

*La mort vous a transformée. Elle a pris votre joie de vivre, a endormi vos sens et vous a laissée terriblement affamée. Cette faim est impossible à satisfaire. Elle ne vous quitte jamais. Elle bourdonne dans vos oreilles et enfle de plus en plus, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien entendre d'autre. Si vous ne la jugulez pas, elle finira par vous dominer. Et pourtant, y céder est peut-être encore pire.*

*Il y a une certaine beauté dans ce que vous êtes devenue. Ce corps maladif à la forme contre-nature fascine les gens. Votre complet désintéret du monde qui vous entoure apparaît comme séduisant, mais sous cet apparent détachement, se cache celle qui vous obsède : la faim.*

**LA FAIM !**

## DÉMON INTÉRIEUR

Votre faim est sourde et lancinante, au point que vous ne puissiez plus vous concentrer sur quoi que ce soit d'autre. Mais au-delà de ce qui vous attire d'habitude, vous percevez une sorte de faim primordiale, une faim qui fait le lien entre toutes les autres et les transcende : celle de la chair, du sang et de la viande. Vous échappez à votre démon intérieur une fois que vous l'avez satisfaite de la façon la plus complaisante et excessive qui soit, ou lorsque vous avez été enfermée suffisamment longtemps pour retrouver votre calme.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec quelqu'un, créez une nouvelle faim.



*La Goule*

## JOUER LA GOULE



Obsessionnelle, dangereuse, sinistre et impassible, la Goule lutte en permanence contre la faim qui la ronge. Comme si cela ne suffisait pas, son expérience de la mort lui a permis d'acquérir une forme de détachement, qui fait qu'elle a bien moins de scrupules à commettre les pires méfaits pour satisfaire ses pulsions. Elle peut aussi bien être un zombie mangeur de chair qu'un être plus subtil ou étrange. Vous pouvez être cruelle et imprévisible (Impulsif 2 et Glacial 1), ou détachée et de mauvais augure (Glacial 2 et Ténébreux 1). Étant donné que *La faim* vous oblige à garder votre sang-froid pour ne pas céder à vos pulsions lorsque vous en avez l'occasion, votre caractéristique Glacial joue un rôle primordial dans votre capacité à rester maître de vous-même.

*Cadavre exquis* et *Golem de protection* vous permettent de faire prendre des directions un peu différentes à votre Goule. Est-ce qu'une profonde mais inavouable envie de veiller sur les autres est si ancrée en vous que vous ne pouvez vous empêcher de chercher à les protéger ? Ou bien est-ce que vous êtes en train de rôder autour d'eux et de les servir parce que la mort vous a privée de toute velléité d'indépendance ? *Les méchants ne meurent jamais* est une garantie d'ajouter au chaos ambiant et à la confusion. C'est aussi, pour la MC, le signal qu'elle peut cadrer la prochaine scène en vous projetant tête la première dans une situation aussi dramatique qu'inattendue. Après tout, il peut se passer bien des choses en quelques heures.

Votre action sexuelle vous invite à créer une nouvelle faim et à l'ajouter à la liste de celles de votre personnage. Il peut s'agir de tout ce que vous souhaitez. Si vous avez souvent des relations sexuelles, votre appétit ne s'en fera que d'autant plus insatiable et étrange.

## ACTIONS

Cochez *La faim*, puis deux des actions suivantes.

### **La faim**

Choisissez l'objet de votre faim : la peur, le pouvoir, le vol ou les sensations fortes. Quand vous cherchez à l'assouvir au mépris de tout danger, ajoutez 1 sur vos jets. Quand vous ignorez une bonne occasion de la satisfaire, faites un jet pour *garder votre sang-froid*.

### **Cadavre exquis**

Quand vous *contemplez l'Abysses*, cette dernière partage sa faim avec vous. Considérez-la comme l'une des vôtres jusqu'à ce que vous l'assouvissiez. Gagnez 1 point d'expérience lorsque ce sera le cas.

### **Donner d'une main, reprendre de l'autre**

Votre corps témoigne de nombreuses histoires passées, et d'encore plus nombreux désirs. Créez une nouvelle faim.

### **Golem de protection**

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

## ASCENDANTS & CONDITIONS

## IDENTITÉ

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

**NOM** : Akuji, Cage, Cole, Georgia, Horace, Iggy, Mara, Morrigan, Silas, Sharona, Victor, Zed  
**REGARD** : affamé, calculateur, paisible, sévère, vide  
**ORIGINE** : construite, dérangée, envoyée, rejetée, ressuscitée  
**APPARENCE** : décharnée, défigurée, détachée, dévastée, guindée

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

<b>SEXY</b>	-1	<b>SEXY</b>	-1
<b>GLACIAL</b>	1	<b>GLACIAL</b>	2
<b>IMPULSIF</b>	2	<b>IMPULSIF</b>	-1
<b>TÉNÉBREUX</b>	-1	<b>TÉNÉBREUX</b>	1

## HISTOIRE PERSONNELLE

Alors que vous pensiez que la mort vous en avait privée pour toujours, quelqu'un vous a rappelé ce qu'était l'amour. Donnez-lui un ascendant. Quelqu'un vous a-t-il vu mourir ? Si c'est le cas, gagnez tous les deux 2 ascendants l'un sur l'autre.

**DÉGÂTS**

## ACTIONS (SUITE)

### **Le rideau tombe**

Vous vous souvenez des circonstances de votre mort dans les moindres détails. Quand vous en parlez à quelqu'un, donnez-lui la condition *lugubre* et faites un jet de Glacial pour l'*allumer*.

### **Les méchants ne meurent jamais**

Quand vous mourez, attendez un peu. Quelques heures plus tard, vous vous relevez complètement guérie.

### **Satiété**

Quand vous assouvissez une faim, choisissez une des options suivantes :

- \* soignez 1 dégât ;
- \* gagnez 1 point d'expérience ;
- \* gagnez +1 sur votre prochain jet de dés.

## PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Goule.
- Cochez une action de Goule.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous faites partie d'un **groupe de têtes brûlées**.