

NASTYA LEBEDEVVA

BACKLOG

BACKLOG – NASTYA LEBEDEVVA

| Idées de scènes, fils à relancer, intrigues à suivre. Carnet d'inspiration.

Idees de scenes

- Une fête du Cercle sur l'Île aux Lièvres où quelqu'un évoque malgré lui ce qui est arrivé à Nastya l'an dernier.
- Pasha brise le masque en la traitant simplement comme une personne — scène d'intimité dangereuse.
- L'@Œil Blanc publie sur quelqu'un : Nastya reconnaît sa propre méthode (ou sa propre main).

Fils a relancer

- L'identité du bourreau de Moscou (action *Plus jamais ça*).
- La peau de Marina (la Selkie) — quand et comment Marina l'apprend.
- Ce qu'Alexei (l'Immortelle) sait et n'a pas dit.

Intrigues a suivre

- Le retour de Vera Sokolova : duel pour le trône.
- L'@Œil Blanc : main de Nastya, ou menace pour elle ?
- La rage de Dima qu'elle ne contrôle qu'à moitié.

Questions ouvertes

- Jusqu'où ira-t-elle pour ne plus jamais être atteinte ?
- Qui, dans le Cercle, l'a déjà trahie sans qu'elle le sache ?

COMPAGNONS NASTYA

ALEXEI

ALEXEI ROMANOV – COMPAGNON

- Mue / fiche source : [Alexei – L'Immortelle](#) ← mécaniques complètes ici
- Rôle dans la team : l'ancien — mémoire, lucidité, celui qui a tout vu

- **Lien au PJ** : a vu mille reines tomber et reconnaît la plaie sous l'armure de Nastya ; sait peut-être *qui* l'a brisée. **1 ascendant sur Nastya** (il sait), qu'elle ignore.
- **Voix / personnalité** : calme intemporel, ironie douce, parle du passé comme d'hier

Prises clés (rappel – la fiche source fait foi)

- Immortelle — profil Sexy 0 / Impulsif 1 / Ténébreux 1 (ou Sexy 1 / Glacial 1)
- *On ne meurt pas comme ça* (revient à la vie sauf sa faiblesse) · *Mémoire des siècles* (efface une condition en relativisant)
- Faiblesse à définir : objet d'âme / vrai nom / geas

Etat courant

- Statuts : — · Position : Héritiers, fond de la 11-B (voisin du pupitre vide de Vera)

DIMA

DIMA KOZLOV – COMPAGNON

- **Mue / fiche source** : [Dima – Le Loup-garou](#) ← mécaniques complètes ici
- **Rôle dans la team** : le muscle — garde du corps officieux, l'arme qu'on ne maîtrise qu'à moitié
- **Lien au PJ** : moitié fasciné, moitié rival ; déchirerait quiconque menace Nastya. **2 ascendants sur Nastya** (l'a observée de loin). Elle le tolère, et le craint un peu.
- **Voix / personnalité** : fougueux, nerveux, parle peu et frappe vite

Prises clés (rappel – la fiche source fait foi)

- Loup-garou — Sexy 1 / Impulsif 2 (ou Sexy 2 / Impulsif 1)
- *Domination primale* (blesser = gagner un ascendant) · *Instable* (succomber au démon = 1 XP)

Etat courant

- Statuts : — · Position : Nordiques / les Morj, pupitre central de la 11-B

KATIA

KATIA MOROZOVA – COMPAGNON

- **Mue / fiche source** : [Katia – Le Leshy](#) ← mécaniques complètes ici
- **Rôle dans la team** : l'instrument occulte — la nature qui répond, les malédictions

- **Lien au PJ** : quand la Méduse veut faire payer, elle se tourne vers Katia. Alliance mal à l'aise. **Nastya** : **1 ascendant** sur Katia (un service rendu) ; **Katia** : **1 ascendant** sur Nastya (a surpris sa plaie, n'a rien dit).
- **Voix / personnalité** : arrogante, ailleurs, mal à l'aise dans la pierre de la ville

Prises clés (rappel – la fiche source fait foi)

- Leshy – Sexy 1 / Impulsif 2 (ou Glacial 2 / Impulsif 1), Ténébreux faible
- *Autorité de Gaïa* (communion nature, salle du trône) + *Citadin* (communion avec le béton, le verre, l'électricité)

Etat courant

- Statuts : — · Position : Artistes / coin de l'étrange, pupitre central de la 11-B

MARINA

MARINA VOLKOVA – COMPAGNON

- **Mue / fiche source** : Marina – La Selkie ← mécaniques complètes ici
- **Rôle dans la team** : l'outsider de l'eau – étrangère fascinée, déplacée
- **Lien au PJ** : Nastya **détient la peau de Marina** → déclenche *Dragée haute* (Marina accomplit les tâches de la Méduse, +1, pour espérer la récupérer). Domination trouble mêlée de tendresse. **1 ascendant gagné / 1 donné** (histoire « peau volée »).
- **Voix / personnalité** : émerveillée, à côté de la plaque, ne cligne pas assez des yeux

Prises clés (rappel – la fiche source fait foi)

- Selkie – Colonne A (Glacial 2 / Ténébreux 1) ou B (Sexy 2 / Ténébreux 1), Impulsif faible
- *Dragée haute* (tâches pour le détenteur de la peau) · *Peau des Profondeurs* · *Le chant des sirènes*

Etat courant

- Statuts : — · Position : Fantômes, fond côté porte de la 11-B

PASHA

PASHA NIKITIN – COMPAGNON

- **Mue / fiche source** : Pasha – Le Mortel ← mécaniques complètes ici
- **Rôle dans la team** : l'ancre humaine – le médiateur, le cœur

- **Lien au PJ** : le **seul** à voir la personne sous l'armure, et à l'aimer pour ça. **Véritable amour de Nastya** : 3 ascendants donnés à elle, 1 gagné. Le fil qui pourrait la ramener de son démon intérieur.
- **Voix / personnalité** : doux, tolérant jusqu'au déconcertant, désamorçage les conflits

Prises clés (rappel – la fiche source fait foi)

- Mortel – Sexy 2, Impulsif 1 (ou Ténébreux 1)
- *Véritable amour* (+1 pour gagner son cœur) · *Ma compassion est mon arme* (pardonner = gagner un ascendant)

Etat courant

- Statuts : – · Position : charnière, devant-centre de la 11-B (à côté de Sonia)

ETAT-JEU

ETAT DE JEU – NASTYA LEBEDEVA

Snapshot textuel de la table entre deux sessions. Permet de reconstituer la disposition physique des cartes au démarrage suivant.

Mis à jour en fin de session.

État : création (2026-06-01) – aucune session jouée. Les tables ci-dessous restent vides jusqu'au premier jeu (remplies par `hermes:solo-mc`). Les **Cavaliers (Fiches Compagnon)** seront assignés depuis le roster `compagnons/_roster.yaml` au lancement d'une campagne.

Jauge Narrative (couleur A)

- **Emplacement courant** : N = [12..1]
- **Emplacements contractés (PD dépensés)** : [n]
- **Plafond actuel** : [12 – contractions]
- **Cycle** : [initial / après re-remplissage 1 / 2 / ...]

CARTES POSEES

Empl.	Carte M&O	Notes
12		
11		
...		
1		

Charge Mentale (couleur B) – Echos actifs

Empl.	Titre	Intrigue	Lieu	Acteur	Progression □□□□	Résolu □
-------	-------	----------	------	--------	------------------	----------

Pile de Resolues

- Cartes en pile (= Points de Destin disponibles) : [n]

Fiches de Description (couleur C) – Memoire du monde

Carte	Élément	Type (lieu/PNJ/objet/faction)	Lié à Challenge	Notes
-------	---------	-------------------------------	-----------------	-------

Fiches de Challenge (couleur D) – Obstacles actifs

Carte	Nom	Posture (H/N/A)	Impulsion	Danger	Faiblesse	Menace	Vitalité □□□□
-------	-----	-----------------	-----------	--------	-----------	--------	---------------

As actifs (figures de ressource)

As	Rôle	Nom	Trait 1	Trait 2
Pique (Mentor)				
Cœur (Protecteur)				
Trèfle (Soutien)				
Carreau (Réseau)				

Cavaliers – Fiches Compagnon

Cavalier	Rôle narratif	Nom	Concurrence (domaine + %)	Complémentarité	Caractère	PvP (domaine + %×2)
Pique (Rival)						
Cœur (Préféré)						

Cavalier	Rôle narratif	Nom	Concurrence (domaine + %)	Complémentarité	Caractère	PvP (domaine + %×2)
Trèfle (Débiteur)						
Carreau (Acolyte)						

Lignes de Temps en cours (sequences tendues actives)

[Normalement vide entre deux sessions. Lister si une séquence est suspendue.]

•

FICHE TECHNIQUE

NASTYA LEBEDEVA – FICHE TECHNIQUE

Système : **Monsterhearts 2** — mue **la Méduse**. Mécaniques de référence : [systeme/canon/mues.md](#) › La Méduse. Fiche prétiré source : [.././univers/saint-petersbourg/pretires/anastasia-lebedeva](#).

Caracteristiques (choisir une colonne)

	Colonne A (<i>au quart de tour</i>)	Colonne B (<i>colère froide</i>)
Sexy	-1	-1
Glacial	1	2
Impulsif	2	-1
Ténébreux	-1	1

- **Apparence** : sophistiquée, fermée, venimeuse · **Regard** : de marbre, acéré, implacable · **Origine** : rejetée comme si elle était coupable

Capacites / pouvoirs / dons (Actions de Mue)

Obligatoires + une au choix :

- ✓ **Plus jamais ça** — Définir qui l'a trahie et ce qu'il lui a fait. Quand quelqu'un est sur le point de subir la même chose : +1 à tous les jets pour l'empêcher. Si ça arrive quand

même → succombe au démon intérieur.

- ✓ **Regard pétrifiant** — Soutenir le regard de qui veut lui imposer sa volonté : jet de **Glacial**. 10+ une question à la MC ; 7-9 une question dans la liste (briser / faire reculer / faire éclater la colère).
- ✓ **Je te faisais confiance** (*3e suggérée*) — Quand on la trahit jusqu'à la blesser, décider de la forme de sa vengeance : +1 à tous les jets pour la mener.
- **Options** : Ces serpents qui sifflent sur nos têtes · Le venin de la colère · Vaincre ses peurs.

Action sexuelle — Coucher : choisir si cela **renforce** (gagne un ascendant) ou **brise** (contempler l'Abygge) le lien.

Faiblesses / vulnérabilités

- **Démon intérieur** — Rendre au monde la violence qu'il lui a infligée. Échappe : quand elle réalise qu'elle est devenue un prédateur, OU quand quelqu'un qui a subi la même chose la supplie d'arrêter.
- **Sexy -1** — entretenir des relations apaisées lui coûte ; elle perçoit la présence des autres comme une menace.
- **L'armure est une plaie** — toute tentative d'intimité rouvre ce qu'elle a juré de ne plus exposer.

Équipement

- Le **Cercle** (sa clique) ; un loft face au palais d'Hiver ; les secrets accumulés sur ses camarades.
- Peut-être : la **peau de Marina** (la Selkie) — levier de domination (voir [compagnons/](#)).

État

- **PV / santé** : 4 cases de dégâts (standard Monsterhearts)
- **Statuts persistants** : —
- **Notes de progression** : mue Méduse — progression notable « Vous rejoignez un clan de Méduses »

INTENTION

FICHE D'INTENTION — NASTYA LEBEDEVA

| Outil de cadrage narratif. À relire en début de session, à mettre à jour entre les sessions.

Thèmes

Vengeance · armure · l'humanité qu'on refuse de montrer.

Ton

Glacial, vénéneux — drame social et horreur adolescente sur fond de surveillance et de nuits sans fin.

Verites sur le monde

- Le monde est fait par des prédateurs ; la faiblesse exposée se paie.
- À Saint-Pétersbourg, tout finit par ressortir — l'@Œil Blanc y veille.
- Un trône repris n'est jamais tout à fait à soi : Vera peut revenir.

Ce que je veux vivre

- Tenir le masque de la reine — et le sentir se fissurer quand quelqu'un (Pasha ?) voit dessous.
- Retourner contre mes bourreaux l'arme qui m'a détruite.

Ce que je veux eviter

- La complaisance dans la représentation graphique des violences fondatrices (l'agression/trahison de Nastya reste hors-champ, évoquée, jamais montrée).

Question viscerale

Peut-on se protéger par la cruauté sans devenir le prédateur qu'on hait ? (C'est l'enjeu même du démon intérieur de la Méduse.)

Fils rouges (optionnel)

- Qui m'a brisée à Moscou — et est-il loin ?
- La peau de Marina dans mon tiroir.
- Le jour où Vera reviendra.

JOURNAL

JOURNAL — NASTYA LEBEDEVA

| Une entrée par session de jeu. Ordre antichronologique (la plus récente en haut).

Creation — 2026-06-01

PJ instancié depuis le prêtiré **Méduse** du setting Saint-Pétersbourg, avec une team de 5 compagnons (roster PJ-level). Aucune session jouée. (*Première entrée de session à ajouter ci-*

dessus au démarrage du jeu.)

Session [N] — [YYYY-MM-DD]

SCENES JOUEES

-

ECHOS GENERES / RESOLUS

- Nouveaux échos :
- Échos résolus :

POINTS DE DESTIN

- Gagnés :
- Dépensés :

RE-REMPLISSAGES / DENOUEMENTS

-

NOTES LIBRES

[Décisions importantes du PJ, basculements de Concurrence, séquences tendues marquantes.]

PJ

NASTYA LEBEDEVA

Système de jeu : **Monsterhearts 2** (mue : la **Méduse**)

Univers / campagne : **Saint-Pétersbourg — Lycée Anton Tchekhov** (setting maison) ·
aucune campagne active

Joueur : solo

Fiche de mue complète (prétiré source) : [Nastya — La Méduse](#)

Identite

- **Nom** : Anastasia « Nastya » Lebedeva
- **Âge** : 17 ans
- **Sexe** : féminin
- **Origine** : Moscou — famille Lebedev (argent récent et opaque) ; arrivée à Saint-Pétersbourg en janvier

Facade sociale

Reine incontestée du **Cercle** au lycée Tchekhov : intouchable, glaçante, sophistiquée. Fille de **Konstantin Lebedev**, oligarque « dans l'import-export » que personne n'a jamais vu. Loft moderne face au palais d'Hiver, fêtes somptueuses, collectionneuse de secrets. Tout le monde la croit née pour régner.

Formation

A appris l'art de régner — et de ne jamais montrer une faille — dans le cercle d'élite qu'elle dominait à Moscou. Maîtrise les codes mondains pétersbourgeois comme si elle les avait toujours connus.

Personnalité

De marbre, calculatrice, venimeuse. Ne baisse jamais la garde. Sous l'armure : une **plaie** qu'elle a juré de ne plus jamais laisser exposer. Sa froideur n'est pas de l'ambition, c'est une défense.

Histoire

Nastya régnait — ailleurs. À Moscou, sur un cercle d'élite, jusqu'à ce que **quelqu'un en qui elle avait toute confiance la brise** : une humiliation publique, une trahison irréparable dont elle ne parle à personne. Les ennuis « opaques » de son père ont fait le reste : déménagement précipité, identité reconstruite. Arrivée en janvier à Saint-Pétersbourg, elle a trouvé un trône vacant — celui de **Vera Sokolova**, la reine déchue ([l'année catastrophique](#)) — et l'a pris. Pas par ambition : par **armure**.

| À définir en jeu (action « Plus jamais ça ») : qui l'a brisée, et ce qu'il lui a fait.

Rapport au monde / aux antagonistes

Le monde a été façonné par des prédateurs, des moutons et des pigeons — il n'y a plus de place pour elle, alors elle ne jouera pas à leur jeu. Tant qu'elle domine, intouchable, personne ne pourra recommencer.

- **Ce qu'elle veut** : que ça ne se reproduise jamais ; faire payer, peut-être.
- **Ses angles morts** : elle ignore que **Alexei** (l'Immortelle) sait peut-être qui l'a brisée, et que **Marina** (la Selkie) dont elle détient la peau est une créature de l'eau. Le retour possible de **Vera** menace son armure-trône.
- **L'@Œil Blanc** : en est-elle la **main** (l'arme qui détruit les réputations, retournée contre ses bourreaux) — ou la **cible** à venir ?

A compléter

- Choisir la colonne de caractéristiques (voir [fiche_technique.md](#))
- Définir l'action « Plus jamais ça » : qui l'a trahie, et comment

- Désigner les ascendants de départ avec les compagnons (voir [compagnons/_roster.yaml](#))