

Votre beauté est éternelle.

*Vous êtes ce mal auquel tout le monde veut goûter,
mais que personne n'ose comprendre.*

*Et pourtant, votre regard vous trahit, tout comme
le font vos propos soigneusement choisis
ou chacun de vos gestes : vous n'avez plus d'âme.*

*Certains Vampires se délectent de cette situation,
transformant leur vie après la mort en un véritable
tourbillon hédoniste, enchaînant les libations
sanglantes. D'autres détestent cette nature
maléfique qui se terre au plus profond de leur être,
et font le serment de mener une existence chaste
et solitaire. Dans tous les cas, quelqu'un en souffrira.
C'est à vous de choisir qui.*

DÉMON INTÉRIEUR

Les autres ne sont que des pions pour vous, de vulgaires jouets dont vous entendez bien disposer à votre guise. Vous leur faites du mal et les rendez encore plus vulnérables parce que cela vous amuse, exactement comme le ferait un chat avec des souris. Peut-être même que vous les viderez de leur sang, mais ce ne sera probablement pas sans prendre d'abord tout votre temps. Vous échappez à votre démon intérieur quand quelqu'un de bien plus puissant que vous vous remet à votre place.

ACTION SEXUELLE

Quand vous refusez de coucher avec quelqu'un, gagnez un ascendant sur lui.

Quand vous couchez avec quelqu'un, perdez tous vos ascendants sur lui.



Le Vampire

JOUER LE VAMPIRE



Glacial, manipulateur, hypnotique et cruel, le Vampire est surtout le spécialiste de la domination et de l'emprise émotionnelle. Il sait comment miner la volonté d'autrui et possède souvent un rapport dérangeant à la notion de consentement.

Quel que soit votre choix de caractéristiques, les scores de Sexy et de Glacial du Vampire mettent en avant sa capacité naturelle à souffler le chaud et le froid. En effet, il peut passer en un instant du romantisme le plus passionné à la méchanceté la plus gratuite. Votre décision revient surtout à choisir quelle sera son attitude, sensuelle ou dédaigneuse.

Les actions du Vampire ont un côté franchement flippant. Néanmoins, ce n'est pas tant dû à une éventuelle origine surnaturelle : c'est essentiellement parce que ces actions sont violentes, intimes, et surtout préméditées. Jouer un Vampire implique d'être prêt à interpréter une personne qui blesse autrui de manière délibérée. Cherchez-vous la rédemption ? Vous abandonnez-vous à la tentation et aux ténèbres ? Gardez à l'esprit que vous jouez un des personnages principaux de l'histoire à venir. Par conséquent, vous allez devoir le faire évoluer et il ne pourra pas se complaire indéfiniment dans le rôle de celui qui fait du mal à ceux qui l'entourent pour le plaisir. Dans le cas contraire, attendez-vous à le voir devenir un des grands méchants de l'histoire et à ce que les autres personnages commencent à affûter leurs pieux.

ACTIONS

Cochez deux des actions suivantes.

✧ À vous glacer le sang

Quand vous *rembarrez* quelqu'un et obtenez un résultat de 7 ou plus, vous pouvez choisir une option supplémentaire dans la liste.

✧ Chasse gardée

Vous établissez un lien surnaturel avec les personnes dont vous vous nourrissez. Désormais, à chaque fois que vous *contemplez l'Abysse* pour en apprendre davantage sur leurs allées et venues ou sur leur bien-être, considérez que vous avez 3 en Ténébreux.

✧ Hypnotique

Vous pouvez hypnotiser les personnes qui n'ont pas d'ascendant sur vous. Faites un jet de sexy. Sur 10 ou plus, votre cible fait exactement ce que vous souhaitez et ne se rend pas compte que quelque chose cloche. Entre 7 et 9, vous l'hypnotisez, mais devez choisir une des options suivantes :

- ★ elle comprend exactement ce que vous lui avez fait ;
- ★ elle foire ce que vous lui avez demandé ;
- ★ sa santé mentale en prend un coup.

ASCENDANTS & CONDITIONS

IDENTITÉ

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

NOM : Amanda, Cassius, Clayton, Helene, Isaiah, Jessamine, Jong, Lucian, Marcell, Morana, Serina
APPARENCE : démodé, distant, intense, prédateur, sur la retenue

REGARD : affamé, assoiffé, concupiscent, douloureux, éteint
ORIGINE : étreint ce siècle, issu d'une lignée maudite, nouvellement revenu à la vie, seigneur vampirique, vieux de plusieurs siècles

CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

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

HISTOIRE PERSONNELLE

Vous êtes magnifique. Gagnez un ascendant sur tout le monde.

Quelqu'un a sauvé votre non-vie. Il gagne 2 ascendants sur vous.

DÉGÂTS

ACTIONS (SUITE)

✧ Invité

Vous ne pouvez pas entrer dans une maison sans y avoir été invité. Quand quelqu'un vous invite à entrer, gagnez un ascendant sur lui.

✧ La Sustentation

Vous vous nourrissez de sang encore chaud, prélevé directement à la source. Si c'est la première fois que quelqu'un se nourrit sur votre victime, vous gagnez 1 point d'expérience tous les deux. Quand vous vous nourrissez, choisissez deux des options suivantes :

- ★ vous effacez 1 dégât ;
- ★ vous avez +1 sur votre prochain jet de dés ;
- ★ votre victime n'en meurt pas.

✧ Magnétisme

Vous pouvez dépenser un ascendant sur quelqu'un pour exiger qu'il reste en votre présence. S'il s'éloigne malgré tout, gagnez 2 ascendants sur lui.

PROGRESSIONS

- Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.
- Cochez une action de Vampire.
- Cochez une action de Vampire.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Rajoutez une action de n'importe quelle mue.
- Vous faites partie d'une **coterie de Vampires**.