

Rendre intéressante la vie de chaque personnage principal.

Ne pas mettre l'histoire en cage.

Dire ce que les règles exigent.

Dire ce que l'honnêteté exige.

ANTISÈCHE POUR LES JOUEURS

Monsterhearts

ALLUMER _____ 29

Quand vous allumez quelqu'un, faites un jet de Sexy. Sur 10 ou plus, gagnez un ascendant sur votre cible et cette dernière choisit une option dans la liste ci-dessous. Entre 7 et 9, elle peut choisir soit de vous concéder un ascendant, soit une option ci-dessous :

- * je me donne à toi ;
- * je te promets quelque chose que je pense que tu veux ;
- * je suis embarrassé et j'agis de façon franchement gênante.

COGNER _____ 36

Quand vous cognez quelqu'un, faites un jet d'Impulsif. Sur 10 ou plus, infligez des dégâts à votre cible qui reste abasourdie un moment avant de pouvoir réagir. Entre 7 et 9, infligez des dégâts et choisissez également une option dans la liste suivante :

- * votre victime découvre quelque chose sur votre véritable nature et gagne un ascendant sur vous ;
- * la MC décide de la réelle gravité de la blessure ;
- * vous succombez à votre démon intérieur.

CONTEMPLER L'ABYSSE _____ 39

Quand vous contemplez l'Abysse, précisez ce que vous cherchez et faites un jet de Ténébreux. Sur 10 ou plus, l'Abysse vous répond par une vision claire et vous gagnez +1 sur le prochain jet que vous ferez en rapport avec cette dernière. Entre 7 et 9, les visions provoquées par l'Abysse sont confuses et angoissantes, mais vous obtenez quand même votre réponse.

FUIR _____ 38

Quand vous fuyez quelque chose, faites un jet d'Impulsif. Sur 10 ou plus, vous réussissez à vous enfuir et à vous mettre en sécurité. Entre 7 et 9, vous réussissez à vous enfuir, mais vous devez choisir une option dans la liste suivante :

- * vous vous précipitez au-devant de quelque chose d'encore pire ;
- * vous faites un boucan de tous les diables ou vous donnez en spectacle ;
- * vous laissez quelque chose derrière vous.

GARDER SON SANG-FROID _____ 34

Quand vous gardez votre sang-froid et agissez malgré la peur, nommez ce qui devrait vous effrayer et faites un jet de Glacial. Sur 10 ou plus, vous gardez votre calme et avez même un éclair de lucidité : posez une question à la MC et gagnez +1 sur votre prochain jet si vous agissez en fonction de sa réponse. Entre 7 et 9, la MC vous informera de la manière dont vos actes vous rendent vulnérable, et vous pourrez alors choisir entre renoncer ou persister.

MANIPULER _____ 41

Quand vous dépensez un ascendant pour manipuler quelqu'un, choisissez une option dans la liste suivante :

- * tentez votre cible pour lui faire faire ce que vous voulez ;
- * donnez-lui une condition ;
- * ajoutez 1 sur un jet dont elle est la cible ;
- * ajoutez 1 aux dégâts que vous lui infligez.

REMBARRER _____ 33

Quand vous rembarrez quelqu'un, faites un jet de Glacial. Sur 10 ou plus, choisissez une option dans la liste ci-dessous. Entre 7 et 9, faites de même, mais vous donnez une piètre image de vous-même et votre cible vous donne une condition :

- * elle perd un ascendant sur vous ;
- * si elle n'a pas d'ascendant sur vous, gagnez-en un sur elle ;
- * elle gagne une condition ;
- * gagnez +1 sur votre prochain jet.

SOIGNER _____ 45

Une fois par séance, **quand vous prenez le temps de vous occuper de vos blessures**, vous pouvez soigner 1 dégât. Si quelqu'un d'autre est avec vous et essaie de vous soigner de façon délicate et intime, voire quasi érotique, vous pouvez alors en soigner 1 supplémentaire.

TROMPER LA MORT _____ 47

Quand vous prenez votre quatrième dégât, mourez.

Pour éviter la mort, effacez tous vos dégâts, et choisissez une option dans la liste suivante :

- * succombez à votre démon intérieur ;
- * perdez les ascendants que vous avez sur tout le monde.

EXPÉRIENCE _____ 53

Quand vous échouez sur un jet, gagnez 1 point d'expérience.

CONDITIONS _____ 49

Quand vous utilisez une condition contre quelqu'un, vous avez +1 sur votre jet. Pour vous débarrasser d'une condition, agissez de manière à la faire disparaître.

CLIQUE _____ 55

Se faire aider de sa clique donne +1 sur un jet ou +1 dégât.