

PETERSBOURG-3-ANNEXE- MONSTERHEARTS

SAINT-PETERSBOURG – ANNEXE MONSTERHEARTS

POUR LA TABLE DES ADOLESCENTS

Ce document branche *Le Socle* sur Monsterhearts. À lire après lui : on ne répète pas le monde, on le joue à hauteur d'ados. Le socle reste la vérité de la ville ; cette annexe dit ce que les adolescents en vivent, dans leur corps et leur cœur, sans encore savoir que c'est une machine politique.

Public : les **adolescents** du lycée Anton Tchekhov. Ils habitent un monde affectif et informe.

Ils subissent la ville ; ils ne la négocient pas encore.

Ce que Monsterhearts tient

Monsterhearts, c'est le corps, le désir, la honte, l'identité qui se cherche. Le socle donne à tout

ça une couleur pétersbourgeoise unique :

- **La *toska* comme moteur émotionnel.** L'angoisse existentielle du socle, branchée sur les cycles de lumière, n'est pas un décor : c'est la basse continue de l'adolescence ici. Sous les nuits blanches, une déclaration à 4h du matin n'a rien d'étrange ; en pleine obscurité de janvier, tout pèse et tout rend vulnérable.
 - **La ville-fiction comme sentiment de soi.** L'ado ne *sait* pas que la ville est un texte — il *ressent* : l'impression de jouer un rôle écrit d'avance, de ne pas trouver la sortie, que le sol est mou sous le prestige. Parfait terreau pour les Darkest Selves.
 - **Le double comme question d'identité.** Le *dvoïnik* du socle, à hauteur d'ado, c'est *qui es-tu vraiment ?* — le moi caché, le désir refoulé, la version de toi qui ose ce que tu n'oses pas.
-

Le surnaturel → les Skins

Le socle décrit ce que sont les créatures ; voici où brancher les Skins de Monsterhearts. La créature reste une ; le Skin est sa fiche, et son drama est intime, pas politique.

- **Le Vampire** → the Vampire. Le désir figé, la beauté qui ne vieillit pas, l'aîné qui te veut pour lui seul. (Prétiré : Alexei.)
- **Le Loup-garou** → the Werewolf. Le corps qui trahit, la rage qu'on ne comprend pas, l'instinct et la honte mêlés. (Prétiré : Dima.)
- **La Sorcière** → the Witch. L'occulte comme identité marginale, la fille qui *sait* que c'est réel quand les adultes parlent de folklore. (Prétiré : Katia.)
- **Le Double** → the Ghost ou the Mortal selon l'angle. Le questionnement de soi, le passé inventé, le moi qui s'émancipe. (Prétiré : Marina.)
- **Les pactes / le sauvage** → the Fae, the Infernal, the Queen selon le personnage. La cour, le pouvoir social, le pacte qui coûte. (Prétirés : Nastya la Reine, et les figures de pouvoir.)
- **Le mortel lucide** → the Mortal, the Mortal amoureux. Celui qui remarque les bizarreries et les accepte. (Prétiré : Pasha.)

Les factions = les pressions adultes

Les quatre pôles du socle existent pour les ados, mais **subis, pas nommés**. Ils ne voient pas « Night / Power / Wild / Mortality » — ils voient des adultes qui pèsent sur eux :

- **Le passé qui n'est pas mort** → l'aîné qui te séduit, le secret trop lourd, la présence qui ne devrait plus être là. Une tentation dangereuse.
- **L'ordre qui contient** → le directeur, les parents oligarques, l'institution qui surveille et juge. Le poids des attentes.
- **Ce qui précède la pierre** → ta propre part sauvage, l'instinct honteux, la magie transgressive comme identité.
- **Ceux qui vivent et meurent** → le prof qui te protège, le café où tu es toi, la foi de ta grand-mère. Le refuge — mais un refuge sans pouvoir pour te sauver.

Le MJ n'a pas besoin d'explicitier les factions. Il lui suffit de faire peser ces adultes et ces forces

sur les ados.

La géographie et le calendrier, cote MH

Le socle (§4, §5) décrit la carte et les saisons. Côté MH, elles servent à **forcer l'intimité** :

- **La géographie enferme ensemble.** Quand les ponts se lèvent, tu es coincé jusqu'à l'aube avec la personne que tu fuis. Le brouillard t'isole sur place. La glace ouvre des lieux secrets — ou cède sous toi. Sers-t'en pour que les ados ne *puissent pas* éviter la conversation, le baiser, la confrontation.
- **Le calendrier commande les humeurs.** L'hiver écrase et resserre (la famille étouffe, la *toska* culmine) ; l'été débride (tout est permis, les masques tombent). Situe ta chronique dans une saison et laisse-la teinter l'intensité.

Les **braises** du socle sont tes accroches, à hauteur d'ado : le secret d'automne, la faim d'hiver, ce qui remonte au dégel, la vraie nature révélée aux nuits blanches. Chacune se joue comme un drame personnel, pas comme un enjeu de pouvoir.

LE LYCEE ANTON TCHEKHOV

Établissement d'élite du quartier historique de Vasilievski Ostrov. Fondé en 1912, il a survécu à la révolution, aux purges staliniennes et à l'effondrement de l'URSS. Murs de brique rouge, couloirs aux parquets craquants, et des secrets bien plus anciens que les drames adolescents qui s'y déroulent.

Architecture et ambiance. Bâtiment néoclassique avec des ajouts soviétiques disgracieux. Couloirs sombres, néons vacillants. Portraits d'anciens directeurs et de héros soviétiques qui semblent vous observer. Radiateurs qui grincent la nuit. Cave abandonnée depuis les années 80, officiellement condamnée.

Salles importantes. *Salle principale* (Classe 11-B, 2e étage, vue sur la Neva). *Bibliothèque Pouchkine* (ancienne, poussiéreuse, sections « interdites »). *Gymnase soviétique* (équipements vétustes, vestiaires aux douches douteuses). *Cantine* (nourriture fade, rumeurs sur la « vraie »

origine de la viande). *Bureau du directeur* (portrait officiel, icônes orthodoxes, étrange collection de masques). *Chapelle Saint-Nicolas* (petite église du lycée, l'icône qui pleure).

Lieux de socialisation du quartier. Café Dostoïevski (point de rendez-vous branché, wifi, baristas hipsters). Parc Rumiantsev (bagarres, deals, premiers baisers). Pont du Palais (spot romantique, ouverture nocturne). Centre commercial Galeria (consommation, drague, shoplifting). Académie des Beaux-Arts (bohèmes, soirées underground).

Lieux mystérieux. Métro Vasileostrovskaya (tunnels abandonnés, disparitions). Cimetière Smolensk (tombes de nobles et d'artistes). Quais de la Neva (brouillards, silhouettes, noyés). Marché aux Puces (antiquités suspectes, « vrais » objets magiques).

Hierarchies lycéennes. Les Héritiers (enfants des bonnes familles). Les Intellos (littérature russe, supériorité culturelle). Les Nouveaux Riches (argent récent). Les Artistes (marginiaux créatifs). Les Nordiques (rudesse du climat assumée). Les Fantômes (perdus dans la ville, connaissent les passages).

PNJ adultes. *Igor Volkov* (directeur autoritaire, ancien apparatchik). *Svetlana Petrova* (prof de lettres, aide les marginaux). *Dimitri Kozlov* (prof d'histoire, théories conspirationnistes). *Natasha Orlova* (surveillante, dossiers secrets).

LES SIX PRETIRES

Six personnages prêts à jouer. Les caractéristiques et Actions de Mue sont laissées telles quelles pour la table ; les backgrounds ci-dessous les ancrent dans le socle.

1. Katarina « Katia » Morozova — la Sorcière. Petite-fille d'une babushka carélienne « qui connaissait les herbes » ; recettes de tisanes et incantations en vieux slave. Ses parents, intellectuels pétersbourgeois, y voient du folklore pittoresque ; elle sait que c'est réel. Vit dans une kommunalka près de Saint-Isaac, chambre tapissée de livres ésotériques et d'herbes séchées. (*Grammaire carélienne du socle §2.*)

2. Alexeï Romanov — le Vampire. Prétend descendre de la famille impériale — c'est plus compliqué. Transformé lors d'un bal de 1880 au palais Youssouпов, apparence de 17 ans, deux siècles d'expérience. Inscrit au lycée sous fausse identité, vit face à l'Ermitage. Connaît tous les secrets historiques de la ville. (*Le Vampire du socle §2, accroché à son siècle.*)

3. Marina Volkova — l'Ombre / le Double. Fille d'un fonctionnaire du ministère de l'Intérieur et d'une prof de lettres, appartement étouffant près de la Nevski. Se questionne sur tout :

genre, sexualité, place dans le monde. Erre dans les cours d'immeubles et les passages secrets, cherchant qui elle est. (*Le dvoïnik du socle §2 : l'identité instable faite personnage.*)

4. Dmitri « Dima » Kozlov — le Loup-garou. Fils d'un ex-militaire reconverti dans la sécurité.

Gamin modèle jusqu'à un été en camp de « formation de caractère » dans les forêts du Nord. Depuis, colères incontrôlables et instincts qu'il ne comprend pas. Court la nuit sur les quais gelés. (*Le Loup carélien du socle §2, venu du Nord.*)

5. Anastasia « Nastya » Lebedeva — la Reine. Arrivée en janvier sans explication, imposée comme la fille la plus influente. Père « dans l'import-export » que nul n'a vu. Loft face au palais

d'Hiver, fêtes somptueuses, collectionne les secrets. Maîtrise les codes pétersbourgeois comme

si elle les avait toujours connus. (*Le pouvoir social ; à rapprocher du pôle « ordre qui contient ».*)

6. Pavel « Pasha » Nikitine — le Mortel. Fils d'un employé des Musées d'État et d'une infirmière : la normalité pétersbourgeoise de classe moyenne. Kommunalka près du métro Vasileostrovskaya, aide son père à cataloguer des œuvres le week-end. Remarque les bizarreries

de ses camarades et les accepte avec une tolérance déconcertante. Excellent médiateur. (*Le mortel lucide du socle §2.*)

Dynamiques suggérées. Triangle Katia / Alexeï / Marina (attraction pour le passé vs questionnement identitaire). Rivalité Alexeï / Nastya (légitimité historique vs pouvoir neuf). Protection Dima / Pasha (instinct protecteur vs innocence).

Secrets collectifs. Tous fréquentent le café underground des quais. Plusieurs ont été témoins

d'un incident étrange près de la Neva. Le lycée cache quelque chose dans ses archives.

Accroches (les braises du socle, à hauteur d'ado). Disparition d'un touriste près de l'Ermitage. Découverte d'un passage secret dans le lycée. Artefact remonté lors de travaux sur

un pont. Festival des Nuits Blanches qui révèle la vraie nature de chacun.