

*Votre vie n'est pas franchement cool, depuis quelque temps. Votre mère a disparu il y a environ deux ans. On n'a pas écarté l'hypothèse d'un meurtre, d'autant qu'il y a pas mal de monde qui a une dent contre la famille Martin. Votre petite amie, Loretta, vous a plaquée il y a six mois, brutalement et sans la moindre explication. Vous vous êtes laissée aller et avez pleuré tout l'été – pas moyen de trouver la force de faire autre chose. C'est comme si tous ceux que vous aimiez devaient disparaître de votre vie. Mais peut-être que c'est un peu différent, maintenant. Peut-être que ça commence à aller mieux. Votre nouveau petit ami, Darius, a un regard qui vous apaise. Dans ses yeux bleus, vous voyez l'océan. Peut-être que vous êtes de nouveau prête à aimer.*



## Leena (cliché : Mortel)

### Apparence

Excentrique  
Regard tendre

### Origine

La petite amie de quelqu'un

### 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. Eh bien, vous n'êtes pas près de disparaître. Vous êtes plutôt prête 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.

# Leena Martin

# Avantages

Excentrique  
Regard tendre  
La petite amie de quelqu'un

## Caractéristiques de départ

sexy 2, glacial -1, impulsif -1, ténébreux 1

## États



○  
Sexy

*(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)*



○  
Glacial

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



○  
Impulsif

*(Cogner, Fuir)*

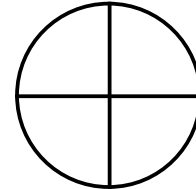


○  
Ténébreux

*(Contempler l'abysse)*

## Notes

## Dégâts



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Quand Loretta vous a plaquée, vous vous êtes languie d'elle pendant des mois. Vous avez toujours son goût sur vos lèvres. Elle gagne un ascendant sur vous. Darius est votre nouveau grand amour. Il gagne trois ascendants sur vous. Vous gagnez un ascendant sur lui.

## Ascendants

# Progression

- Prenez 1 autre action spécifique de Leena.
- Prenez 1 autre action spécifique de Leena.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Gagnez 1 point de *sexy* (max 3).
- Gagnez 1 point de *glacial* (max 3).
- Gagnez 1 point d'*impulsif* (max 3).
- Gagnez 1 point de *ténébreux* (max 3).

---

## Actions spécifiques de Leena

Vous possédez les actions spécifiques **grand amour** et **sombres secrets de famille**, et devez en choisir une troisième :

### ● Grand amour

Vous êtes toujours amoureuse 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.

### ● Sombres secrets de famille

Quand vous furetez dans le but de découvrir de sombres secrets de famille, une personne dont les secrets sont menacés par vos recherches gagne un ascendant sur vous, et vous 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 rembarquer quelqu'un ou garder votre sang-froid. Votre grand amour gagne un ascendant sur vous.

### ○ 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.

### ○ Spirale infernale

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

### ○ 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.

# Actions spécifiques d'autres clichés

*(Peut-être que Leena ne pardonne pas aussi facilement qu'on le pense. Action spécifique de Reine...)*

## ○ Garde tes ennemis dans ton cœur

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

*(Peut-être que Leena sait manipuler les gens. Action spécifique de Vampire...)*

## ○ 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*.

*(Peut-être que ce dont Leena a vraiment besoin, finalement, c'est de laisser s'exprimer ses pulsions enfouies. Action spécifique de Loup-Garou...)*

## ○ Instable

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

*(Peut-être que les histoires de famille de Leena sont encore plus sordides et compliquées qu'il n'y paraît. Action spécifique d'Ophidien...)*

## ○ Dynastie déchue

Pendant l'ère ophidienne, votre famille était puissante et vaste. Elle vit désormais dans le regret de cette gloire passée. Elle cherche à retrouver (choisissez l'une des propositions suivantes) :

- son pouvoir politique,
- sa richesse perdue,
- sa beauté fanée,
- son réseau secret d'influences.

Chaque fois que vous faites quelque chose pour un membre de votre famille, ajoutez 1 à l'un de vos tests pour réaliser votre action, et ce membre de votre famille gagne un ascendant sur vous.

Chaque fois que vous aidez votre famille à retrouver sa gloire passée, gagnez 1 point d'expérience.

*(Leena est impliquée dans des événements qui la dépassent, et ses amis sont bien plus puissants qu'elle. Action spécifique d'Âme damnée...)*

## ○ 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.

*Pauvre petite Leena. Vous êtes morte.*



## Leena (cliché : Fantôme)

### Apparence

Excentrique  
Regard hanté

### Origine

Assassinée de sang-froid

### 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.

# Leena Martin

# Avantages

Excentrique  
Regard hanté  
Assassinée de sang-froid

## Caractéristiques de départ

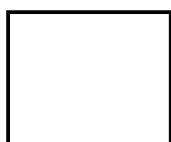
sexy 0, glacial 1, impulsif -1, ténébreux 1

## États



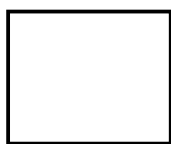
○  
Sexy

*(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)*



○  
Glacial

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



○  
Impulsif

*(Cogner, Fuir)*

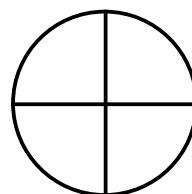


○  
Ténébreux

*(Contempler l'abysse)*

## Notes

## Dégâts



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Prenez deux ascendants sur votre meurtrier. Si votre meurtrier est un inconnu, enregistrez ces ascendants sous cette forme : « Mon meurtrier : 2 ».

## Ascendants

# Progression

- Prenez 1 autre action spécifique de Leena.
- Prenez 1 autre action spécifique de Leena.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Vous rencontrez votre mère, qui est elle aussi devenue un fantôme.
- Gagnez 1 point de *sexy* (max 3).
- Gagnez 1 point de *glacial* (max 3).
- Gagnez 1 point d'*impulsif* (max 3).
- Gagnez 1 point de *ténébreux* (max 3).

---

## Actions spécifiques de Leena

Vous possédez les actions spécifiques **sombres secrets de famille** et **traumatisme non résolu**, et devez en choisir une troisième :

### ● Sombres secrets de famille

Quand vous furetez dans le but de découvrir de sombres secrets de famille, une personne dont les secrets sont menacés par vos recherches gagne un ascendant sur vous, et vous gagnez 1 point d'expérience.

### ● 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.

### ○ Éthéré

Vous pouvez traverser les murs.

### ○ 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.

### ○ 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.

---

## Actions spécifiques d'autres clichés

*(Peut-être que Leena ne pardonne pas aussi facilement qu'on le pense. Action spécifique de Reine...)*

### ○ Garde tes ennemis dans ton cœur

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

*(Peut-être que les histoires de famille de Leena sont encore plus sordides et compliquées qu'il n'y paraît. Action spécifique d'Ophidien...)*

### ○ Dynastie déchue

Pendant l'ère ophidienne, votre famille était puissante et vaste. Elle vit désormais dans le regret de cette gloire passée. Elle cherche à retrouver (choisissez l'une des propositions suivantes) :

- son pouvoir politique,
- sa richesse perdue,
- sa beauté fanée,
- son réseau secret d'influences.

*(Peut-être que Leena sait manipuler les gens. Action spécifique de Vampire...)*

### ○ 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*.

Chaque fois que vous faites quelque chose pour un membre de votre famille, ajoutez 1 à l'un de vos tests pour réaliser votre action, et ce membre de votre famille gagne un ascendant sur vous.

Chaque fois que vous aidez votre famille à retrouver sa gloire passée, gagnez 1 point d'expérience.

*(Peut-être que ce dont Leena a vraiment besoin, finalement, c'est de laisser s'exprimer ses pulsions enfouies. Action spécifique de Loup-Garou...)*

### ○ Instable

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

*(Leena est impliquée dans des événements qui la dépassent, et ses amis sont bien plus puissants qu'elle. Action spécifique d'Âme damnée...)*

### ○ 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.



*Les autres ne se rendent pas compte à quel point ils se rendent vulnérables. Votre petite amie laisse son sac à dos à côté de son siège lorsqu'elle doit sortir de classe pour aller aux toilettes. Votre mère abandonne un peu partout ses mégots de cigarettes tachés de rouge à lèvres. Vos amis vous font passer des petits papiers quand vous les croisez dans le couloir. Ne réalisent-ils pas à quel point ces morceaux d'eux sont importants ? Entre les mains d'une sorcière, ils peuvent devenir de puissants instruments utilisables à de nombreuses fins – manipulation, surveillance, contrôle. Ne réalisent-ils pas ce que vous êtes ? Vous voyez ce que je veux dire, quand même... Vous êtes un membre de la famille Chime !*



## Darius (cliché : Sorcière)

### Apparence

Aux aguets  
Regard narquois

### Origine

Une ancienne lignée de sorcières

### 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 puissant 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.

# Darius Chime

# Avantages

Aux aguets  
Regard narquois  
Une ancienne lignée de sorcières

## Caractéristiques de départ

sexy -1, glacial 1, impulsif 0, ténébreux 1

## États



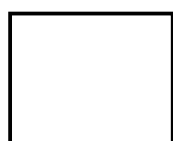
○  
Sexy

*(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)*



○  
Glacial

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



○  
Impulsif

*(Cogner, Fuir)*

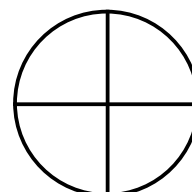


○  
Ténébreux

*(Contempler l'abysse)*

## Notes

## Dégâts



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

## Ascendants

Vous commencez la partie avec un fétiche appartenant à Leena Martin, et un autre appartenant à Esme Chime. À quoi ressemblent ces fétiches ?  
Loretta vous a surpris en train de fouiller dans les affaires d'un ami, mais n'en a rien dit (pour l'instant). Elle gagne un ascendant sur vous.

# Progression

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

---

## Actions spécifiques de Darius

Vous possédez les actions spécifiques **fétiches**, **sorcellerie** et **attendre son heure** :

### ● 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.

---

## Sortilèges

Choisissez-en 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.

---

## Actions spécifiques d'autres clichés

*(Peut-être que Darius est un peu bizarre, un peu voyeur. Action spécifique de Fantôme...)*

### ○ 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.

*(Peut-être que Darius se sentira investi du devoir de protéger ceux qu'il aime. Action spécifique d'Élu...)*

### ○ Plus jamais ça

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

*(Peut-être que Darius s'épanouit dans les relations de dépendance mutuelle. Action spécifique de Mortel...)*

### ○ 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.

*(Peut-être que Darius se méfie de ses proches. Action spécifique de Reine...)*

### ○ Garde tes ennemis dans ton cœur

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

*(Peut-être que la magie de Darius est liée à l'océan. Action spécifique modifiée de Selkie...)*

### ○ Le cœur de l'océan

Quand vous vous sentez déprimé ou au bord du désespoir, faites un test de *glacial*.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, choisissez l'une des options suivantes :

- l'océan vous offre quelque chose qui, selon lui, vous aidera à vous sentir mieux,
- l'océan emporte avec lui quelque chose qui, selon lui, vous pèse.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, choisissez l'une des options précédentes mais attendez-vous à ce que l'océan, qui n'a pas vraiment conscience des lois des hommes, cause au passage de sérieux dommages ou des effets secondaires improbables.

*Votre famille n'a jamais vraiment été comme les autres. Vous n'avez jamais été sur la bonne voie, dans tous les sens du terme. Vous avez été élevé comme un petit sorcier, la toute dernière recrue de la longue lignée de sorcières qu'est la famille Chime. Mais au moins, vous étiez humain. En regardant le vieil album de famille, on s'aperçoit que vos joues étaient bien roses, que vous aviez l'air plein de vie. Désormais, vous avez le teint blafard et une peau si tendue qu'elle peine à contenir vos os. Quand la magie a permis à votre mère de se ramener à la vie, vous avez eu peur, et vous avez été surpris. Quand la magie a permis à votre mère de vous ramener à la vie, vous avez ressenti un sentiment étrange... En fait, vous n'avez plus rien ressenti. À part une faim grandissante.*



## Darius (cliché : Goule)

### Apparence

Décharné  
Regard affamé

### Origine

Ressuscité

### 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 prêt 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.

# Darius Chime

# Avantages

Décharné  
Regard affamé  
Ressuscité

## Caractéristiques de départ

sexy -1, glacial 2, impulsif 1, ténébreux -1

## États



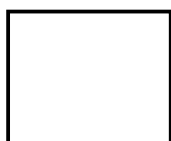
Sexy

*(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)*



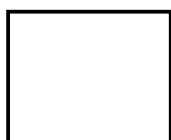
Glacial

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



Impulsif

*(Cogner, Fuir)*

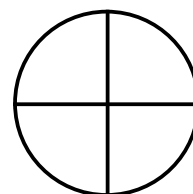


Ténébreux

*(Contempler l'abysse)*

## Notes

## Dégâts



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Gagnez deux ascendants sur votre meurtrier.

## Ascendants

# Progression

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

---

## Actions spécifiques de Darius

Vous possédez les actions spécifiques **fétiches** et **faim**, et devez en choisir une troisième :

### ● 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.

### ● Faim

Vous avez une faim insatiable de chaos. 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*.

### Les méchants ne meurent jamais

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

### ○ Golem protecteur

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

### ○ 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.

### ○ 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.

### ○ Un puzzle compliqué

Vous avez une faim supplémentaire de (choisissez l'une des options suivantes) : indécence, transgression.

# Actions spécifiques d'autres clichés

*(Peut-être que Darius est un peu bizarre, un peu voyeur. Action spécifique de Fantôme...)*

## ○ 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.

*(Peut-être que Darius se sentira investi du devoir de protéger ceux qu'il aime. Action spécifique d'Élu...)*

## ○ Plus jamais ça

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

*(Peut-être que Darius s'épanouit dans les relations de dépendance mutuelle. Action spécifique de Mortel...)*

## ○ 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.

*(Peut-être que Darius se méfie de ses proches. Action spécifique de Reine...)*

## ○ Garde tes ennemis dans ton cœur

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

*(Peut-être que la magie de Darius est liée à l'océan. Action spécifique modifiée de Selkie...)*

## ○ Le cœur de l'océan

Quand vous vous sentez déprimé ou au bord du désespoir, faites un test de *glacial*.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, choisissez l'une des options suivantes :

- l'océan vous offre quelque chose qui, selon lui, vous aidera à vous sentir mieux,
- l'océan emporte avec lui quelque chose qui, selon lui, vous pèse.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, choisissez l'une des options précédentes mais attendez-vous à ce que l'océan, qui n'a pas vraiment conscience des lois des hommes, cause au passage de sérieux dommages ou des effets secondaires improbables.



*Vous étiez une personne comme les autres. Une adolescente sans intérêt, banale et insignifiante. Tout a changé lorsque vous avez rejoint la secte des Serres de glace. Maintenant, vous êtes la bergère d'un troupeau de fervents adorateurs du démon. On s'incline devant votre effroyable pouvoir. À raison : 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.*



## Loretta (cliché : Reine)

### Apparence

Dominatrice  
Regard captivant

### Origine

Grande prêtresse d'une secte

### 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.

# Loretta

Dominatrice  
Regard captivant  
Grande prêtresse d'une secte

## Caractéristiques de départ

sexy 1, glacial 2, impulsif -1, ténébreux -1



Sexy

(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)



Glacial

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



Impulsif

(Cogner, Fuir)



Ténébreux

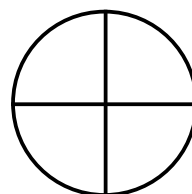
(Contempler l'abysse)

# Avantages

## États

## Notes

## Dégâts



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Nommez trois PNJ appartenant à votre ruche (gang). Gagnez un ascendant sur chacun d'eux.

Vous considérez que Leena ou Darius représente une menace. À vous de choisir lequel des deux. Ce personnage gagne un ascendant sur vous, et vous en gagnez deux sur lui.

## Ascendants

# Progression

- Prenez 1 autre action spécifique de Loretta.
- Prenez 1 autre action spécifique de Loretta.
- Prenez 1 autre action spécifique de Loretta.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Gagnez 1 point de *sexy* (max 3).
- Gagnez 1 point de *glacial* (max 3).
- Gagnez 1 point d'*impulsif* (max 3).
- Gagnez 1 point de *ténébreux* (max 3).

---

## Actions spécifiques de Loretta

Vous possédez l'action spécifique **secte des Serres de glace**, et devez en choisir une seconde :

### ● Secte des Serres de glace

Vous êtes à la tête de la secte des Serres de glace, un puissant groupe d'environ vingt adorateurs démoniaques. Tous ont juré de vous servir, et certains sont prêts à mourir pour vous. La secte des Serres de glace compte comme une ruche (gang).

### ○ Pourvoyeur

Chaque fois que vous offrez une âme innocente à votre maître démoniaque, gagnez 1 point d'expérience.

### ○ Garde tes ennemis dans ton cœur

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

### ○ 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.

### ○ 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.

### ○ 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.

### ○ 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.

# Actions spécifiques d'autres clichés

*(Peut-être que Loretta ne veut pas se salir les mains. Action spécifique d'Élu...)*

## ○ Miséricorde

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

*(Peut-être que Loretta est une créature politique. Action spécifique de Fée...)*

## ○ 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.

*(Peut-être que les pratiques occultes de Loretta sont de nature masochiste et font appel à l'automutilation. Action spécifique de Mortel...)*

## ○ Spirale infernale

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

*(Peut-être que Loretta est une personne insensible et sans cœur. Action spécifique de Vampire...)*

## ○ 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.

*(Peut-être que Loretta ne supporte pas de perdre un pouvoir qu'elle a acquis. Action spécifique de Vampire...)*

## ○ 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.

*Vous leur avez demandé d'accomplir votre volonté sur la Terre. Cela ne semblait pas être une demande très compliquée, ni ambiguë. Et pourtant, un jour, sans prévenir, voilà qu'ils vous arrachent à votre Enfer natal et vous incarnent dans leur monde. Vous vous dressez désormais devant vos fidèles, prisonnier d'un corps nouveau et encore couvert du sang et des autres fluides qu'ils ont versés en votre honneur.*

*Vous n'aviez pas demandé ça. L'Enfer vous convenait très bien, vous aviez des pouvoirs phénoménaux quand vous étiez là-bas. Depuis votre incarnation, vous vous sentez tel un étranger dans un pays étrange. Vous découvrez une émotion nouvelle : la peur. C'est facile de faire venir un démon sur Terre. C'est un peu plus compliqué de le renvoyer chez lui.*



## Soren (cliché : Ombre)

### Apparence

Grotesque  
Regard immense

### Origine

Arraché à son Enfer natal

### Action sexuelle

Quand vous couchez avec quelqu'un, remplacez votre action sexuelle par la sienne, en ajoutant cette phrase à la fin de celle-ci.

### Démon intérieur

Votre corps est une prison. Vous ne lui appartenez pas. Vous avez besoin de le mettre en danger, de le faire souffrir comme il vous fait souffrir. Il doit bien y avoir un moyen de vous en défaire. Vous avez besoin de traquer ceux qui vous ont invoqué et de leur demander des comptes pour ce qu'ils vous ont fait subir.

Vous échappez à votre démon intérieur quand vous vous retrouvez face à face avec quelqu'un qui se sent encore plus prisonnier que vous.

# Soren

Grotesque  
Regard immense  
Arraché à son Enfer natal

## Caractéristiques de départ

sexy -1, glacial -1, impulsif 1, ténébreux 2



○  
Sexy

*(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)*



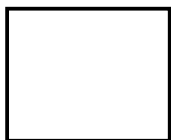
○  
Glacial

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



○  
Impulsif

*(Cogner, Fuir)*



○  
Ténébreux

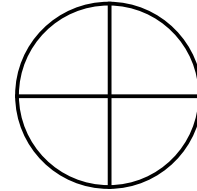
*(Contempler l'abysse)*

# Avantages

## États

## Notes

## Dégâts



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Le MC désigne trois membres de la secte des Serres de glace. Gagnez un ascendant sur chacun d'eux.

Leena est coincée entre ce monde et un autre, tout comme vous. Même si vous ne vous êtes jamais rencontrés, l'étrange similitude de vos états vous rapproche. Leena gagne un ascendant sur vous et vous en gagnez un sur elle.

## Ascendants

# Progression

- Prenez 1 autre action spécifique de Soren.
- Prenez 1 autre action spécifique de Soren.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Vous rencontrez d'autres démons incarnés (gang).
- Gagnez 1 point de *sexy* (max 3).
- Gagnez 1 point de *glacial* (max 3).
- Gagnez 1 point de *impulsif* (max 3).
- Gagnez 1 point de *ténébreux* (max 3).

---

## Actions spécifiques de Soren

Vous possédez l'action spécifique **la chair de ma chair**, et devez en choisir une seconde :

### ● La chair de ma chair

Quand vous cognez à mains nues, vous infligez un nombre de points de dégâts égal au nombre de points de dégâts dont vous souffrez vous-même, plus 1.

### ○ Le syndrome de la page blanche

Quand vous utilisez une action pouvant être mise en relation avec l'un de vos états actuels, vous pouvez choisir de laisser cet état altérer votre personnalité. Dans ce cas, retirez-le et ajoutez 1 à votre test.

### ○ Mieux que rien

Quand vous acquérez un état, gagnez 1 point d'expérience.

### ○ Ce corps n'est rien

Si un personnage vous inflige des points de dégâts sans tirer avantage de l'un de vos états, diminuez le montant de ces dégâts de 1 point. (Vous devez posséder au moins un état pour que cela s'applique).

### ○ Métamorphose

Quand vous contemplez l'abysse, ajoutez cette option à celles prévues pour un résultat final de **10 ou plus** :

- vos visions vous révèlent votre véritable nature. Vous pouvez définitivement échanger les valeurs de deux de vos caractéristiques.

### ○ Regard inhumain

Quand vous rembarrez quelqu'un, faites un test de *ténébreux* (et non de *glacial*).

### ○ Mimétisme

Quand quelqu'un utilise une action spécifique de cliché vous prenant pour cible, faites un test de *ténébreux*.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, vous acquérez temporairement cette action. Vous la perdrez après l'avoir utilisée une fois.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, vous pouvez choisir de l'acquérir définitivement. Cette action remplace alors l'une des actions spécifiques que vous possédez.

# Actions spécifiques d'autres clichés

*(Peut-être que Soren n'est pas franchement vindicatif, pour un démon. Action spécifique d'Élu...)*

## ○ Miséricorde

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

*(Peut-être que Soren a trouvé un moyen de communiquer avec ses compatriotes restés en Enfer. Action spécifique modifiée de Fée...)*

## ○ Au-delà du Voile

Quand vous contemplez l'abysse, vous pouvez chercher à contacter les habitants de l'Enfer.

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 très claires mais ceux que vous avez contactés en Enfer vous demandent une faveur.

*(Peut-être que l'appétit démoniaque de Soren est insatiable. Action spécifique de Goule...)*

## ○ 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.

*(Peut-être que la rage de Soren est différente de tout ce que l'on connaît sur Terre. Action spécifique d'Âme damnée...)*

## ○ 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.

*(Peut-être que Soren ne ressemble à un démon que de temps en temps. Action spécifique d'Ophidien...)*

## ○ La grande révélation

Quand vous révélez votre forme véritable à un personnage, il gagne un ascendant sur vous. S'il vous accepte sous votre forme véritable, il gagne 1 point d'expérience. S'il vous rejette, gagnez un avantage sur lui.



*Vous avez passé des mois à taire votre amour pour Darius, essayant de vous conformer aux règles humaines, agissant comme une gentille petite fille. Et puis vous avez décidé que trop, c'est trop. Après tout, vous n'êtes pas une humaine, vous êtes une louve. Une prédatrice, une bête sauvage.*

*Vous avez donc décidé d'écarter Leena et de récupérer votre mâle. Vous l'avez juré à la lune, sur votre sang. Et puis les nouvelles sont tombées : Leena, assassinée ! La voilà écartée. Darius est de nouveau célibataire. Quelle bonne nouvelle !  
Que la chasse commence !*



## Candika (cliché : Loup-garou)

### Apparence

Débraillée  
Regard rusé

### Origine

Les membres de la famille Singh sont tous des loups-garous

### 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. Vous échappez à votre démon intérieur quand vous vous retrouvez face à face avec quelqu'un qui se sent encore plus prisonnier que vous.

# Candika Singh

# Avantages

Débraillée

Regard rusé

Les membres de la famille Singh sont tous des loups-garous

## Caractéristiques de départ

sexy 2, glacial -1, impulsif 1, ténébreux -1

## États



Sexy

*(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)*



Glacial

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



Impulsif

*(Cogner, Fuir)*

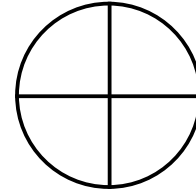


Ténébreux

*(Contempler l'abysse)*

## Notes

## Dégâts



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Votre pacte de sang avec la lune vous a offert un pouvoir sur Leena. Même si elle est désormais un Fantôme, ce pouvoir semble s'être maintenu. Gagnez deux ascendants sur elle. Votre meilleure amie Tina connaît tous vos secrets. Dites au MC que Tina gagne un ascendant sur vous.

Vous avez autrefois appartenu à la secte des Serres de glace. Soren gagne un ascendant sur vous.

## Ascendants

# Progression

- Prenez 1 autre action spécifique de Candika.
- Prenez 1 autre action spécifique de Candika.
- Prenez 1 autre action spécifique de Candika.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Gagnez 1 point de *sexy* (max 3).
- Gagnez 1 point de *glacial* (max 3).
- Gagnez 1 point d'*impulsif* (max 3).
- Gagnez 1 point de *ténébreux* (max 3).

---

## Actions spécifiques de Candika

Vous possédez l'action spécifique **dominance primaire**, et devez en choisir une seconde :

### ● Dominance primaire

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

### ○ 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.

### ○ Instable

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

### ○ 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.

### ○ Montrer les crocs

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

### ○ Hurler à la lune

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

### ○ 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.

### ○ Armure spirituelle

Quand vous êtes baignée 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.

# Actions spécifiques d'autres clichés

*(Peut-être que Candika pense avoir trouvé son âme sœur. Action spécifique de Mortel...)*

## ○ **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.

*(Peut-être que le charme de Candika provient de son magnétisme animal. Action spécifique de Fée...)*

## ○ **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.

*(Peut-être que Candika a appris à vivre avec le cœur brisé. Action spécifique de Mortel...)*

## ○ **La compassion est mon arme**

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

*(Peut-être que Candika nourrit une vilaine rancune. Action spécifique de Reine...)*

## ○ **Garde tes ennemis dans ton cœur**

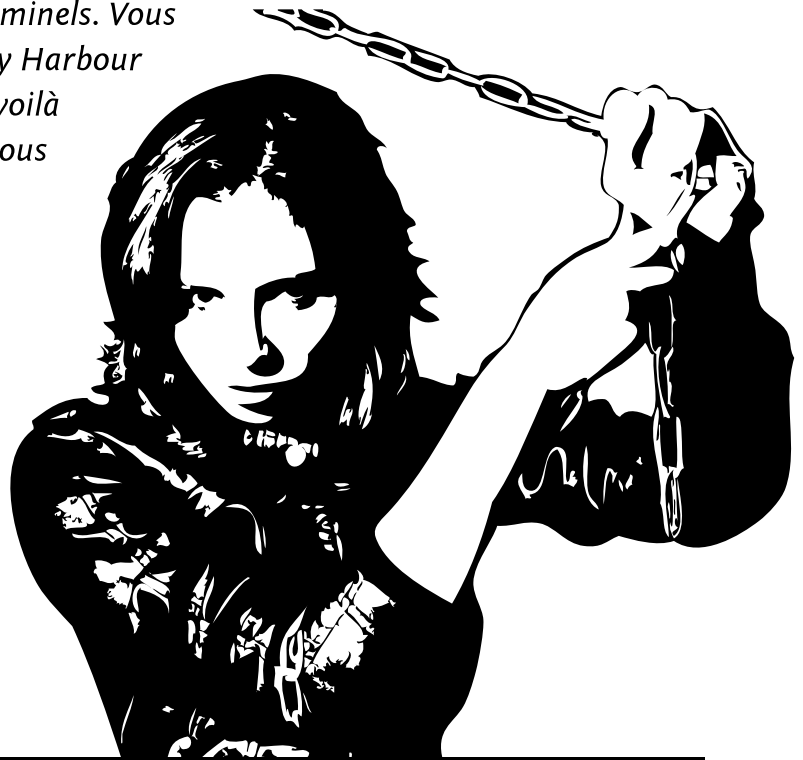
Quand quelqu'un vous trahit, gagnez un ascendant sur lui.

*(Peut-être que Candika est issue d'une famille de tueurs à gages. Action spécifique d'Élu...)*

## ○ **Toujours prêt**

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

*Ils vous ont enfermée dans un hôpital réservé aux malades difficiles, aux fous dangereux, aux criminels. Vous avez failli mourir en protégeant Misty Harbour des vampires et des loups-garous, et voilà comment ils vous ont remerciée. Ils vous ont condamnée. Tueuse en série. Misty Harbour vous a éloignée d'elle. Peut-être qu'elle ne mérite pas votre aide, mais elle en a pourtant besoin. Misty Harbour a besoin de quelqu'un comme vous, de quelqu'un d'assez fort pour combattre les sectateurs et les monstres qui la menacent. Elle a besoin d'un champion. Elle ne peut pas s'en sortir seule. C'est pour ça que vous vous êtes évadée. C'est pour ça que vous êtes revenue.*



## Raidah (cliché : Élu)

### Apparence

Exclue  
Regard inébranlable

### Origine

On vous a choisie comme gardien

### 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. Seule. 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.

# Raidah

# Avantages

Exclue

Regard inébranlable

On vous a choisie comme gardien

## Caractéristiques de départ

sexy 1, glacial -1, impulsif 2, ténébreux -1

## États



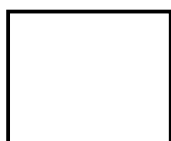
Sexy

(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)



Glacial

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



Impulsif

(Cogner, Fuir)

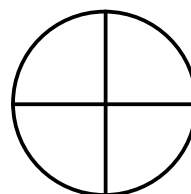


Ténébreux

(Contempler l'abysse)

## Notes

## Dégâts



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

## Ascendants

L'un des PJ est l'un de vos anciens amants. Choisissez lequel. Ce PJ gagne deux ascendants sur vous, et vous gagnez un ascendant sur lui.

L'autre PJ est un ancien ennemi. Ce PJ gagne un ascendant sur vous, et vous gagnez deux ascendants sur lui.

# Progression

- Prenez 1 autre action spécifique de Raidah.
- Prenez 1 autre action spécifique de Raidah.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Gagnez 1 point de *sexy* (max 3).
- Gagnez 1 point de *glacial* (max 3).
- Gagnez 1 point d'*impulsif* (max 3).
- Gagnez 1 point de *ténébreux* (max 3).

---

## Actions spécifiques de Raidah

Vous possédez l'action spécifique **miséricorde**, et devez en choisir une seconde :

### ● 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.

### ○ 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.

### ○ Toujours prêt

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

### ○ 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.

### ○ 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.

### ○ Guider les autres

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

## Actions spécifiques d'autres clichés

*(Peut-être que Raidah a réussi à s'évader en utilisant la magie. Action spécifique de Fantôme...)*

### ○ Éthéré

Vous pouvez traverser les murs.

*(Peut-être que Raidah est protégée par d'étranges puissances cosmiques. Action spécifique de Goule...)*

### ○ Les méchants ne meurent jamais

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

*(Peut-être que Raidah est prête à faire des promesses inconsidérées pour obtenir l'aide dont elle a besoin. Action spécifique de Reine...)*

### ○ 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.

*(Peut-être que Raidah est vraiment dérangée mentalement. Action spécifique de Loup-Garou...)*

### ○ Instable

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

*(Peut-être que l'univers tout entier obéit à la volonté de Raidah. Action spécifique de Selkie...)*

### ○ Le sel de la vie

Quand vos larmes troublent une surface aquatique, faites un test de ténébreux.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, choisissez une personne que vous aimeriez voir. Elle apparaît, avec ou sans raison.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, elle apparaît mais acquiert l'état *drainé*. De plus, elle amène des ennuis dans son sillage.



*Votre grande sœur Loretta a commencé à traîner avec de nouveaux amis il y a environ un an. Parfois, vous les avez épiés. Ils psalmodiaient et chantaient des trucs bizarres dans des caves, versaient du sang devant des alignements de chandelles frémissantes. Vous aviez ce mot sur le bout de la langue, en les regardant faire : secte. Loretta vous a promis que, quand vous seriez plus grand, elle vous expliquerait tout, et elle vous initierait. Et puis, un jour, elle est partie – vous ne savez pas si elle est morte ou si elle a disparu. La police n’a pas vraiment enquêté, et ses anciens amis – sectateurs – ne se sont pas étendus sur le sujet. Vous étiez le seul à vraiment vouloir en savoir plus. C’est pour cette raison que vous avez rejoint la secte. Vous n’aviez pas prévu que, lors de votre initiation, l’écho lointain d’une voix infernale s’emparerait de votre esprit. La voix a dit qu’elle pouvait vous offrir des choses. Elle a dit qu’elle pouvait vous aider. Vous avez ce mot sur le bout de la langue : démon.*



## Arlo (cliché : Âme damnée)

### Apparence

Affolé  
Regard perçant

### Origine

Choisi par un démon

### 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 intérieur

Vous ne pouvez plus obtenir ce dont vous avez besoin. Le monde vous a laissé seul et froid, grelottant comme le camé en manque que vous êtes. Votre maître démoniaque 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 ces exigences, votre maître démoniaque perd un ascendant sur vous. Vous échappez à votre démon intérieur dès que votre maître démoniaque n’a plus d’ascendants sur vous, ou si vous concluez un marché avec un maître démoniaque encore plus dangereux que le vôtre.

# Raidah

Affolé

Regard perçant

Choisi par un démon

# Avantages

## Caractéristiques de départ

sexy -1, glacial -1, impulsif 2, ténébreux 1

## États



Sexy

*(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)*



Glacial

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



Impulsif

*(Cogner, Fuir)*

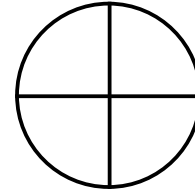


Ténébreux

*(Contempler l'abysse)*

## Notes

## Dégâts



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Vous faites vos premiers pas dans le monde occulte et vous avez déjà des dettes. Donnez trois ascendants sur vous, répartis comme vous le souhaitez entre votre maître démoniaque et les sectateurs de votre choix.

Quelqu'un pense qu'il peut vous sauver. Gagnez un ascendant sur lui.

## Ascendants

# Progression

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

## Actions spécifiques de Arlo

Vous possédez les actions spécifiques **âme en sursis** et **aidez-moi**.

### ● Âme en sursis

Le MC vous précisera le nom de votre maître démoniaque. Choisissez deux pactes que vous avez contractés avec lui. Ce maître démoniaque peut avoir des ascendants sur vous. Dès qu'il a cinq ascendants sur vous, déclenchez 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.

### ○ Pourvoyeur

Chaque fois que vous offrez une âme innocente à votre maître démoniaque, gagnez 1 point d'expérience.

### ○ 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.

## Pactes

Choisissez deux pactes que vous avez passés avec votre maître démoniaque.

### ○ La puissance coule dans tes veines

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

### ○ Endormir la douleur

Vous pouvez donner un ascendant sur vous à votre maître démoniaque pour vous enlever un état ou vous soigner de 2 points de dégâts.

### ○ Pouvoir venu d'ailleurs

Vous pouvez donner un ascendant sur vous à votre maître démoniaque 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.

### ○ Étranges murmures

Vous pouvez donner un ascendant sur vous à votre maître démoniaque 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.

### ○ **Tout a un prix**

Vous pouvez demander à votre maître démoniaque 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.

---

## Actions spécifiques d'autres clichés

*(Peut-être que la curiosité d'Arlo va finir par lui attirer des ennuis. Action spécifique de Mortel...)*

### ○ **De l'autre côté du miroir**

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

*(Arlo a infiltré la secte des Serres de glace pour en apprendre plus au sujet de ses membres. Action spécifique de Reine...)*

### ○ **Garde tes ennemis dans ton cœur**

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

*(Peut-être qu'il sera plus difficile de se débarrasser d'Arlo que de sa sœur. Action spécifique de Loup-Garou...)*

### ○ **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.

*(Peut-être que le maître démoniaque d'Arlo est complètement inconscient et n'agit que sous le coup de l'émotion. Action spécifique de Loup-Garou...)*

### ○ **Montrer les crocs**

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

*(Peut-être que les indices qu'Arlo est parvenu à collecter sont un peu magiques. Action spécifique de Sorcière...)*

### ○ **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.

*(Peut-être qu'Arlo est capable d'absorber les pouvoirs de ceux qui l'entourent. Action spécifique d'Ombre...)*

### ○ **Mimétisme**

Quand quelqu'un utilise une action spécifique de cliché vous prenant pour cible, faites un test de *ténébreux*.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, vous acquérez temporairement cette action. Vous la perdrez après l'avoir utilisée une fois.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, vous pouvez choisir de l'acquérir définitivement. Cette action remplace alors l'une des actions spécifiques que vous possédez.

# Plan de table du cours d'Histoire

*(N'hésitez pas à changer les noms des personnages qui n'ont pas été décrits dans cette mini-série)*

<p>Poe Proctor <i>Un sectateur jaloux de l'ascension fulgurante de Loretta.</i></p>	<p>Paul Chatter</p>	<p>Carly Powers</p>	<p>Leena Martin <i>Une riche héritière sortant avec Darius Chime.</i></p>
<p>Luke Chan</p>	<p>Darius Chime <i>Un sorcier né dans un milieu populaire. Sort avec Leena Martin.</i></p>		<p>Jake Powers</p>
<p>Loretta Lopez <i>La grande prêtresse d'une secte. Ancienne petite amie de Leena.</i></p>	<p>Betita Reyes</p>	<p>Tina Green <i>La meilleure amie de Candika. Une vilaine commère.</i></p>	<p>Candika Singh <i>Une Louve-Garou amoureuse de Darius.</i></p>

## Personnages ne suivant pas le cours d'Histoire

<p>Arlo Lopez <i>Le jeune frère de Loretta. Un élève de première année.</i></p>	<p>Raidah <i>Enfermée dans un hôpital psychiatrique.</i></p>	<p>Mira Winters <i>La conseillère d'orientation du lycée. Une sectatrice aux visions prophétiques.</i></p>	<p>Soren <i>Le démon que la secte espère invoquer.</i></p>
<p>Havel Martin <i>Le père de Leena. Le maire de Misty Harbour. Un parano.</i></p>	<p>Esme Chime <i>La mère de Darius. Une sorcière revenue d'entre les morts.</i></p>	<p>Rajan Singh <i>Le père de Candika. Un homme autoritaire (Loup-Garou).</i></p>	<p>Lucy Martin <i>La mère de Leena, assassinée il y a environ deux ans.</i></p>

# Clichés additionnels



*Rien ne se perd, rien ne se crée... Ils avaient pour ambition de prouver le contraire, de créer quelque chose à partir de rien. Difficile de dire s'ils ont réussi ou pas. C'est que, vous voyez, il y a pas mal de zones d'ombre entre « quelque chose » et « rien ».*  
*Vous êtes vivante, mais vous n'êtes pas réelle. Vous n'avez pas d'âme. Vous n'avez pas de souvenirs d'enfance. Vous n'avez jamais été un enfant. Vous n'avez pas de parents, vous avez des créateurs. Et ces créateurs ont oublié de vous trouver une place dans leur monde.*



# L'Ombre

## Nom

L'Ombre porte un nom qui rappelle la création divine, un nom qui évoque le début d'un cycle, un nom qui sonne faux, un nom prométhéen, un nom simple :

Adam, Baby, Bryce, Dorothy, Eva, Franklin, January, Max, Nixon, Raymond, Summer.

## Apparence

Au premier coup d'œil, l'Ombre a l'air : abrupte, hantée, pure, sauvageonne. Son regard est : absent, changeant, désespéré, immense, vide.

## Origine

Homoncule, résultat d'un souhait, incarnation d'une idée, androïde, animal élevé au rang humain, démon en exil.

Nom

Avantages

## Caractéristiques

Ajoutez un point à :

Sexy -1, glacial -1, impulsif 1, ténébreux 1

Etats

○

Sexy

(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)

○

Glacial

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

○

Impulsif

(Cogner, Fuir)

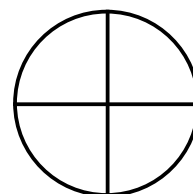
○

Ténébreux

(Contempler l'abysse)

Notes

Dégats



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Vous avez acquis vos manies et vos répliques en reproduisant celles de quelqu'un d'autre et, à force de vous comporter comme lui, vous en avez appris beaucoup sur votre modèle. Prenez deux ascendants sur lui.

Un personnage a vu clair dans votre jeu et a compris que vous aviez inventé votre passé de toutes pièces. Il gagne deux ascendants sur vous.

## Ascendants



# Action sexuelle

Quand vous couchez avec quelqu'un, remplacez votre action sexuelle par la sienne, en ajoutant cette phrase à la fin de celle-ci.

# Démon intérieur

Votre corps est une prison. Vous ne lui appartenez pas. Vous avez besoin de le mettre en danger, de le faire souffrir comme il vous fait souffrir. Il doit bien y avoir un moyen de vous en défaire. Vous avez besoin de traquer ceux qui vous ont invoqué et de leur demander des comptes pour ce qu'ils vous ont fait subir.

Vous échappez à votre démon intérieur quand vous vous retrouvez face à face avec quelqu'un qui se sent encore plus prisonnier que vous.

# Jouer l'Ombre

Confuse, puissante, instable, l'Ombre n'a pas de passé : qu'elle ait été fabriquée de toutes pièces ou que ses pouvoirs ne se soient révélés que récemment, elle n'est qu'une page blanche et évanescence qui cherche à se révéler.

L'Ombre n'a ni passé, ni identité. En conséquence, elle doit prêter une attention particulière au respect des normes sociales et des usages. C'est pour cela que de nombreuses actions spécifiques d'Ombre tirent parti des états – *le syndrome de la page blanche, mieux que rien et ce corps n'est rien.*

*Le syndrome de la page blanche* vous permet de prouver aux gens qu'ils ont raison – quel que soit l'état qu'ils vous appliquent, vous pouvez être avantagée en l'acceptant, en vous pliant à ce qu'ils attendent de vous. Par exemple, si vous acquérez l'état *hystérique*, vous pouvez en tirer parti ponctuellement pour cogner quelqu'un.

Les effets de *métamorphose* sont permanents. Si vous échangez les valeurs de deux de vos caractéristiques, elles restent ainsi par la suite. Le seul moyen de revenir en arrière est de contempler l'abysse et de faire l'échange inverse.

Si vous couchez avec un PNJ, le MC peut choisir de créer une action sexuelle appropriée pour ce PNJ, afin que vous puissiez remplacer votre action sexuelle. S'il ne le fait pas, votre action sexuelle reste inchangée.

---

# Progression

- Prenez 1 autre action spécifique d'Ombre.
- Prenez 1 autre action spécifique d'Ombre.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Vous rencontrez des Ombres semblables à vous (gang).
- Gagnez 1 point de *sexy* (max 3).
- Gagnez 1 point de *glacial* (max 3).
- Gagnez 1 point de *impulsif* (max 3).
- Gagnez 1 point de *ténébreux* (max 3).

# Actions spécifiques de l'Ombre

Choisissez deux actions spécifiques parmi les suivantes :

## ○ La chair de ma chair

Quand vous cognez à mains nues, vous infligez un nombre de points de dégâts égal au nombre de points de dégâts dont vous souffrez vous-même, plus 1.

## ○ Le syndrome de la page blanche

Quand vous utilisez une action pouvant être mise en relation avec l'un de vos états actuels, vous pouvez choisir de laisser cet état altérer votre personnalité. Dans ce cas, retirez-le et ajoutez 1 à votre test.

## ○ Mieux que rien

Quand vous acquérez un état, vous gagnez 1 point d'expérience.

## ○ Ce corps n'est rien

Si un personnage vous inflige des points de dégâts sans tirer avantage de l'un de vos états, diminuez le montant de ces dégâts de 1 point. (Vous devez posséder au moins un état pour que cela s'applique).

## ○ Métamorphose

Quand vous contemplez l'abysse, ajoutez cette option à celles prévues pour un résultat final de **10 ou plus** :

- vos visions vous révèlent votre véritable nature. Vous pouvez définitivement échanger les valeurs de deux de vos caractéristiques.

## ○ Regard inhumain

Quand vous rembarrez quelqu'un, faites un test de *ténébreux* (et non de *glacial*).

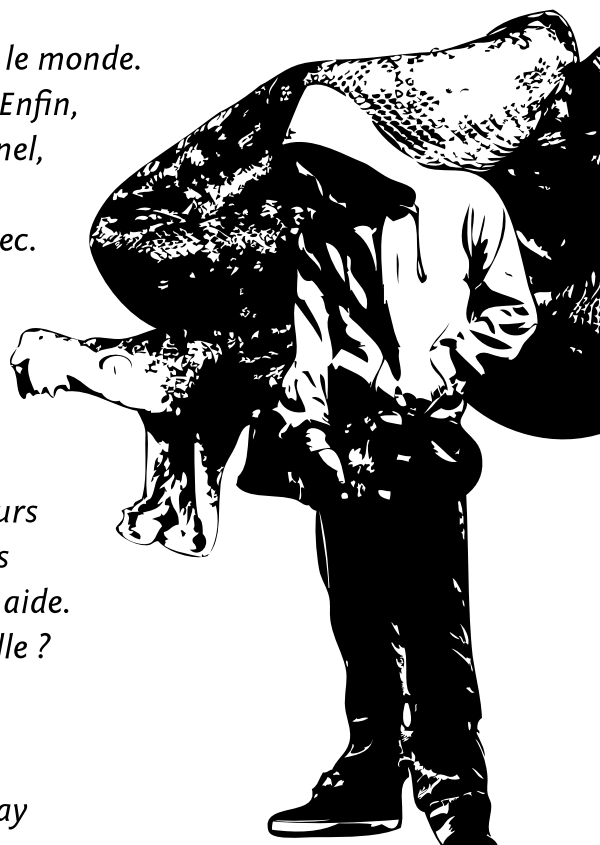
## ○ Mimétisme

Quand quelqu'un utilise une action spécifique de cliché vous prenant pour cible, faites un test de *ténébreux*.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, vous acquérez temporairement cette action. Vous la perdrez après l'avoir utilisée une fois.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, vous pouvez choisir de l'acquérir définitivement. Cette action remplace alors l'une des actions spécifiques que vous possédez.

*Il y a très longtemps, votre famille dominait le monde. Elle était puissante, cruelle et sage à la fois. Enfin, c'est ce qu'on vous a raconté. À titre personnel, vous ne voyez dans ces récits nostalgiques qu'une foi aveugle en des rêves voués à l'échec. Tout ce que vous voulez, vous, c'est une vie normale. Mais votre famille a de plus grands projets pour vous. D'après elle, le jour viendra où les serpents seront à nouveau les maîtres. Où ils pourront à nouveau distiller des secrets à leurs puissants alliés, et du venin à leurs puissants ennemis. Mais avant, ils ont besoin de votre aide. Après tout, n'est-ce pas fait pour ça, la famille ?*



*Ce cliché est dédié à Christopher Murray*

# L'Ophidien

## Nom

L'Ophidien porte un nom ancien, un nom charmeur, un nom sans consonances labiales, un nom qui rappelle les serpents :

Adeline, Attor, Dana, Hester, Jasdeen, Lucian, Nuna, Russel, Seth, Zacharia.

## Forme véritable

Choisissez dans la liste suivante les deux éléments qui décrivent le mieux ce à quoi vous ressemblez sous forme ophidienne : écailles gluantes, langue fourchue, tête de serpent, chevelure en serpents, queue ophidienne, corps ondulant sans articulations.

## Apparence humaine

Au premier coup d'œil, l'Ophidien a l'air : lisse, trompeur, sordide, souple, capricieux.

Son regard est : perçant, inquiétant, froid, hypnotique, ophidien.

## Origine

Une famille riche depuis la nuit des temps, une famille aux origines inconnues, une famille venue des marais, une famille nomade cultivant le secret.

Nom

Avantages

## Caractéristiques

Ajoutez un point à :

Sexy 1, glacial 1, impulsif -1, ténébreux -1

Etats



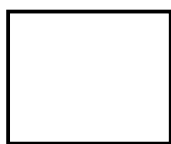
Sexy

(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)



Glacial

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



Impulsif

(Cogner, Fuir)

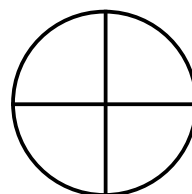


Ténébreux

(Contempler l'abysse)

Notes

Dégats



Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Vous épiez quelqu'un, essayant d'apprendre de lui ce que signifie « être humain ». Vous gagnez deux ascendants sur lui.

Votre famille essaie de contrôler chacun de vos mouvements. Le chef de votre famille gagne deux ascendants sur vous.

Ascendants

Ordres familiaux

Nourriture pour serpents.

# Action sexuelle

Quand vous couchez avec quelqu'un, il devient un membre de votre famille et peut désormais être impliqué dans les mécanismes d'action de *dynastie déchue*.

# Démon intérieur



Vous ne serez jamais capable de réconcilier le monde des hommes et celui des serpents. Vous ne supportez plus tous ces mensonges, toute cette folie. Vous devez rejeter l'un ou l'autre de ces mondes pour en finir avec tout cela. Fuir, vous cacher, retourner vous terrer dans le repaire familial ou, au contraire, abandonner votre famille et vous tourner vers l'humanité. Vous devenez menaçant, malmenez ou détruisez tous ceux qui cherchent à vous soumettre des obligations contradictoires. Vous échappez à votre démon intérieur lorsque vous vous soumettez à nouveau à vos obligations ancestrales ou coupez tout lien avec votre vie passée en vous intégrant à une nouvelle famille.

# Jouer l'Ophidien

Entravé, hypnotique, vicieux, l'Ophidien appartient à une famille possessive qui se nourrit d'elle-même.

L'Ophidien est considéré comme un pion que sa famille utilise pour regagner sa

gloire passée. *Dynastie déchue* est la source de beaucoup d'histoires pour l'Ophidien. Mettez en jeu le thème du conflit familial. L'état *nourriture pour serpents* peut être utilisé de deux manières :

-  il peut représenter l'inimitié et la colère sourde que vous éprouvez pour une personne,
-  il peut représenter votre envie de tuer cette personne.

Des personnages autres que l'Ophidien peuvent interagir avec cet état.

Tout comme le serpent est à la fois sensuel et mortel, l'un des principaux enjeux est de parvenir à concilier les demandes contradictoires de deux mondes différents. D'un côté, la famille ne comprend rien aux règles humaines. De l'autre, la société humaine ne peut même pas s'imaginer dans quel contexte familial vous évoluez.

Votre gang, le nid humain, reflète le fait que l'Ophidien cherche à appartenir à un monde qu'il ne comprend pas complètement. Même s'il peut rejoindre un gang, il ne saisira jamais tout à fait ce que faire partie de ce genre de groupe signifie. D'où l'appellation erronée de « nid ».

Si l'Ophidien « coupe tout lien avec sa vie passée en s'intégrant à une nouvelle famille » dans le but d'échapper à son démon intérieur, cette nouvelle famille remplace l'ancienne dans les mécanismes d'action de *dynastie déchue*. Il est possible de quitter sa famille ophidienne (pour échapper à son démon intérieur) et de la réintégrer plus tard.

---

# Progression

- Prenez 1 autre action spécifique d'Ophidien.
- Prenez 1 autre action spécifique d'Ophidien.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Vous appartenez à un nid humain (gang).
- Gagnez 1 point de *sexy* (max 3).
- Gagnez 1 point de *glacial* (max 3).
- Gagnez 1 point de *impulsif* (max 3).
- Gagnez 1 point de *ténébreux* (max 3).

# Actions spécifiques de l'Ohidien

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

## ● **Dynastie déchue**

Pendant l'ère ophidienne, votre famille était puissante et vaste. Elle vit désormais dans le regret de cette gloire passée. Elle cherche à retrouver (choisissez l'une des propositions suivantes) :

- son pouvoir politique,
- sa richesse perdue,
- sa beauté fanée,
- son réseau secret d'influences.

Chaque fois que vous faites quelque chose pour un membre de votre famille, ajoutez 1 à l'un de vos tests pour réaliser cette action, et ce membre de votre famille gagne un ascendant sur vous.

Chaque fois que vous aidez votre famille à retrouver sa gloire passée, vous gagnez 1 point d'expérience.

## ○ **Hypnotisme**

Quand vous regardez fixement quelqu'un sans cligner des yeux, faites un test de *sexy*.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, votre cible se fige jusqu'à ce que vous cligniez à nouveau des yeux ou que quelqu'un la touche. Elle acquiert l'état *stupéfié*.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, votre cible acquiert l'état *stupéfié*.

## ○ **La grande révélation**

Quand vous révélez votre forme véritable à un personnage, il gagne un ascendant sur vous. S'il vous accepte sous votre forme véritable, il gagne 1 point d'expérience. S'il vous rejette, gagnez un avantage sur lui.

## ○ **Tentation**

Vous avez un pouvoir de suggestion surnaturel. Lorsque vous convainquez un

personnage de faire quelque chose, il gagne 1 à tous ses tests pour le faire. S'il réussit, vous pouvez, au choix :

- gagner 1 point d'expérience,
- gagner un ascendant sur lui.

## ○ **Le nouvel ordre**

Chaque fois que vous apprenez à assouvir l'un de vos besoins au travers de la société humaine et non de votre famille, vous gagnez 1 point d'expérience.

Quand quelqu'un vous aide à vous sentir plus en phase avec la société humaine, il gagne 1 point d'expérience.

## ○ **La patience est une vertu**

Quand vous vous mordez la langue plutôt que de répondre à une agression, faites un test de *glacial*.

Avec un résultat final de **10 ou plus**, choisissez l'une des options suivantes :

- vous gagnez un ascendant sur votre adversaire,
- votre adversaire gagne l'état *nourriture pour serpents*.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, votre adversaire gagne l'état *nourriture pour serpents*.

## ○ **Violation du territoire**

Toute personne qui pénètre dans votre territoire sans autorisation gagne l'état *nourriture pour serpents*.

Ajoutez 1 à tous les tests que vous faites pour infiltrer ou fuir le territoire d'un autre.

## ○ **Proie malchanceuse**

Quand vous cognez un personnage qui possède l'état *nourriture pour serpents*, faites un test de *glacial* (et non d'*impulsif*).

*La force et le fracas des vagues étaient votre premier foyer. Les flots vous manquent terriblement et vous chantez parfois en leur honneur, nostalgique. Votre plainte est magnifiquement cristalline et ceux qui l'entendent en sont transportés... vers vous.*

*Vous possédez une peau amovible dans laquelle vous êtes née, au creux des vagues. Lorsque vous la revêtez, vous reprenez votre apparence originelle, celle d'un lion de mer. Et lorsque vous la retirez, vous vous sentez nue, et belle. Vous vivez sur la terre ferme, désormais, loin de tout ce que vous avez connu enfant. Vous êtes abasourdie par tant de nouveauté et toutes les possibilités qui s'offrent à vous. Et en même temps, il vous est insupportable de vous languir à ce point des vagues et de devoir toujours choisir. C'est comme si l'air était trop rapide pour vous. Comment ça s'appelle ? Ah oui, du vent.*



*Ce cliché a été réalisé par Jackson Tegu*

# La Selkie

## Nom

La Selkie porte un nom marin, qui évoque le changement, un nom au sens caché, un nom qui fait penser à un pays lointain : Bersh, Dominic, Fiona, Jasdeep, John, Louie, Mattieu, Nula, Phillipa, Rowan.

## Apparence

Au premier coup d'œil, la Selkie a l'air : contrariée, débraillée, humide, lisse, éblouissante, inoubliable. Son regard est : confus, profond, lointain, huileux, scintillant.

## Origine

Comme grand-mère, séduite par l'art humain, en rupture avec les lois interdisant tout contact avec la terre, curieuse d'expérimenter la forme humaine.

## Action sexuelle

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

# Nom

# Avantages

## Caractéristiques

Ajoutez un point à :

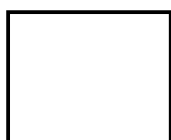
Sexy -1, glacial 1, impulsif -1, ténébreux 1

## Etats



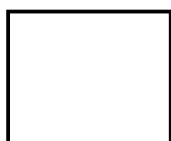
### Sexy

(Allumer quelqu'un, Manipuler un PNJ)



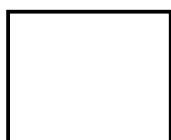
### Glacial

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



### Impulsif

(Cogner, Fuir)

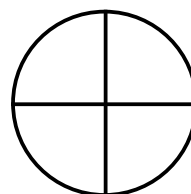


### Ténébreux

(Contempler l'abysse)

## Notes

## Dégats



## Points d'expérience

○ ○ ○ ○ ⊗ choisir une progression

---

## Histoire personnelle

Vous avez vu quelqu'un se baigner, mais il ne vous a pas vue, ou ne vous a pas reconnue. Gagnez un ascendant sur lui. Quelqu'un a volé votre peau, sachant pertinemment ce que cela provoquerait chez vous. Comment avez-vous appris qui retient votre peau en otage ? Ce personnage gagne deux ascendants sur vous.

## Ascendants



# Démon intérieur

Les gens vous ont maltraitée et ont fait de vous une marginale. Il est temps de leur montrer ce que cela fait, de se sentir perdu en mer, d'être séparé des choses que l'on a aimées, de se faire arracher des morceaux de soi. Vous avez décidé d'inonder la terre. De détruire ce qu'ils chérissent. De leur voler leur peau.

Vous échappez à votre démon intérieur quand l'endroit où vous vous trouvez vous rappelle votre pays natal, ou quand vous vous retrouvez face à la raison pour laquelle vous avez choisi de vivre sur terre.

## Jouer la Selkie

Confuse, victime du mal du pays, attirante, la Selkie a tout de l'étrangère mal intégrée. Ses actions rappellent la nostalgie qu'elle éprouve pour sa vie aquatique et les pouvoirs qu'elle tire de l'eau. La Selkie renferme un mal-être intérieur que les autres ressentent instinctivement.

La Selkie est une créature prisonnière entre deux royaumes. Quand elle retire sa peau, elle semble humaine et arpente la terre comme n'importe quel humain. Quand elle revêt sa peau, elle ressemble à un lion de mer et peut s'en retourner au royaume des océans.

Mais si elle le fait, elle ne peut plus en revenir.

Quand votre peau amovible vous a été prise, vous pouvez malgré tout plonger dans l'eau et nager comme un humain. Votre action *peau amovible* ne peut pas être utilisée, mais toutes les autres, si.

Du point de vue des règles, il est bon pour vous que quelqu'un vous ait volé votre peau. Si vous vous mettez à faire ce que cette personne vous demande, l'action *ils vous font chanter* vous permet d'acquérir des ascendants, des bonus et plein d'autres choses intéressantes pour l'histoire. Une fois votre peau récupérée, c'est souvent moins amusant.

Votre action sexuelle compte comme si vous vous plongiez entièrement dans l'eau, ce qui se conjugue bien avec *métabolisme amphibie* et *le chant des sirènes*. Cela permet de plus de déclencher *le sel de la vie* si vous étiez en train de pleurer.

*Peau amovible* suppose que si vous retournez vers le royaume des océans, votre histoire s'arrête et vous devez recréer un personnage. Cela ne s'applique évidemment que si la Selkie abandonne sa vie terrestre pour rejoindre son ancien foyer et sa famille marine. Barboter dans les vagues et explorer les rivages n'est pas considéré comme « s'en retourner vers le royaume des océans ».

---

## Progression

- Prenez 1 autre action spécifique de Selkie.
- Prenez 1 autre action spécifique de Selkie.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Prenez 1 action spécifique d'un autre cliché.
- Un groupe de pêcheurs est sous votre charme (gang).
- Gagnez 1 point de *sexy* (max 3).
- Gagnez 1 point de *glacial* (max 3).
- Gagnez 1 point de *impulsif* (max 3).
- Gagnez 1 point de *ténébreux* (max 3).

# Actions spécifiques de la Selkie

Choisissez **peau amovible** et **ils vous font chanter**, puis une autre action spécifique parmi les suivantes :

## ● Peau amovible

Sans elle, vous vous baignez comme les autres humains. Quand vous la revêtez, vous devenez un lion de mer. Sous cette forme, vous respirez sous l'eau, nagez comme un poisson et vous pouvez, si vous le souhaitez, retourner au royaume des océans. Attention : si vous y retournez, c'est pour de bon, et il vous faudra créer un nouveau personnage.

## ● Ils vous font chanter

On peut voler votre peau, mais jamais la détruire. Quand quelqu'un retient votre peau en otage et vous demande de faire quelque chose pour lui avant de vous la rendre, ajoutez 1 à tous vos tests pour accomplir cette chose. S'il ne vous rend pas votre peau après cela, gagnez un ascendant sur lui.

## ○ Métabolisme amphibie

Quand vous passez une journée entière sans pouvoir vous plonger entièrement dans l'eau, vous subissez 1 point de dégâts. Quand vous vous plongez entièrement dans l'eau et prenez le temps de vous relaxer, vous soignez 1 point de dégâts et perdez l'un de vos états.

## ○ La 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, vous gagnez 1 point d'expérience.

## ○ Le chant des sirènes

Quand vous êtes complètement trempée, vous pouvez entonner un chant

envoûtant. Faites alors un test de *glacial*. Avec un résultat final de **10 ou plus**, tous ceux qui entendent votre chant tombent sous votre charme, mais un personnage qui subit des dégâts s'éveille brutalement et acquiert l'état *stupéfié*.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, tous ceux qui entendent votre chant tombent sous votre charme jusqu'à ce que leur vie soit en danger. À ce moment-là, chaque personnage sous le charme choisit entre :

- rester sous le charme et subir des dégâts,
- s'éveiller brutalement et acquérir l'état *stupéfié*.

## ○ Le cœur de l'océan

Quand vous vous sentez déprimée ou au bord du désespoir, faites un test de *glacial*. Avec un résultat final de **10 ou plus**, choisissez l'une des options suivantes :

- l'océan vous offre quelque chose qui, selon lui, vous aidera à vous sentir mieux,
- l'océan emporte avec lui quelque chose qui, selon lui, vous pèse.

Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, choisissez l'une des options précédentes mais attendez-vous à ce que l'océan, qui n'a pas vraiment conscience des lois des hommes, cause au passage de sérieux dommages ou des effets secondaires improbables.

## ○ Le sel de la vie

Quand vos larmes troublent une surface aquatique, faites un test de *ténébreux*. Avec un résultat final de **10 ou plus**, choisissez une personne que vous aimeriez voir. Elle apparaît, avec ou sans raison. Avec un résultat final compris **entre 7 et 9**, elle apparaît mais acquiert l'état *drainé*. De plus, elle amène des ennuis dans son sillage.