations physiques que peut avoir ce gang, ainsi que du niveau de pouvoir qu'il a sur ceux qui entrent dans la maison.

Fantôme, petit fantôme. Vous êtes mort.



Le Fantôme

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

Le Fantôme porte un nom ancien, un nom plaintif, un nom qui sent le renfermé, un nom de la vieille garde :

Alastor, Avira, Catherine, Daniel, Kara, Lenora, Orville, Rufus, Spencer, Tien.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, le Fantôme a l'air : désespéré, doux, distant, coincé, inadapté, maussade.

Son regard est : vide, terne, déprimant, perçant, peiné.

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

Assassiné de sang-froid, victime d'un crime passionnel, abandonné à l'agonie, victime d'un accident tragique, mort de façon mystérieuse.

Nom

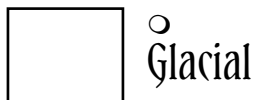
Caractéristiques

ajoutez 1 point à :

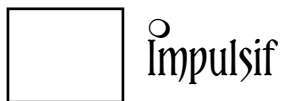
sexy -1, glacial 1, impulsif -1, ténébreux 1.



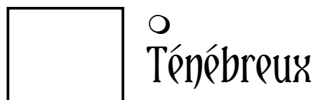
(Allumer quelqu'un,
Manipuler un PNJ)



(Rembarrer quelqu'un,
Garder son sang-froid)



(Cogner, Fuir)



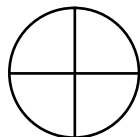
(Contempler l'abysse)

Avantages

Etats

Notes

Dégâts



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ » choisir une progression

Ascendants

Histoire personnelle

- ~ Un personnage sait que vous êtes mort et comment vous êtes mort. Il gagne un ascendant sur vous.
- ~ Vous étiez dans la chambre de quelqu'un pendant qu'il dormait. Prenez un ascendant sur lui.

Actions du Fantôme

Choisissez **traumatisme non résolu**, puis une autre action spécifique parmi les suivantes :

● Traumatisme non résolu

Quand une situation vous évoque le traumatisme de votre mort ou les comportements qui l'ont provoquée, faites un test de ténébreux.

Avec un résultat de **10 ou plus**, donnez à deux personnages au plus l'état *fautif*.

Avec un résultat compris **entre 7 et 9**, donnez à deux personnages au plus l'état *fautif* mais, pour chacun, choisissez en retour l'une des options suivantes :

- vous recevez l'état *en plein délire*,
- vous ne pouvez pas parler de toute la scène,
- vous subissez 1 point de dégâts,
- vous commencez à mettre en scène le souvenir de votre mort.

○ Esprit vengeur

Lorsque vous cognez un personnage qui a l'état *fautif* :

faites un test de ténébreux (et non d'impulsif) pour *cogner*, et ajoutez 1 aux points de dégâts que votre cible subit.

○ Éthéré

Vous pouvez traverser les murs.

○ Fantôme insatiable

Vous vous repaissez de la tristesse des autres. Lorsqu'un personnage se confie à vous et vous parle de ses peines, faites un test de ténébreux.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, ce personnage perd tous ses états, et vous choisissez l'une des options suivantes :

- vous gagnez 1 point d'expérience,
- vous gagnez un avantage,
- vous gagnez un ascendant sur ce personnage.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, ce personnage choisit l'une des options suivantes :

- il perd tous ses états,
- il gagne un ascendant sur vous.

○ Flippant

Quand vous observez en secret quelqu'un dans ses moments les plus intimes (sous la douche, dans son sommeil, etc.), gagnez un ascendant sur lui.

○ Pardon et oubli

Chaque fois que vous vous faites à l'idée qu'un personnage n'est pas responsable de votre souffrance, et que vous lui retirez volontairement son état *fautif*, gagnez 1 point d'expérience.

Autres actions

Action sexuelle

Quand vous êtes allongé, nu, aux côtés d'un autre personnage, vous pouvez lui demander une promesse. Si ce personnage refuse de promettre, vous gagnez deux ascendants sur lui.

Démon intérieur

Tout ce que vous dites est une promesse que vous faites. Tout ce que vous entendez est une promesse qui vous est faite. Si une promesse n'est pas tenue, vous réclamez une justice sanglante.

Pour échapper à votre démon intérieur, vous devez d'une manière ou d'une autre remettre la balance de la justice en équilibre.

Progressions

- Prenez une autre action spécifique de la Fée.
- Prenez une autre action spécifique de la Fée.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Vous faites partie d'un jury de Fées (gang).
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Comment jouer la Fée

Séduisante, exotique, inconstante, vindicative, la Fée arrache des promesses aux autres et se venge de ceux qui ne les tiennent pas.

La Fée est sexy et il est difficile de lui résister. Elle en joue pour obtenir des promesses qui dissimulent une puissante magie. Sa faible valeur de glacial et d'impulsif fait qu'elle aura du mal à rembarquer les gens ou à les tenir à distance. À l'inverse, elle excelle dans l'approfondissement des relations intimes.

Contrat avec les Fées crée une dynamique autour des promesses rompues. Cette action vous donne des ascendants et de nouvelles options pour les dépenser. Ces options sont supposées être magiques : vous pouvez faire en sorte que quelqu'un rate une action très simple à un moment crucial uniquement en souhaitant que ça arrive. C'est comme si votre volonté semblait se manifester dans le monde réel.

Notez toutes les promesses que l'on vous fait. Aucune action ne vous permet de forcer quelqu'un à vous faire une promesse mais une interprétation intelligente et les pouvoirs d'incitation de votre cliché devraient vous aider dans cette tâche.

Au-delà du Voile et *guide* introduisent les notions de cour et de roi des Fées. Choisir ces actions soulève un certain nombre de questions. Comment s'est développée la société des Fées ? À quelles puissances êtes-vous inféodé ?

Échapper à votre démon intérieur se fait dans des conditions très ambiguës. Ce qu'il faut pour remettre la balance de la justice en équilibre dépend entièrement de la situation. Vous et le MC devrez être d'accord sur le fait que tout est rentré dans l'ordre avant de pouvoir échapper à votre démon intérieur.

À la lisière de la réalité, juste derrière le Voile, il existe un monde aux couleurs inimaginables, un monde si merveilleux que les mortels qui le contemplent succombent devant sa beauté. Les Fées vivent et respirent aux frontières de ce monde. Elles gardent toujours un peu de leur poudre magique derrière leurs oreilles, juste au cas où.

Et les Fées partagent volontiers. Elles sont toute générosité et ne demandent que peu de choses en échange de leurs dons : une promesse. Respectez-la, et tout ce que le monde cache de plus beau vous sera révélé. En revanche, si vous ne tenez pas votre promesse, alors préparez-vous à subir le courroux vengeur du peuple fée.



La Fée

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

La Fée porte un nom emprunté à la nature, un nom new age, un nom doux à prononcer, un nom mystique :

Anders, Aurora, Crow, Gail, Harmony, Iris, Lilith, Ping, Selene, Sienna, Walthus.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, la Fée a l'air : délicate, féminine, émaciée, mystérieuse, sauvageonne.

Son regard est : vif, lyrique, hypnotisant, pétillant, perçant

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

Née Fée, descendante des Fées, adoptée, investie de la magie des Fées, a volé de la poudre magique à une Fée.

Nom

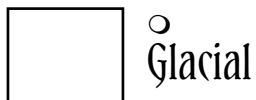
Caractéristiques

ajoutez 1 point à :

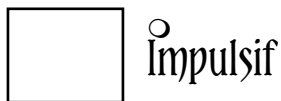
sexy 1, glacial -1, impulsif -1, ténébreux 1.



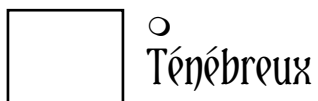
(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)



(Rembarrier quelqu'un, Garder son sang-froid)



(Cogner, Fuir)



(Contempler l'abysse)

Histoire personnelle

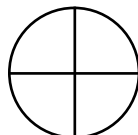
- Vous avez le cœur sur la main. Tout le monde gagne un ascendant sur vous.
- Vous fascinez quelqu'un. Prenez deux ascendants sur lui.

Avantages

Etats

Notes

Dégats



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ➤ choisir une progression

Ascendants

Actions de la Fée

Choisissez **contrat avec les Fées**, puis une autre action spécifique parmi les suivantes :

● Contrat avec les Fées

Si quelqu'un rompt une promesse ou un contrat passé avec vous, gagnez un ascendant sur lui. Quand vous dépensez un ascendant pour vous venger de cette promesse non tenue, ajoutez ces options à celles liées à la dépense d'un ascendant (voir p. 31) :

- la cible rate une action très simple à un moment crucial,
- ajoutez 2 à votre test s'il s'agit d'un acte de vengeance,
- le personnage subit 1 point de dégâts, dont l'origine peut être expliquée.

○ Appât

Quand un personnage vous fait une promesse, il gagne 1 point d'expérience. Quand quelqu'un rompt une promesse qu'il vous a faite et que vous cherchez à vous venger, vous gagnez 1 point d'expérience.

○ Au-delà du Voile

Quand vous contemplez l'abysse, vous pouvez chercher à contacter le roi des Fées.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, ajoutez cette option à celles de contempler l'abysse : **vous trouvez un ascendant caché sur quelqu'un.**

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, ajoutez cette option à celles de contempler l'abysse : **vos visions sont rendues très claires par le roi des Fées mais ce dernier vous demande une faveur en échange du service qu'il vient de vous rendre.**

○ Chasseur sauvage

Quand vous révélez votre animalité, en vous déplaçant avec l'agilité d'un chat ou en mangeant avec la voracité d'un loup, par exemple, ajoutez 1 à votre test pour allumer quelqu'un.

○ Guide

Si vous dépensez un ascendant sur quelqu'un de consentant, vous pouvez l'emmener au-delà du Voile, à la cour des Fées. Ce sort ne dure pas longtemps, vous renvoyant ensuite dans le monde normal.

○ Marchandage permanent

Quand un personnage vous demande de faire quelque chose d'important pour lui, et que vous le faites, faites un test de sexy.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, ce personnage perd un ascendant sur vous et vous en gagnez un sur lui.

Avec un résultat final **compris entre 7 et 9**, ce personnage perd un ascendant sur vous ou vous en gagnez un sur lui.

Avec un résultat final de **6 ou moins**, ce personnage a prouvé qu'il pouvait vous faire faire ce qu'il voulait. Il gagne un ascendant sur vous.

○ Sans complexe

Vous pouvez donner un ascendant sur vous à quelqu'un pour ajouter 3 à votre test pour l'allumer.

Autres actions

Action sexuelle

Quand vous couchez avec quelqu'un, ajoutez coucher avec cette personne comme faim supplémentaire. Si vous aviez déjà cette faim, gagnez 1 point d'expérience. Vous aurez donc une faim par partenaire.

Démon intérieur

Vous êtes prête à mutiler, tuer et détruire tout ce qui se trouve entre vous et le plus proche moyen d'assouvir votre faim.

Vous DEVEZ l'assouvir.

Vous échappez à votre démon intérieur quand quelqu'un vous contient ou vous repousse suffisamment longtemps pour que vous regagniez vos esprits – au moins trente minutes.

Progressions

- Prenez une autre action spécifique de la Goule.
- Prenez une autre action spécifique de la Goule.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Vous avez des nécromanciens qui s'occupent de vous (gang).
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Comment jouer la Goule

Glaciale, inébranlable, affamée, vicieuse, la Goule est revenue d'entre les morts avec des émotions éteintes et un appétit insatiable pour la chair humaine.

La faim vous propose un choix important : serez-vous avide de chair humaine, comme un zombie classique, ou convoiterez-vous quelque chose de plus subtil ? Quelle que soit votre faim, l'assouvir doit être effrayant et sale. Par exemple, surprendre quelqu'un en faisant « Bouh ! » n'assouvir pas une faim de peur : il faut que vous terrorisiez vraiment les gens, que vous fassiez en sorte qu'ils aient peur de marcher seuls la nuit. Si vous avez faim de chair, un steak acheté en supermarché ne fera pas l'affaire – ou alors, il vous faudra consommer des kilos et des kilos de steak par jour, ce qui n'a rien de normal, surtout pour quelqu'un de maigre comme vous. Assouvir sa faim doit être une lutte quotidienne pour la survie.

Les méchants ne meurent jamais donne au MC une chance de vous mettre dans des situations terrifiantes et inattendues. Avoir la possibilité de mourir et de renaître indéfiniment, c'est dire au MC : « Ok, mon cher MC, envoie la sauce. Je peux tout encaisser. » Savourez le chaos qui en résultera.

Golem protecteur vous permet d'ajouter une touche de douceur à votre personnage sans aller à l'encontre de l'image de sociopathe troublante que dégage la Goule.

La mort vous a transformée. Elle a pris votre joie de vivre, elle a endormi vos sens et vous a laissée terriblement affamée. Cette faim ne vous quitte jamais, elle bourdonne dans vos oreilles et enfle jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien entendre d'autre. Si vous n'y cédez pas assez vite, elle finit par vous dominer – mais y céder est peut-être pire.

Il y a une certaine beauté dans ce que vous êtes devenue. Ce corps décharné, contre-nature – cela fascine les gens. Votre désinvolture apparaît comme exotique. Mais, sous cette façade impassible, il n'y a que la faim. La faim. LA FAIM !



La Goule

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

La Goule porte un nom qui évoque le froid et la mort, un nom guttural, un nom qui exprime la peine, mais aussi la renaissance :

Akuji, Cage, Cole, Georgia, Horace, Iggy, Mara, Morrigan, Silas, Sharona, Victor, Zed.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, la Goule a l'air : décharnée, excentrique, maigre, raide, défigurée.

Son regard est : vide, paisible, calculateur, dur, affamé.

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

Ressuscitée, construite de toutes pièces, dérangée, rejetée, émissaire.

Nom

Caractéristiques

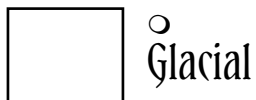
ajoutez 1 point à :

sexy -1, glacial 1, impulsif 1, ténébreux -1.



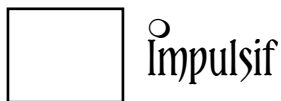
○ Sexy

(Allumer quelqu'un,
Manipuler un PNJ)



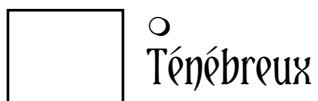
○ Glacial

(Rembarrer quelqu'un,
Garder son sang-froid)



○ Impulsif

(Cogner, Fuir)



○ Ténébreux

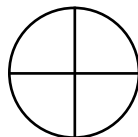
(Contempler l'abysse)

Avantages

Etats

Notes

Dégats



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ » choisir une progression

Ascendants

Histoire personnelle

~ Un personnage a réussi à vous rappeler ce qu'était l'amour alors que vous étiez persuadée que la mort vous l'avait enlevé pour toujours. Ce personnage gagne deux ascendants sur vous.

~ Un personnage était-il présent au moment de votre mort ou de votre retour à la vie ? Si oui, il gagne deux ascendants sur vous et vous en gagnez deux sur lui.

Actions de la Goule

Choisissez **faim**, puis une autre action spécifique parmi les suivantes :

● Faim

Vous avez une faim insatiable, au choix, de : **chair, chaos, pouvoir, peur.**

Quand vous cherchez à assouvir votre faim, coûte que coûte, ajoutez 1 à vos tests. Quand vous ignorez une opportunité de l'assouvir, faites un test pour garder votre sang-froid.

○ Désintéressée

Quand vous allumez quelqu'un, faites un test de glacial et non de sexy.

○ Golem protecteur

Quand vous défendez quelqu'un sans qu'il s'en rende compte, gagnez 1 point d'expérience.

○ Les méchants ne meurent jamais

Quand vous mourez, vous vous réveillez quelques heures plus tard, complètement guérie.

○ Ne plus savoir où donner de la tête

Votre corps a été assemblé à partir de différentes parties que votre créateur a cousues ensemble. Chacune de ces parties a une histoire qui lui est propre, un désir propre. Vous avez une autre faim.

○ Post-mortem

Vous vous souvenez des circonstances de votre mort. Quand vous en parlez à quelqu'un, il gagne l'état *morbide* et vous faites un test pour l'allumer.

○ Satiété

Quand vous assouvissez votre faim, choisissez l'une des options suivantes :

- guérissez 1 point de dégâts,
- perdez un état,
- gagnez 1 point d'expérience,
- gagnez un avantage.

Autres actions

Action sexuelle

Quand vous couchez avec un personnage, vous établissez une connexion spirituelle avec lui. Jusqu'à ce que l'un de vous brise ce lien en couchant avec quelqu'un d'autre, ajoutez 1 à tous les tests pour défendre ce personnage. Vous sentez quand ce lien est rompu.

Démon intérieur

Vous vous transformez en une terrifiante créature proche du loup. Vous êtes avide de pouvoir et de domination, et cherchez à les acquérir dans le sang. Si quelqu'un tente de se mettre en travers de votre route, il est abattu et saigné. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous blessez quelqu'un à qui vous tenez vraiment ou quand le soleil se lève – selon ce qui se produit en premier.

Progressions

- Prenez une autre action spécifique du Loup-Garou.
- Prenez une autre action spécifique du Loup-Garou.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Vous faites partie d'une meute de loups (gang).
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Comment jouer le Loup-Garou

Passionné, violent, athlétique, inconstant, le Loup-Garou utilise la violence physique et la transformation pour obtenir ce qu'il veut.

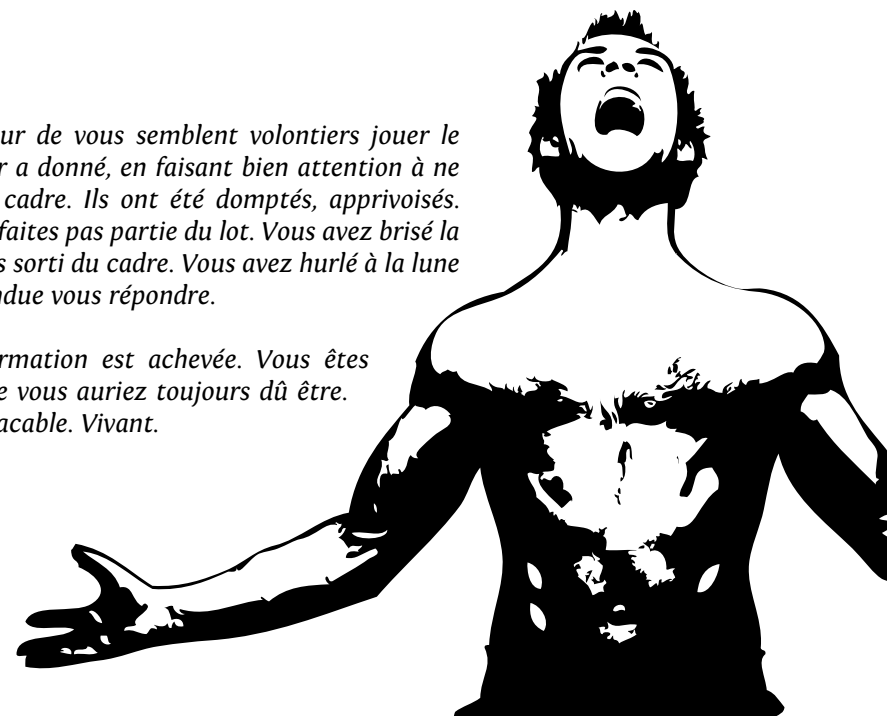
Il existe de nombreux mythes à travers le monde concernant les Loups-Garous, et beaucoup se contredisent. Dans **Monsterhearts**, c'est vous qui décidez lesquels s'appliquent.

Étant donné que quelqu'un peut devenir son démon intérieur à n'importe quel moment, les Loups-Garous n'ont pas forcément besoin d'attendre la pleine lune pour se transformer. C'est à votre groupe de jeu de décider si vous pouvez vous transformer sans devenir votre démon intérieur. Si vous décidez que vous avez besoin de devenir votre démon intérieur, vous pouvez toujours déclencher cette transformation en vous mettant à 4 points de dégâts (voir le chapitre Dégâts et mort page 36).

Quand vous êtes transformé, vous avez les mêmes caractéristiques que quand vous êtes humain. Ce qui change est votre rôle et votre place dans l'histoire – de nouvelles actions et de nouvelles opportunités prendront tout leur sens dans ce nouveau contexte. De plus, certaines actions comme *instable* et *montrer les crocs* ne fonctionnent que quand vous libérez votre démon intérieur.

Les gens autour de vous semblent volontiers jouer le rôle qu'on leur a donné, en faisant bien attention à ne pas sortir du cadre. Ils ont été domptés, apprivoisés. Vous, vous ne faites pas partie du lot. Vous avez brisé la cage, vous êtes sorti du cadre. Vous avez hurlé à la lune et l'avez entendue vous répondre.

Votre transformation est achevée. Vous êtes devenu tel que vous auriez toujours dû être. Sauvage. Implacable. Vivant.



Le Loup-Garou

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

Le Loup-Garou porte un nom gitan, un nom dur, un nom qui évoque la lune, un nom primal :

Cassidy, Candika, Flinch, Levi, Margot, Lorrie, Luna, Peter, Tucker, Zachary.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, le Loup-Garou a l'air : primaire, débraillé, dément, sec, rude, fougueux.

Son regard est : féroce, sauvage, rusé, prédateur, animal.

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

Né loup, élevé par les loups, pouvoir ancestral, réveillé, mordu, choisi par la lune.

Nom

Caractéristiques

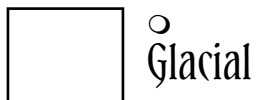
ajoutez 1 point à :

sexy 1, glacial -1, impulsif 1, ténébreux -1.



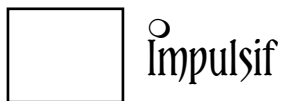
Sexy

(Allumer quelqu'un,
Manipuler un PNJ)



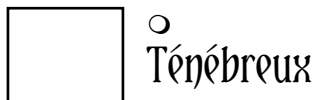
Glacial

(Rembarrer quelqu'un,
Garder son sang-froid)



Impulsif

(Cogner, Fuir)



Ténébreux

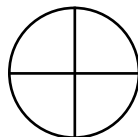
(Contempler l'abysse)

Avantages

Etats

Notes

Dégâts



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ➤ choisir une progression

Ascendants

Histoire personnelle

- 🌀 **Vous manquez de subtilité.** Donnez un ascendant à tout le monde.
- 🌀 **Vous avez passé des semaines à observer un personnage à distance.** Vous pourriez reconnaître son odeur ou ses gestes entre mille. Gagnez deux ascendants sur ce personnage.

Actions du Loup-Garou

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

○ Armure spirituelle

Quand vous êtes baigné par le clair de lune, les dégâts que vous subissez sont réduits de 1 point, et vous ajoutez 2 à vos tests pour garder votre sang-froid.

○ Dominance primaire

Quand vous infligez des points de dégâts à un personnage, gagnez un ascendant sur lui.

○ Hurler à la lune

Quand vous êtes baigné par le clair de lune, ajoutez 2 à votre caractéristique ténébreux.

○ Impossible à mettre en cage

Quand vous essayez d'échapper à n'importe quelle forme d'emprise physique, faites un test d'impulsif.

Avec un résultat final de 10 ou plus, vous vous échappez.

Avec un résultat final compris entre 7 et 9, le MC vous propose un choix difficile qu'il vous faut accepter si vous voulez vous échapper.

○ Instable

Quand vous libérez votre démon intérieur, gagnez 1 point d'expérience.

○ Montrer les crocs

Quand votre démon intérieur est libéré, vous pouvez utiliser votre caractéristique impulsif au lieu de glacial pour rembarrer quelqu'un et garder votre sang-froid.

○ L'odeur du sang

Ajoutez 1 à tous vos tests contre un personnage à qui vous avez infligé des points de dégâts au cours de cette scène.

○ Sens aiguisés

Quand vous vous fiez à votre instinct animal pour tirer au clair une situation délicate, faites un test de ténébreux.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, posez au MC trois questions parmi les suivantes. Si vous agissez en vous fiant à l'une de ses réponses, ajoutez 1 à votre premier test.

- Par où ai-je la meilleure chance de m'échapper ou de rentrer ?**
- Quel ennemi est le plus vulnérable pour moi ?**
- Quel est son talon d'Achille ?**
- Qu'est-ce qui représente la plus grosse menace pour moi ?**
- Qui maîtrise la situation ?**

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, posez au MC une seule question au lieu de trois.

Autres actions

Action sexuelle

Quand vous couchez avec quelqu'un, cela déclenche son démon intérieur.

Démon intérieur

Personne ne vous comprend. Personne ne cherche à le faire. Ils aimeraient tous que vous disparaissiez. Et bien, vous n'êtes pas près de disparaître. Vous êtes plutôt prêt à faire de leur vie un enfer. Vous enverrez les méchants aux juges, et les faibles aux bourreaux. Vous monterez les humains et les êtres surnaturels les uns contre les autres jusqu'à ce que tous ressemblent à des monstres.

Vous échappez à votre démon intérieur lorsque vous prenez conscience de la douleur que vous infligez à votre grand amour.

Progressions

- Prenez une autre action spécifique du Mortel.
- Prenez une autre action spécifique du Mortel.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Comment jouer le Mortel

Vulnérable, dépendant, magnétique, le Mortel tire parti des dépendances émotionnelles qu'il entretient avec les autres pour grandir et s'adapter.

Pour n'importe qui d'autre, donner un ascendant à quelqu'un représente une perte de contrôle. Mais pour le Mortel, il s'agit d'une symbiose – vous gagnez du pouvoir en le donnant.

Le Mortel n'est pas obligé d'avoir une relation avec quelqu'un pour le considérer comme son grand amour.

Si tu me cherches, tu le trouves permet d'échapper aux problèmes immédiats en créant de futurs problèmes potentiels (puisque le Mortel donne plus de pouvoir à son grand amour). Heureusement que le Mortel est mieux équipé pour faire face aux problèmes avec son grand amour qu'avec n'importe qui d'autre.

Enchaînés procure un bénéfice concret dans le fait de donner des ascendants. Tant que vous et quelqu'un d'autre avez cinq ascendants l'un sur l'autre (peut-être que vous n'en avez qu'un sur lui, mais qu'il en a quatre sur vous), le Mortel est avantage.

Votre action sexuelle peut sembler négative, mais rappelez-vous : le Mortel gagne à être la victime. La libération du démon intérieur de votre partenaire n'est pas forcément immédiate – cela peut très bien se déclencher une heure après que vous soyez parti, par exemple.

Personne ne vous comprend. Ce que vous cachez là, c'est magnifique. C'est votre secret. De toute façon, si les autres savaient, ils essaieraient de vous mettre en garde, de vous dire que c'est dangereux, ravageur, incontrôlable... Ils penseraient que vous allez vous brûler les ailes. Et alors ? Ça ne vous dérange pas.

L'espoir a déserté votre cœur mais, dans le noir, vous vous trouvez beau.



Le Mortel

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

Le Mortel porte un nom classique, un nom doux, un joli nom, un nom simple :

Anne, Carla, Deirdre, James, Jonathan, Leena, Patrick, Robin, Shen, Timothy, Wendy.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, le Mortel a l'air : réservé, désespéré, gauche, beau, excentrique.

Son regard est : triste, tendre, fuyant, nerveux, humain.

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

Nouveau venu, voisin, barman, petit(e) ami(e) de quelqu'un, personne.

Nom

Caractéristiques

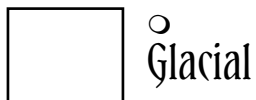
ajoutez 1 point à :

sexy 1, glacial -1, impulsif -1, ténébreux 1.



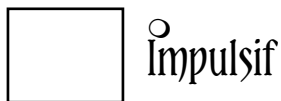
Sexy

(Allumer quelqu'un,
Manipuler un PNJ)



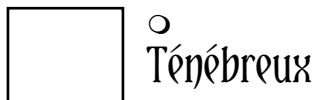
Glacial

(Rembarrer quelqu'un,
Garder son sang-froid)



Impulsif

(Cogner, Fuir)



Ténébreux

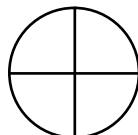
(Contempler l'abysse)

Avantages

Etats

Notes

Dégats



Points d'expérience

choisir une progression

Ascendants

Histoire personnelle

- ~ Le Mortel est toujours le dernier à définir son histoire personnelle.
- ~ Choisissez un personnage, qui sera votre **grand amour**. Il gagne trois ascendants sur vous. Vous gagnez un ascendant sur lui.

Actions du Mortel

Choisissez **grand amour**, puis deux autres actions spécifiques :

● Grand amour

Vous êtes toujours amoureux d'un personnage. Le premier de vos grands amours est choisi lorsque vous définissez votre histoire personnelle mais vous pouvez à tout moment en changer et définir un nouveau grand amour – offrez-lui alors un ascendant sur vous. Vous avez toujours un avantage lorsque vous cherchez à gagner le cœur de votre grand amour, ou à lui plaire.

○ De l'autre côté du miroir

Quand vous vous impliquez dans des affaires qui ne sont pas faites pour les mortels, une des personnes impliquées gagne un ascendant sur vous, et vous gagnez 1 point d'expérience.

○ Enchaînés

Si la somme des ascendants que vous avez sur un autre personnage et de ceux qu'il a sur vous donne un résultat de 5 ou plus, ajoutez 1 à tous vos tests contre lui.

○ La compassion est mon arme

Lorsque vous pardonnez à quelqu'un de vous avoir fait du mal, gagnez un ascendant sur lui.

○ Les excuses sont ma défense

Lorsque vous faites fi d'un problème flagrant avec votre grand amour, ou de la façon dont il vous traite, gagnez 1 point d'expérience.

○ Si tu me cherches, tu le trouves

Quand vous utilisez le nom de votre grand amour comme menace, ajoutez 2 à vos tests pour rembarrer quelqu'un ou garder votre sang-froid. Votre grand amour gagne un ascendant sur vous.

○ Spirale infernale

Quand vous contemplez l'abysse, vous pouvez vous infliger 1 point de dégâts. Si vous le faites, ajoutez 2 à votre test.

Autres actions

Action sexuelle

Quand vous couchez avec quelqu'un, il gagne l'état *l'un d'entre eux*. Tant qu'il garde cet état, il compte comme un membre de votre ruche.

Démon intérieur

Ils n'ont pas été à la hauteur. Tout est de leur faute, et il n'y a aucune raison pour que ce soit vous qui pâtissiez des conséquences de leur imbécillité. Il faut que vous montriez à chacun ce qu'il en coûte de vous faire défaut, et vous devez le faire de manière ferme et cruelle.

Vous échappez à votre démon intérieur quand vous renoncez à une partie de votre pouvoir au profit de quelqu'un de plus méritant, ou quand vous humiliez un innocent dans le but de prouver à tous votre puissance.

Progressions

- Prenez une autre action spécifique de la Reine.
- Prenez une autre action de la Reine.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez à nouveau l'action la ruche, et décrivez votre second gang.
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Comment jouer la Reine

Despotique, irrésistible, garce, sexy, la Reine utilise popularité et divergences d'opinions comme de terribles armes.

Les différentes options de la ruche n'ont pas de mécanismes ludiques associés. Elles aident simplement à définir par quels moyens votre ruche peut vous rendre service, et à quels genres de pouvoirs elle vous permet d'accéder.

L'armure fonctionne différemment selon que le personnage qui vous approche est un PJ ou un PNJ. Si c'est un PJ, il souffre d'un modificateur de -1 à tous ses tests contre vous. Si c'est un PNJ, rappelez au MC que l'armure l'entrave. L'entrave est une action spécifique du MC qui affaiblit les PNJ qui agissent contre vous.

Avec *garde tes ennemis dans ton cœur*, quelqu'un ne peut vous trahir que si vous aviez besoin de lui pour n'importe quel type de service. Il est tout à fait possible de considérer l'échec d'une tâche simple comme une trahison.

Bourdonnement est le seul pouvoir ouvertement surnaturel que possède la Reine (même si ceci est mon corps sous-entend fortement l'existence d'un lien un peu surnaturel). Si vous ne prenez pas cette action, vous pouvez parfaitement jouer un personnage de Reine populaire et manipulatrice, mais sans pouvoirs surnaturels.

Vous êtes une personne privilégiée. Vous méritez un traitement de faveur par rapport aux misérables qui vous entourent et peuplent le monde. Vous méritez que les autres vous servent et vous idolâtrent, et pas seulement parce que vous êtes meilleure qu'eux.

Non. Plutôt parce que vous les rendez meilleurs. Plus forts, plus beaux. Ils ne seraient rien sans vous.



La Reine

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

La Reine porte un nom hautain, un nom froid, un nom dur, un nom de leader :

Burton, Brittany, Cordelia, Drake, Jacqueline, Kimball, Raymond, Reyes, Varun, Veronica.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, la Reine a l'air : éblouissante, dominatrice, glaciale, pimbêche.

Son regard est : calculateur, captivant, soucieux, sombre, vide.

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

La plus populaire du lycée, la plus dangereuse du quartier, leader occulte, première-née de la ruche, source de l'épidémie.

Nom

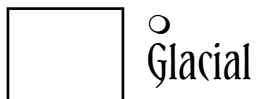
Caractéristiques

ajoutez 1 point à :

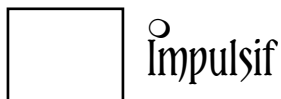
sexy 1, glacial 1, impulsif -1, ténébreux -1.



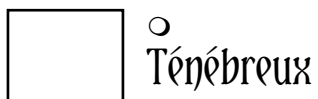
(Allumer quelqu'un,
Manipuler un PNJ)



(Rembarrer quelqu'un,
Garder son sang-froid)



(Cogner, Fuir)



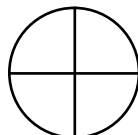
(Contempler l'abysse)

Avantages

Etats

Notes

Dégats



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ➤ choisir une progression

Ascendants

Histoire personnelle

- 🌀 **Nommez trois PNJ qui font partie de votre ruche.** Gagnez un ascendant sur chacun d'entre eux.
- 🌀 **Vous trouvez qu'un personnage menace votre position.** Donnez-lui un ascendant sur vous, et prenez deux ascendants sur lui.

Actions spécifiques de la Reine

Choisissez la **ruche**, puis une autre action spécifique parmi les suivantes :

● La Ruche

Vous êtes à la tête de toute une ruche regroupant les personnages les plus durs, les plus cool, les plus puissants du coin. Ils comptent comme un gang. Choisissez l'une de ces forces pour votre ruche :

- ils sont armés (de flingues et d'autres trucs vraiment dangereux),
- ils ont des relations (avec de l'argent et des drogues de synthèse),
- ils ont du talent (et l'expriment au sein d'un groupe de musique ou d'une équipe sportive),
- ils appartiennent à un culte secret (et vénèrent une puissance ténébreuse pour laquelle ils sont prêts à tout).

○ Allégeance achetée

Vous pouvez donner un ascendant sur vous à un PNJ et ajouter 2 à un test pour le manipuler. Vous devez prendre cette décision avant le test en question.

○ L'armure

Quand vous êtes entourée de votre ruche, tous les PJ soustraient 1 à tous leurs tests contre vous, et les PNJ agissent désavantagés (voir p. 128).

○ Bourdonnement

Vous avez une connexion télépathique avec les membres de votre ruche. Vous pouvez toujours ressentir leurs peurs et leurs émotions. Quand vous essayez de vous concentrer sur des pensées spécifiques, contemplez l'abysse et ajoutez 1 à votre test.

○ Ceci est mon corps

Quand vous promettez les faveurs d'un membre de votre ruche à un personnage, ajoutez 2 à votre test pour allumer ce personnage. Quand l'un des membres de votre ruche couche avec un personnage, cela déclenche votre action sexuelle.

○ Garde tes ennemis dans ton cœur

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

Autres actions

Action sexuelle

Lorsque vous couchez avec quelqu'un, vous pouvez lui prendre un fétiche. Son propriétaire est au courant et trouve ça chouette.

Démon intérieur

Oubliez patience et subtilité. Tout ça, c'est fini. Vous êtes trop puissante pour supporter leurs conneries plus longtemps. Vous ensorcelez quiconque vous contrarie. Tous vos sortilèges ont des effets secondaires indésirables et leur puissance dépasse vos attentes de manière effrayante.

Pour échapper à votre démon intérieur, vous devez accorder la paix au personnage que vous avez le plus blessé.

Progressions

- Prenez une autre action spécifique de la Sorcière.
- Prenez les sortilèges restants.
- Créez un nouveau sortilège (avec l'accord du MC).
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Vous appartenez à un cercle de sorcellerie (gang).
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Comment jouer la Sorcière

Manipulatrice, secrète, mesquine, la Sorcière est prompte à juger les gens et lance de puissants sortilèges, bien à l'abri dans sa chambre.

Les *fétiches* peuvent être n'importe quel objet personnel – une mèche de cheveux, un petit mot manuscrit, un journal intime ou un rouge à lèvres. C'est ce genre de choses qu'il vous faudra voler ou chercher à emprunter.

Il est possible qu'un joueur ait accès à l'action *sortcellerie* sans avoir accès à *fétiches* (par exemple, un autre cliché qui prendrait cette action comme progression). Dans ce cas, les sortilèges ne peuvent être lancés qu'en psalmodiant une incantation en regardant la personne dans les yeux.

Si vous choisissez qu'un sortilège ait un **effet secondaire indésirable**, c'est le MC qui détermine de quoi il s'agit.

Avec le sortilège *illusions*, c'est vous qui décidez à quel type d'illusions la cible est sujette, mais c'est le MC qui décrira les visions exactes et, éventuellement, les réactions de la cible.

Chaque mèche de cheveux, chaque coup d'œil furtif, chaque petit mot échangé en cours d'histoire est une invitation. Une invitation à se faire avoir. Non pas que le but de la sorcellerie soit de berner les autres, pas exactement, mais il est difficile de ne pas voir à quel point le monde est manipulable, quand on y est initiée.

Bien sûr, toute bonne Sorcière sait se retenir. Une bonne Sorcière comme vous sait fermer les yeux sur toutes ces invitations et ne réfléchit pas trop aux sensations que pourraient apporter des sentiments comme revanche et contrôle. Non, une bonne Sorcière est au-dessus de tout ça. Du moins la plupart du temps...



La Sorcière

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

La Sorcière porte un joli nom, un nom païen, un nom qui évoque le froid, un nom prétentieux :

Abrielle, Annalee, Cordelia, Darius, Evelyn, Gerard, Lucca, Merrill, Sabrina, Vanessa.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, la Sorcière a l'air : agile, aux aguets, faussement timide, crispée, soucieuse.

Son regard est : calculateur, sinistre, espiègle, narquois, profond.

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

Vaudoue, wiccane, chamanique, novice, douée, éveillée.

Nom

Avantages

Actions de la Sorcière

Sortilèges

Caractéristiques

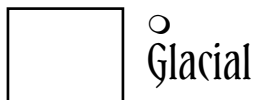
ajoutez 1 point à :

sexy -1, glacial 1, impulsif -1, ténébreux 1.



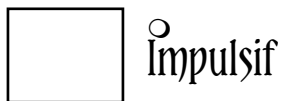
Sexy

(Allumer quelqu'un,
Manipuler un PNJ)



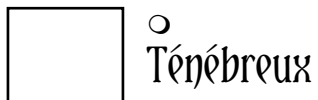
Glacial

(Rembarrer quelqu'un,
Garder son sang-froid)



Impulsif

(Cogner, Fuir)



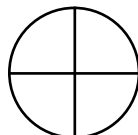
Ténébreux

(Contempler l'abysse)

Etats

Notes

Dégâts



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ➤ choisir une progression

Ascendants

Choisissez **fétiches** et **sorcellerie**, puis une autre action spécifique parmi les suivantes :

● Fétiches

Vous gagnez du pouvoir en récupérant des fétiches – des objets ayant une véritable signification pour leurs propriétaires, et que vous leur volez. Chacun de ces fétiches compte comme un ascendant sur son propriétaire.

● Sorcellerie

Vous pouvez jeter des **sortilèges**. Vous en connaissez deux. Pour les lancer, vous pouvez soit dépenser un fétiche au cours d'un rituel secret, soit regarder votre cible dans les yeux et psalmodier une incantation à son intention. Alors, faites un test de ténébreux.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, le sortilège fonctionne et peut facilement être inversé.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, le sortilège fonctionne mais vous devez choisir l'une des options suivantes :

- le lancement du sortilège vous inflige 1 point de dégâts,
- le sortilège a un effet secondaire indésirable,
- déclenchez votre démon intérieur.

○ Attendre son heure

Si vous possédez un fétiche lié à un personnage, ajoutez 1 à tous vos tests pour garder votre sang-froid ou fuir face à lui.

○ Magie transgressive

Quand un rituel que vous organisez transgresse la norme sociale en termes moraux ou sexuels, ajoutez 1 à votre test de sorcellerie.

○ Sanctuaire

Vous possédez un lieu secret au sein duquel vous pratiquez la sorcellerie. Ajoutez 1 à tous vos tests lorsque vous êtes dans cet endroit.

Comme indiqué dans l'action sorcellerie, vous en connaissez deux.

○ Flétrissement

La cible peut perdre tous ses cheveux, ses dents peuvent commencer à pourrir et tomber, ses règles se déclencher et couler à pleins seaux, ou sa peau se tacher et devenir verdâtre. Dans tous les cas, c'est vraiment moche.

○ Illusions

La cible se met à voir quelque chose partout – choisissez s'il s'agit de serpents, d'insectes, d'apparitions démoniaques, de faux présages ou de sous-titres imaginaires, par exemple. Vous n'avez aucun contrôle sur les images exactes ou leur manifestation.

○ Mouchard

Vous tombez dans un sommeil profond et commencez à voir le monde à travers les yeux de la cible. Vous pouvez ressentir ses impressions et ses réactions, y compris instinctives.

○ Restreinte

La cible ne peut plus blesser physiquement les autres.

○ Sornettes

Lorsque la cible essaie de mentir, elle entend une sonnerie d'autant plus assourdissante que le mensonge est important. Cela pourra la mettre à genoux, la désorienter, voire la blesser.

Histoire personnelle

☞ Vous commencez le jeu avec deux fétiches. Définissez à qui ils appartiennent et décrivez-les.

☞ L'un des PJ vous a surprise en train de fouiller dans les affaires de ses amis, mais n'a rien dit. Il gagne un ascendant sur vous.

Autres actions

Action sexuelle

Quand vous refusez de coucher avec quelqu'un, gagnez un ascendant sur lui. Quand vous couchez avec quelqu'un, perdez tous vos ascendants sur lui.

Démon intérieur

Les gens ne sont, à vos yeux, que des pions, des jouets. Vous les blessez et les rendez vulnérables, comme ça, juste pour le plaisir, comme un chat joue avec les souris. Quand vous êtes seul avec quelqu'un, vous vous nourrissez jusqu'à ce qu'il soit sur le point de mourir, en prenant tout votre temps, en savourant sa peur et sa douleur.

Vous échappez à votre démon intérieur quand vous êtes remis à votre place par quelqu'un de plus puissant que vous.

Progressions

- Prenez une autre action spécifique du Vampire.
- Prenez une autre action du Vampire.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez une action spécifique d'un autre cliché.
- Vous êtes membre d'une coterie de Vampires (gang).
- Gagnez 1 point de sexy (maximum 3).
- Gagnez 1 point de glacial (maximum 3).
- Gagnez 1 point d'impulsif (maximum 3).
- Gagnez 1 point de ténébreux (maximum 3).

Comment jouer le Vampire

Glacial, manipulateur, beau, hypnotique, le Vampire tire sa force de l'attachement émotionnel et de la domination qui en découle.

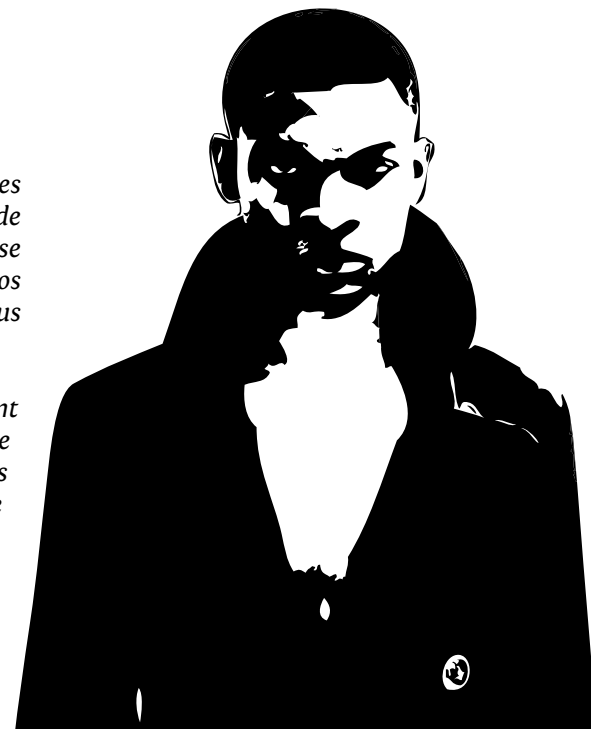
En tant que Vampire, vous réussirez parfaitement à affecter profondément les gens sans jamais provoquer de confrontation physique. Le Vampire est le meilleur dans l'art de souffler le chaud et le froid.

Nous connaissons tous beaucoup de mythes sur les Vampires, et certains sont contradictoires. C'est aux joueurs de déterminer ce qui est vrai dans Monsterhearts. Est-ce que les Vampires sont affectés par les crucifix ? Par exemple, si vous ne choisissez pas l'action *invité*, vous considérez comme fausse la légende selon laquelle les Vampires ont besoin d'une permission pour rentrer chez quelqu'un.

Avec *marquer sa proie*, il est sous-entendu que le Vampire peut pister quelqu'un facilement, peu importe le temps qui s'est écoulé depuis la morsure. Afin de se soustraire à ce pouvoir, la victime devra redoubler d'ingéniosité pour maquiller son odeur ou celle de son sang – en mangeant de l'ail ?

Vous êtes éternellement beau. Vous êtes ces ténèbres auxquelles tout le monde rêve de goûter mais que personne n'ose comprendre. Cela se voit pourtant dans vos yeux, dans vos mots – choisis – et dans tous vos gestes : votre âme vous a été enlevée.

Certains Vampires s'en délectent, faisant de leur vie après la mort une fresque d'exanguination et d'hédonisme. D'autres combattent ce vide qui les ronge, se vouant à une existence chaste et solitaire. Dans les deux cas, quelqu'un souffre. À vous de choisir qui.



Le Vampire

Nom

Choisissez un nom dans la liste suivante :

Le Vampire porte un nom majestueux, un nom antique, un nom biblique, un nom troublant, un nom pompeux :

Amanda, Cassius, Clayton, Helene, Isaiah, Jessamine, Jong, Lucian, Marcell, Morana, Serina.

Apparence

choisissez un élément de chaque liste :

Au premier coup d'œil, le Vampire a l'air : puissant, distant, pâle, prédateur, imprévisible, vieux-jeu.

Son regard est : mort, avide, assoiffé, vigoureux, tourmenté.

Origine

Choisissez une origine dans liste suivante :

Récemment revenu à la vie, vieux selon les critères humains, transformé au cours de ce siècle, existe depuis la nuit des temps, crée d'autres Vampires, seigneur Vampire.

Nom

Caractéristiques

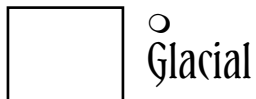
ajoutez 1 point à :

sexy 1, glacial 1, impulsif -1, ténébreux -1.



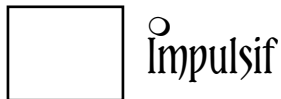
○ Sexy

(Allumer quelqu'un,
Manipuler un PNJ)



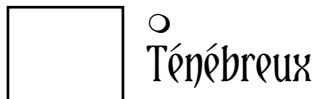
○ Glacial

(Rembarrer quelqu'un,
Garder son sang-froid)



○ Impulsif

(Cogner, Fuir)



○ Ténébreux

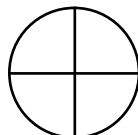
(Contempler l'abysse)

Avantages

Etats

Notes

Dégats



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ » choisir une progression

Ascendants

Histoire personnelle

☞ Vous êtes beau. Gagnez un ascendant sur tout le monde.

☞ Quelqu'un vous a sauvé d'une mort définitive. Il gagne deux ascendants sur vous.

Actions du Vampire

Choisissez deux actions parmi les suivantes :

○ Emprise

Vous pouvez dépenser un ascendant sur un personnage pour lui demander de ne pas vous quitter. S'il vous quitte quand même, gagnez deux ascendants sur lui.

○ Glacer le sang

Quand vous rembarrez quelqu'un et que le test donne un résultat final de 7 ou plus, vous pouvez choisir une option supplémentaire de la liste d'options de cette action.

○ Hypnotique

Vous pouvez hypnotiser tous ceux qui n'ont aucun ascendant sur vous. Faites un test de sexy.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, ils font exactement ce que vous leur demandez et ne se doutent pas un seul instant que quelque chose ne va pas.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, ils font exactement ce que vous leur demandez mais vous devez choisir l'une des options suivantes :

- ils ont conscience que vous les avez hypnotisés,
- ils ratent leur mission,
- leur santé mentale est altérée. S'il s'agit d'un PJ, il prend l'état *altéré*.

○ Invité

Vous ne pouvez entrer dans une maison que si vous y êtes invité. Quand un personnage vous invite chez lui, gagnez un ascendant sur lui.

○ Marquer sa proie

Quand vous vous nourrissez d'un personnage, vous établissez un lien spécial avec lui. Quand vous contemplez l'abysse pour savoir où il se trouve et s'il va bien, faites un test comme si vous aviez 3 en ténébreux.

○ Se nourrir

Vous vous nourrissez de sang chaud. Si c'est la première fois que vous mordez un personnage, vous gagnez tous les deux 1 point d'expérience. Quand vous vous nourrissez, choisissez deux options parmi les suivantes :

- vous guérissez d'1 point de dégâts,
- vous gagnez un avantage,
- la personne mordue n'en meurt pas.

Autres actions