

# Roji - Kuro!

## Version Quasiment Autonome

Système alternatif applicable a l'univers Appel de Cthulhu: Université Anaïs, a la Little Fears.

## 1 Explication du nom

Roji est un mot japonais signifiant « ruelles » et le titre d'un manga parlant d'une bande de gamins parcourant leurs ruelles et découvrant des choses surnaturelles et féeriques. Kuro est encore un mot japonais gratuit signifiant noir.

Vu que ce mix se passe sur l'univers CoC:UA on peut très rapidement dire pourquoi l'exploration du monde et la découverte du surnaturel par une bande de gamins peut *très vite* dégénérer.

## 1 1/2 Équipement nécessaire

Pour une partie papier il faut trois choses en plus du nécessaire:

**Une fiche de jauges.** Roji-Kuro est un jeu a ambiance ou les protagonistes et les PJ ne savent pas dans quel état sont leurs jauges de Vie, Mana et SAN. Le MJ doit donc s'en occuper.

Donc le MJ doit garder un tableau avec au moins onze colonnes: Nom, Vitalité, Santé sérieuse, Santé triviale, Âme, Manne inf', Manne sup', Fonctionnalité, Aplomb, Calme et Dérangements et les neuf colonnes du milieu ne portant en général que trois caractères, deux chiffres et une barre entre.

Il y'aura aussi le **pense-bête des niveaux de caractéristique** et le **pense-bête des niveaux de compétence initiaux**. Les deux sont a mettre dans l'écran du MJ !)

Ensuite, pour que les joueurs ne savent pas quelles sont leurs niveaux de caractéristique a la création de leur personnage, il faut préparer quelque chose pour.

Je serai d'accord pour des **répartitions de caractéristiques pré-établies**, comme a Donjons et Dragons Quatrième Édition.

## 2 Ce qui change par rapport a CoC:UA

Beaucoup de choses, jusqu'au système même.

Déjà les caractéristiques. Il n'y a plus besoin d'EDUCation car a un si jeune âge INTelligence et EDUCation sont intimement mêlés par les soins de l'éducation obligatoire et laïque.

La TAILLE n'est plus importante non plus. On pourra intimement lier cette TAILLE a la CONStitution. On est donc ramenés a six caracs: FORce, CONStitution, DEXtérité, INTelligence, POUvoir et CHARisme.

Ce seront les caractéristiques primaires. Les caractéristiques secondaires vont être retirées : jets d'Idée, Savoir et Chance deviendront des jets basés sur INT et de CHA, et il n'y aura plus de bonus de dégâts (ni même de système de « combat » tel qu'on le voit dans l'Appel de Cthulhu, qui fait toujours un peu trop D&Desque). Quand a la Santé Mentale et a l'Aplomb, le système va changer

aussi et on retrouvera ces valeurs autre part et calculées autrement.  
Et puis il y'aura les caractéristiques tertiaires.

### 3 Caractéristiques Tertiaires

L'univers de CoC:UA a de nombreux alliés et ennemis des protagonistes lorsque ces derniers sont Investigateurs... on a, entre autres :

- Le Mythe et différentes puissances eldritch autres qui veulent reprendre la Terre et qui se foutent un peu du destin des humains qui deviendront fous ou esclaves a la fin (ou dans le cas des Faux Dieux de la Clique d'Amrath, sont des humains qui veulent tout faire péter et esclavagiser).
- Le Dieu Argent, le Culte de l'Âge et ses Agents et Adulteurs qui maintiennent l'ignoble Système Capitaliste et tentent de faire disparaître l'Amour, et par cela l'Univers/Dieu/Substance dans les ténèbres du Vide.
- Les Fées qui veulent faire évoluer l'Humanité hors des statistiques et du temps en leur faisant réaliser le pouvoir de l'Amour (Clarté).

Ces trois factions sont intéressés par nos personnages enfantins, qui semblent aussi susceptibles (sinon plus) a la folie que les adultes, qui sont de futurs consommateurs et qui doivent être brainwashés pour la survie du Système, et que les Fées veulent garder tels quels ou au pire embrigader.

Ces trois factions sont représentées sur la fiche de perso par trois caractéristiques tertiaires qui sont un peu un système d'« alignement » : **Système, Tourment et Réalisation**.

Si le **Système** atteint 100, l'enfant a suffisamment été exposé a la Banalité et perd son humanité pour devenir prématurément un Agent. C'est la pire issue possible.

Si le **Tourment** atteint 100, l'enfant a suffisamment été exposé a la Violence du Mythe, du Système et de la vie en général pour en avoir ras-le-bol et perd rapidement sa santé mentale, tombe en dépression puis s'éteint dans un maëlstrom de rage forcenée. C'est pas bon.

Si la **Réalisation** atteint 100, l'enfant comprend suffisamment l'univers et perd son humanité pour évoluer en Fée, adoptant parfois une nouvelle famille au passage (il a besoin d'un Réseau de Lumière désormais). C'est excellent.

Système, Tourment et Réalisation commencent entre 10 et 30 selon le background du personnage.

### 4 Caractéristiques Primaires et Secondaires

Le système va se détacher un peu du Chaosium pour prendre un peu du Scion.

L'univers CoC:UA est assez grimdark, mais aussi très pulp et héroïque. Ajouter des enfants qui ne peuvent pas compter et on arrive a quelque chose d'assez cocasse.

Pour faire un jet de caractéristique, il faut lancer un ou plusieurs d10 et faire moins ou autant que les cibles.

Caractéristique	Appellation*	Equivalent CoC	Cible(s)
1	Sans espoir	2	1
2	Pitoyable	3	2
3	Très faible	4	3

4	Faible	5	4
5	Moyen	7	5
6	Fort	8	6
7	Très fort	9	6 1
8 (Moyenne adulte)	Très très fort	11	6 2
9	Trop fort!	13	6 3
10	Énoorme!	15	6 4
11	Moonstre!	17	6 5
12	Léghendaire	19	6 6
13+	« Léghendaire +x »	+3	(Et ainsi de suite)

\*: Autrefois, on appelait les niveaux de caracs comme ça parce que les enfants pour la plupart ne savaient pas compter. Mais ça handicape la vitesse du jeu par une autre table, donc on laisse tomber.

Les enfants au départ commencent avec 33 points et ne peuvent pas aller au-delà de 8 ni en-dessous de 1. Avoir 1 ou 2 dénote un handicap qui sera considéré par les adultes comme tel.

Ils auront aussi le droit à INTx10 points de compétence. Les compétences sont très rares et seront utilisées en conjonction avec des dés.

Le maximum d'une compétence sera de 35, avec une compétence qui pourra (mais c'est exceptionnel) monter à 55.

Les minimums de compétences de l'Appel de Cthulhu sont utilisés pour toutes les compétences que le MJ pourra appeler « innées », et parfois la moitié du minimum est appliquée pour des compétences « apprises ». Ainsi au début l'enfant a les compétences suivantes, avant même de distribuer de points:

**Base: Art 05, Baratin 05, Usage de Librairie 25, Discrétion 10, Dissimulation 15, Écouter 25, Esquiver =DEXx3, Grimper 20, Lancer 25, Langue Natale INTx3, Nager 25, Navigation 10, Persuasion 15, Psychologie 05, Sauter 15, Se Cacher 10, Trouver Objet Caché 12**

Pour Baratin, disons qu'un même SAIT comment attirer l'attention de son papa.

Pour Usage de Librairie, on compte que le 25 signifie « l'individu essaie de chercher sans connaissance du système de classement ou en l'ignorant et a 25% de chances de savoir ou c'est ».

Pour Esquiver, on considère que 3 points de DEX dans CoC égale 2 dans Roji-Kuro.

Pour Langue Natale, pareil, sauf que la compétence est divisée par 2. L'enfant sait parler, mais tout juste.

Pour Nager, 25 signifie « l'individu fait le petit chien et a une large chance de couler ».

Pour Sauter, 15 signifie « dur dur de mesurer 85 cm ».

Pour Psychologie, on considère que le 05 est dû à l'acquisition de la sentience. Pas de mômes attardés qui ne le sont pas encore dans les PJ de Roji-Kuro (sinon, on *ne pourrait pas les jouer*).

Pour TOC, les enfants ont le chic pour trouver des objets ou il y'a marqué « mettre hors de portée des enfants ».

Et finalement, pour toutes les compétences de combat, disons que les PJ commencent leur année à la Grande Section et sont tout juste sentients, ils n'ont donc aucune expérience de combat et doivent donc taper à la DEXx3 pure, à moins de prendre des points dedans.

Et donc: toutes les autres qui n'ont pas de score ont 00 et il n'y a même pas de jet à lancer.

Caractéristique pure !

Il suffit d'un succès pour réussir. Un 1 naturel compte comme 2 succès (quand la cible n'est pas 1),

un 0 compte comme -1 succès. Deux succès ou plus signifient que les PJ, humoristiquement, réussissent sans difficulté ou parviennent à leurs fins en démolissant les lois physiques ou le quatrième mur. Moins de zéro succès signifie au contraire que le PJ va s'en prendre plein la figure s'il fait quelque chose de risqué car c'est un échec critique !  
Cà signifie qu'un même avec 8 (73% de chances d'une réussite ou +) dans une caractéristique et 35% dans sa compétence, la meilleure combinaison de départ possible, a environ 25% de chances de faire une réussite critique (2 réussites).

## **4½ Bonus: Description des Caractéristiques et des Compétences**

### **Force**

Indication de la force physique de notre petit investigateur.

- 1: *Vous vous déplacez en fauteuil roulant à cause d'une faiblesse musculaire.*
- 2: *Vous n'arrivez pas à porter votre cartable alors on a mis des roulettes dessus.*
- 3: *Vous n'arrivez pas à mettre des choses lourdes dans votre cartable déjà assez plein.*
- 4: *Force d'un gamin moyen de 5 ans. Assez pour ouvrir une porte sans trop forcer. (Seuil à partir duquel un PJ peut efficacement blesser un éventuel adversaire.)*
- 5: *On dit de vous que vous êtes vif et fortiche. C'est probablement des flatteries.*
- 6: *Les bagarreurs commencent à vous éviter d'instinct.*
- 7: *Lancer des chaises ? C'est pas assez swag, lol ! Prends une table comme moi !*
- 8: *Quand vous frappez une voiture à l'arrêt, la voiture bouge. Vous pouvez porter une brique de parpaing.*

### **Constitution**

Indication de la résilience physique du personnage. Rappel: une jauge de points de vie est égale à CON + 2, et chaque PJ a trois de ces jauges.

- 1: *Vous êtes soit victime d'un squelette développé en retard, anémique, ou immunodéficient. Votre pâleur, vos absences et votre très lente croissance inquiètent tous les adultes.*
- 2: *Vous tombez malade très régulièrement et vous blessez très facilement. Les bagarreurs refusent de vous frapper car ils ont peur de vous tuer, ou alors parce qu'ils n'arrivent pas à toucher un adversaire aussi petit. Vous êtes exempté des activités physiques excepté la gymnastique.*
- 3: *Vous êtes connu pour votre mauvaise santé ou votre fragilité, mais il vous faut plus d'un coup de vent pour vous envoler.*
- 4: *Résistance d'un gamin moyen de 5 ans. Assez pour tomber de bicyclette sans se briser le crâne.*
- 5: *Une belle tête de vainqueur !*
- 6: *Vous êtes grand pour votre âge, et/ou êtes rarement absent.*
- 7: *Les chaises sont petites pour vous, ou alors vous êtes inépuisable.*
- 8: *Vous êtes immense et/ou les bagarreurs se découragent quand ils tentent de vous embêter.*

### **Dextérité**

Indication de la dextérité et de l'agilité de gamin, parce que toute cour de récré a besoin d'un ch'ti qui grimpe partout, et fugue ou reste coincé dans un arbre.

- 1: *Un psychiatre et/ou un kinésithérapeute vous suivent à cause de votre retard moteur. L'institut se casse la tête à trouver un exercice physique pour vous entraîner.*
- 2: *Vous êtes exemplairement maladroit et faites toujours tout tomber même quand vous êtes vigilant...*
- 3: *Vous êtes un peu gauche mais ça viendra.*
- 4: *Agilité d'un gamin moyen de 5 ans. Vous savez faire des choses de vos mains.*
- 5: *Vous aimez faire des choses de vos mains et pieds, dessiner, sauter, grimper, nager, courir...*
- 6: *Vous savez jongler avec trois balles et faire une roulade !*

7: *Les adultes disent que vous êtes un vrai petit singe parfois. Les bagarreurs ont du mal à vous frapper et ne vous rattrapent jamais.*

8: *Vous savez jongler avec quatre balles et sauter assez haut pour monter sur le mur de la maternelle !*

### **Intelligence**

A quel point le mini-investigateur pige des trucs sans qu'on ait à lui faire pendre la solution au bout de son nez avec marqué « cadeau du MJ » dessus. Rappel: multiplier ce nombre par dix pour calculer combien de points de compétence le même a.

1: *Un éducateur vous fait faire des exercices spéciaux à la chaîne pour stimuler votre cerveau, parlant de retard mental ou un truc du genre.*

2: *Vous avez du mal à saisir le lien entre cause et effet.*

3: *Il vous faut pas mal de temps pour réfléchir. Tiens, v'la la cloche de la récré !*

4: *Intelligence d'un gamin moyen de 5 ans. Vous savez lire, écrire, et compter jusqu'à 10.*

5: *Vous êtes parmi les premiers à comprendre et à aider vos amis à comprendre.*

6: *Vous savez additionner, compter jusqu'à 100, et vous lisez sans qu'on vous le demande.*

7: *Vous savez aussi soustraire, multiplier et citer plus de cinq des faits historiques. Les gens vous laissent couper les gâteaux pour les fêtes, donc miam !*

8: *« Les calculations de la trajectoire de la comète sont complétées, Papa. »*

### **Pouvoir**

A quel point l'enfant est... euh... (Je n'ai pas de raison roleplay pour dire que cette caractéristique représente l'acuité magique, le magnétisme intérieur et la résistance mentale.) Rappel: une jauge de Manne est égale à POU + 2, et une de SAN égale à la POU hors minimum, et un PJ a trois de chacune de ces jauges, avec un minimum de SAN de 6 (Fonctionnalité), 4 (Aplomb) et 2 (Stress).

1: *Même chose que 2, et en plus vous n'avez aucune créativité ni rêve. L'instit' et la dame du pensionnat sont inquiets.*

2: *Vous n'avez aucune résistance au stress, piquez des crises très souvent et pleurnichez pour un rien. Les bagarreurs adorent vous taper dessus, et en plus vous êtes la tête de turc.*

3: *Vous êtes plus terre à terre et peureux que vos camarades.*

4: *Volonté et comportement d'un gamin moyen de 5 ans.*

5: *Vous êtes têtu mais avez un bon tempérament.*

6: *Vous avez une forte tête, attirez beaucoup d'amis et aimez rêvasser en classe.*

7: *Les adultes vous considèrent patient mais paresseux. C'est vous qui avez l'idée de tenter la télépathie sans fil avec une fourchette sur la tête.*

8: *L'instit' est inquiète à cause de votre sommeil, mais vous ne vous inquiétez pas. Vous avez des amis parmi les intellos et ils remarquent des phénomènes étranges autour de vous.*

### **Charisme**

A quel point l'enfant est beau et euh, parle avec ses camarades.

1: *Vous êtes atteint de désordre de la personnalité fuyante ou d'un autre Dérangement plus ou moins autistique, à un point où un psy vous rencontre une fois par semaine.*

2: *Au départ l'instit' croyait que vous étiez muet. Pourquoi tous les adultes croient ça ? Vous avez juste rien à dire. Vous êtes aussi une sorte de souffre-douleur.*

3: *Vous ne vous faites pas trop remarquer.*

4: *Débit de parole et aisance relationnelle d'un gamin moyen de 5 ans.*

5: *Vous avez pas mal d'amis et aimez parler avec eux.*

6: *On dit de vous que vous êtes mignon et adorable. Presque tout le monde est votre ami, à part des jaloux. Les adultes sont inquiets quand vous sortez de l'école.*

7: *Vous êtes fatigué de parler parfois. Les adultes fondent en vous voyant.*

8: *Arrêtez de biper mon neezz !!! Oh, et l'instit' vous dit tout le temps de vous taire en cours.*

### **Anthropologie (00%)**

Science de l'étude des peuples et de l'homme. Permet de comprendre des structures de sociétés, des comportements individuels et collectifs, voir même des racines linguistiques.

05%: *Vous ne comprenez rien a rien.*

30%: *Vous comprenez des structures de sociétés.*

55%: *Vous comprenez des comportements collectifs et individuels.*

80%: *Vous comprenez des racines linguistiques.*

105%: *Vous comprenez l'influence de toutes sortes de conspirations, y compris les [DATA EXPUNGED]*

### **Archéologie (00%)**

Science de l'étude des choses antiques. Ce n'est qu'une coïncidence que tous ces vieux machins sont sous terre, mais Archéologie permet aussi de s'orienter dans les cavernes si on n'a pas Géologie.

05%: *"C'est juste une crevasse ! Si je saute dedans, je vais juste chuter de deux mètres..."*

30%: *"Cool, un tombeau égyptien ! C'est trop vieux pour être encore piégé !"*

55%: *"Mettez des torches partout et regardez derrière vous toutes les cinq secondes, et écoutez attentivement pour des bruits de buissons."*

80%: *"Vous voyez ce disque ? C'est la trace d'un pot de feu grègeois, et si on gratte un peu on pourra trouv-\*WHAM\*"*

105%: *"La Pierre de Rosette est aussi la clé secrète du tombeau de la femme de Toutankhamon, regard-ALERTE. TIR DU MISSILE NUCLÉAIRE DEUX ENCLENCHÉ. M\*\*\*\*rf\*\*\*\*\*g ricains !"*

### **Art (05%)**

Aptitude artistique a, euh, un art.

05%: *(Chant) "Trololololol lololol lololol trololololol trololololool~"*

30%: *(Chant) "Ce matin j'imagine un dessin sans nuaaa-ge, avec quelques couleurs comme vient mon pinceau ! Du bleu, du rouge je me sens sage comme une imaaa-ge, Avec quelques maisons et quelques animaux !"*

55%: *(Chant) "Yu-ri-yu-ra-ra-ra-ra-yuru yuri yu-ri-yu-ra-ra-ra-ra yuru yuri yu-ri-yu-ra-ra-ra-ra yuru yuri DA-I-JI-KE-N~ !"*

80%: *(Chant) "I didn't get it from the looord~, but I know i got it, I know i got it, I didn't get it from the looord~"*

105%: *(Chant) "La tristitude, c'est toi, c'est moi, c'est nous, c'est quoi, c'est un peu la détresse dans le creux de nos voiiix~"*

### **Artisanat (00%)**

Capacité a faire des choses de ses mains ! Il y'a différents artisanats, quitte a citer les plus utiles: forge, cuir et tissu...

05%: *Vous ne faites rien de ces mains.*

30%: *Vous bricolez un peu !*

55%: *Vous fabriquez des objets peu communs, des gens reconnaissent votre talent.*

80%: *Vous fabriquez des objets rares, les Nains reconnaissent votre talent.*

105%: *Vous fabriquez des objets légendaires, vous êtes un strange mood perpétuel.*

### **Arts Martiaux (00%)**

Aptitude dans les arts martiaux, en général ou des arts martiaux en particulier. Quand on a des capacités en Arts Martiaux, a chaque fois qu'on utilise les compétences de mêlée a mains nues (Baffe, Kick, Lutte & Coup de boule), voir lors de certaines attaques en Mêlée (bâtons et matraques au kendo, par exemple), on compare le résultat aux Arts Martiaux. Si le résultat est inférieur, les dés de dégâts de base sont doublés. Ainsi, une Baffe infligeant normalement 1d6 infligera 2d6.

05%: *<http://endlessvideo.com/watch?v=0tvvp4P4LRM>*

30%: *"KAYAAA ! AIEOUUU ! - Ah, il faut pousser un cri après aussi ? ... Comment pourrait-on*

*penser que c'est si solide, un biscuit militaire ?"*

*55%: Vous vous battez en utilisant vos arts martiaux la plupart du temps.*

*80%: Vous vous battez avec plusieurs arts martiaux et inventez diverses techniques par expérience.*

*105%: Vous êtes maître de votre propre art martial, vous créez des techniques incroyablement complexes.*

### **Astronomie (00%)**

Étude des astres. Avoir assez en Astronomie permet de se rendre compte que les astres sont des abominations eldritch.

*05%: Vous pensez que la terre est carrée et que les astres tournent autour d'elle.*

*30%: Vous trouvez les étoiles du berger, polaire et du nord. Même s'il y'en a que deux. Qu'importe.*

*55%: Vous naviguez dans l'espace comme un*

*80%: Vous trouvez des bugs dans Google Starmap, traces évidentes de conspiration.*

*105%: "La Mouche Géante Dans Le Ciel ! Je l'ai vue, entre Fomalhaut et ED+125-b54 !"*

### **Baratin (05%)**

Aptitude a parler, outre la persuasion. En cas de bluff, on utilise une opposition Baratin contre Crédit. En cas de vérité peu crédible, on utilise l'opposition Crédit contre Baratin.

*05%: Vous mentez comme Yotsuba Koiwai.*

*30%: Les gens vous menent en bateau plus souvent que vous les y menez.*

*55%: "Je suis Toshino Kyoko et BIENVENUE A JACKASS !"*

*80%: Vous faites croire a des gens a peu près n'importe quoi.*

*105%: Vous pourriez vous infiltrer dans le Ku Klux Klan si vous étiez noir.*

### **Biologie (00%)**

Étude des choses vivantes et des réactions a demi- ou totalement biologiques. Utilisé dans les expériences avec des composés a demi- ou totalement organiques.

*05%: "Et j'ai appelé ce produit révolutionnaire la Cire-Qui-Cire-Sans-Glisser. Reste plus qu'à l'essayer !"*

*30%: "Pour faire muter des choses ? Je suppose qu'on peut coller des brins d'ADN... avec du tout petit scotch, non ?"*

*55%: Vous savez que le SIDA ne peut pas être guéri par un vaccin car il mute sans cesse.*

*80%: Vous savez que la guérison d'un cancer doit autant être physique que psychologique, car beaucoup de cancers sont causés par des émotions réprimées et accumulées physiquement dans un coin de l'organisme.*

*105%: Des Argéniums ont déjà essayé de vous acheter puis de vous tuer pour récupérer un de vos remèdes.*

### **Chimie (00%)**

Étude des molécules, réactions non biologiques. Utilisé dans les expériences avec des composés non organiques.

*05%: "Je viens juste de crafter ces bâtons lumineux ! C'est comme les bâtons normaux, il faut les craquer et \*BAOUM\*"*

*30%: "Ce sont les fameux composés bleus, verts et rouges ACME-Technicolor ! Si on chauffe le vert dans le bleu, il deviendra jaune, et si on le met dans le rouge, ça explose !"*

*55%: Vous redécouvrez le secret de l'acier.*

*80%: Vous réinventez les disques durs a spin.*

*105%: Vous inventez des nanorobots autorépliqueurs.*

### **Comptabilité (00%)**

Exactement ce que ça dit - sauf que je compte aussi la statistique dedans.

*10%: LIES DAMNED LIES AND STATISTICS*

35%: *Vous êtes comptable.*

60%: *Vous êtes en recherche de premier emploi depuis 10 ans statisticien.*

85%: *Vous pouvez désolidariser l'économie mondiale en deux ans, en commençant par trente actions.*

110%: *Vous avez modélisé la Loi de la Baisse de Profit et maîtrisé la Théorie du Chaos.*

### **Conduite Auto (00%)**

Expertise au volant et aux pédales. Utilisé pour les voitures. Même les camions et motos se pilotent mieux avec Pilotage.

20%: *PRÉCEPT N° 3 - LES CAGES EN MÉTAL TU HONNIRAS*

45%: *Les gens disent que vous êtes bon conducteur.*

70%: *Vous êtes pilote de rallye !*

95%: *Vous pourriez faire un créneau avec un tank.*

120%: *Vous n'avez aucune difficulté à semer n'importe quel poursuivant, même avec une vieille DeuDeuch.*

### **Crédit (00%)**

Capacité à faire croire aux gens la vérité parfois dure à avaler, et se défendre contre des bluffs.

15%: *"Mais non c'est pas un mec déguisé ! Bordel, c'est une vraie Maigre Bête de la Nuit qu'on a accroché sur not'toit en trophée !"*

40%: *Vous êtes capable de faire voir l'évidence aux gens.*

70%: *Vous savez et prouvez que la monogamie a été mise en place par les Argéniums pour rendre les gens plus vulnérables.*

100%: *Les Fées aiment votre propension à faire croire les gens en elles.*

175%: *"Je m'appelle Akari Akaza et je suis la protagoniste !"*

### **Crochetage (00%)**

Capacité à crocheter des coffres d'adamantine de 40cm d'épaisseur avec cinq serveurs informatiques défendant un mot de passe de neuf chiffres... avec un trombone et une carte de visite. La sécurité, c'est si surestimé.

05%: *Vous poussez au lieu de tirer la porte.*

30%: *Vous passez des heures sur une simple serrure.*

55%: *Vous passez des minutes sur une serrure de bonne qualité.*

80%: *Vous pouvez aisément ouvrir des coffres-forts.*

105%: *Vous crochetez les portes sans serrure.*

### **Déguisement (00%)**

Capacité à porter un déguisement et à être convaincant dedans, à faire croire qu'on est un autre.

05%: *"N... Nyaaan~" (Tout le monde devant fond)*

30%: *"Nya ! Quoi ? Non, je ne suis pas Hakase, je suis un chat !"*

55%: *"Groaar ! J'ai pris un ours, parce qu'un chat, c'est trop petit."*

80%: *"Je suis déguisé en vache ! Et regarde, elle pisse même ! Tu ne battras jamais mon déguisement..."*

105%: *"Déguisé en sirène ? Non, c'est la proue. Je suis déguisé en galion de cinq mats !"*

### **Discrétion (10%)**

Aptitude à se déplacer silencieusement et sans être vu, mais pas à trouver de bonnes planques. Cà, c'est Se Cacher.

10%: *"SCRÉTION !"*

35%: *Au moins vous faites des efforts pour ne pas que votre groupe soit détecté, lors des phases d'infiltration.*

60%: *Vous voyez les gens comme des triangles bleus à travers les murs.*

85%: *Vous êtes aussi discret qu'Akari Akaza.*

110%: *Vous avez Master Shadow Operative.*

### **Dissimulation (15%)**

Aptitude à dissimuler un lance-missiles intercontinental dans une poche de trenchcoat. Un PJ ou PNJ maniant des armes militaires est vivement conseillé de mettre des points dedans pour ne pas aggroer tous les flics de la planète.

15%: *"Non, je ne saigne pas du nez." (Saigne des yeux)*

40%: *Vous jouez à "dans quelle main est la pièce" à la perfection.*

65%: *Vous dissimulez pas mal de trucs sous votre trenchcoat.*

90%: *Vous sortez un RPG-7 de la poche de vot'jean.*

115%: *"Désolée, je vous ai mis un peu dans le secret, mais je ne voulais pas que ça se sache... Je suis enceinte. De 8 mois."*

### **Écoute (25%)**

Acuité auditive du personnage. Elle peut être entraînée.

25%: *Vous rateriez une WAAAGH orque.*

50%: *Vous avez les oreilles qui traînent partout.*

75%: *Vous entendez les ninjas.*

100%: *Vous entendez les messages sataniques dans certains tubes de rock'n'roll... sauf que vous n'avez pas à les rejouer à l'envers !*

125%: *Vous entendez les bruits des caméras dans les films au cinéma, malgré la bande son."*

### **Electronique (00%)**

A quel point le personnage est doué avec les fils et circuits électriques : le hardware ! En clair: tout ce qui est mécanique mais ne rentre pas dans Mécanique, et tout ce qui est informatique mais qui ne rentre pas dans Informatique.

10%: *"Comment je revisse cette ampoule ?"*

35%: *Vous faites passer de nouveaux fils derrière les murs de votre maison.*

60%: *Vous démontez et remontez des ordinateurs.*

85%: *Vous démontez et remontez des serrures MagLock sous tension.*

110%: *Vous désamorcez des bombes par la force de la pensée. Il n'y a PAS de fil rouge et de fil bleu.*

### **Équitation (00%)**

Capacité à monter des animaux, n'importe lesquels : chevaux, chiens de selle, éléphants, hippopotames, byakhees, polypes géants...

05%: *"Allez, en sel \*The rear right hoof hits you in the head, bruising and splattering the brain! Urist McInvestigator, Mythos Killer has been struck down.\*"*

30%: *Vous montez à cheval telle une fille en plein trip princesse.*

55%: *"Quelqu'un devrait faire de la nitro pour les chevaux..."*

80%: *Vous êtes aussi doué qu'un cavalier mongol.*

105%: *MULTI-HORSE DRIFTING*

### **Escalade (20%)**

Capacité à grimper des murs et négocier les corridors remplis de gardes par le plafond. Important pour le cambrioleur.

40%: *"how do i shot web"*

65%: *Vous tuez des Colosses régulièrement.*

90%: *Vous êtes Tarzan dans la jungle !*

115%: *Vous montez sans problème des pentes verticales.*

140%: *Vous escaladez des gratte-ciel en verre.*

### **Esquive (DEXx3%)**

Capacité à éviter les coups. Dans mon système modifié il n'y a pas de limite aux esquives par tour. On peut éventuellement devenir presque invincible à force de mettre des points dedans.

[i]25%: Vous n'essayez même pas d'éviter les coups.

50%: Vous êtes un matador.

75%: Vous esquivez en Bullet Time comme Max Payne.

100%: Les ennemis vous prennent pour un Bogeyman.

125%: Vous êtes un plagiat vivant de Matrix.

### **Geologie (00%)**

Étude des roches et des cavernes.

05%: "Tiens, ce mur est humide. Y'a de l'eau derrière ?" \*Urist McMiner has drowned.\*

30%: "Je pense que je vais faire une cave sous ma maison, pour le vin." \*A section of the cavern has collapsed! UristMcMiner has been struck down.\*

55%: Vous avez découvert une chambre aux parois d'adamantine.

80%: Vous vérifiez bien si les murs, sols et plafonds sont humides ou chauds.

105%: Vous produisez tellement de rochers en minant que vous avez du mal à vous déplacer.

### **Histoire (00%)**

Étude du passé. Permet de faire que l'avenir ne soit pas un long passé.

20%: Vous ne savez pas pourquoi les gens ont tous peur du parti national-socialiste.

45%: Vous vous rappelez de pas mal de faits historiques connus.

70%: Vous rappelez à l'audience des faits historiques méconnus.

95%: Vous connaissez des faits méconnus dans l'histoire de pays étrangers et lointains.

120%: Vous parvenez sans problème à détecter les vampires à cause des incohérences dans les légendes.

### **Histoire Naturelle (00%)**

Étude de l'évolution. Permet de classer des spécimens.

10%: "OH FUCK THIS CE TRUC NE CORRESPOND A RIEN, IL VIENT D'UNE AUTRE DIMENSION !!!"

35%: Vous reconnaissez des classifications standard, "oiseau", "mammifère", "reptile"...

60%: Vous nommez les animaux parfois en latin.

85%: Vous nommez les animaux tout le temps en latin, allant jusqu'à quatre ou cinq niveaux de classification.

110%: "OH FUCK THIS CE TRUC NE CORRESPOND A RIEN, IL VIENT D'UNE AUTRE DIMENSION !!!"

### **Informatique (00%)**

Une compétence que j'ai ajoutée. Permet de rentrer dans la Matrice, hacker des ordinateurs et des systèmes de sécurité, ou juste d'avoir plus de 25% de chances de réussir une Recherche Google, ou regarder des moe-animes en ligne pour regagner de la SAN.

05%: Vous échouez des recherches Google, man ! GIT MOAR POINTS

30%: "Les gars, c'est bizarre, je viens de trouver ce forum, JDRvirtuel, en cherchant "Midnight Crew". Ça parle de jeux de rôle, notamment d'une partie qui s'appelle "Call of Cthulhu: Midnight Crews and Strange Lilies". Eeeh ?! Ils ont nos noms, à côté de chiffres... Et les compte-rendus de nos missions aussi ! Faut qu'on kidnappe ce Kamodu31, il en sait trop."

55%: La Matrice ressemble à ceci: [http://endlessvideo.com/watch?v=s\\_iL7OdKAw&start=0m45s&end=9m00s](http://endlessvideo.com/watch?v=s_iL7OdKAw&start=0m45s&end=9m00s)

v=s\_iL7OdKAw&start=0m45s&end=9m00s

80%: La Matrice ressemble à ceci: <http://www.endlessvideo.com/watch?v=3YWEMPjPwHw&start=0m9s&end=10m21s>

v=3YWEMPjPwHw&start=0m9s&end=10m21s

105%: *Vous vous faites des millions en hackant des banques.*

### **Lancer (25%)**

Permet de lancer. Le lancer est assez OP - lancer des poignées de sable ou de l'eau permet parfois de briser des os.

25%: *"Je vais lancer un de mes amis sur le garde quand il passe."*

50%: *"Quoi vous voulez ? Vouloir la hache ?"*

75%: *Vous tuez des dragons en leur lançant des seaux d'eau.*

100%: *<http://www.endlessvideo.com/watch?v=7DmX8o-crA8&start=4m2s&end=5m8s>*

125%: *Vous êtes Sakuya Izayoi.*

### **Langue Mat. (INTx3%)**

Permet de bien parler sa propre langue.

25%: *"Jé bzo1 kon m'explik vot pl100 lololilol"*

50%: *Vous parlez en petit nègre. Pathétique.*

75%: *Vous parlez normalement, un langage courant.*

100%: *Vous parlez couramment le langage soutenu.*

125%: *Vous parlez en vers.*

### **Autres L. (00%)**

Permet de se faire comprendre dans d'autres langues. Il y'a une sous-compétence par langue !

05%: *Vous ne comprenez pas ce langage.*

30%: *Vous arrivez à vous faire comprendre en babillant.*

55%: *Vous parlez un langage courant même s'il vous manque beaucoup de mots.*

80%: *Vous parlez normalement, un langage courant.*

105%: *Vous parlez couramment le langage soutenu.*

### **Loi (00%)**

Connaissances des lois. Mais en même temps, si vous vous faites arrêter, c'est que vous avez déjà perdu.

05%: *"Il faut appeler un avocat !"*

30%: *Vous savez que c'est une justice de riches.*

55%: *Vous appelez vos avocats dans une ville voisine pour ne pas en avoir de corrompus.*

80%: *Vous êtes votre propre défense.*

105%: *Les flics cherchent à vous tuer, car si vous vous faisiez arrêter vous vous en sortiriez toujours !*

### **Marchandage (00%)**

Capacité à vendre à haut prix et à acheter à bas prix.

05%: *Vous montez le prix des marchandises.*

30%: *Vous achetez à un prix normal.*

55%: *Vous diminuez le prix des marchandises.*

80%: *Vous achetez au prix de vente.*

105%: *Vous achetez au prix d'usine et revendez plus cher.*

### **Mécanique (00%)**

Aptitude à fabriquer et réparer des mécanismes non ou partiellement électriques. Permet donc de fabriquer des armes à feu !

20%: *"Ma voiture a explosé... je voulais juste changer un pneuuu \*pleure\* !"*

45%: *Vous recyclez tout et n'importe quoi pour quand vous aurez davantage en mécanique.*

70%: *Vous customisez des cages en métal.*

95%: *Vous faites des mods légendaires sur vos armes.*

120%: "J'installe un troisième mod, des rails smartgun, une visée dot, un radar et un vieux silencieux sur ce deagle et on y va."

### **Médecine (00%)**

Permet d'opérer, remettre des os en place, diagnostiquer des symptômes a long terme, et éventuellement faire de l'analyse forensique.

05%: "C'est juste une appendicite. Tu vas pas en mourir..."

30%: "J pense que je peux arranger cette fracture ouverte avec anesthésie. Me faut juste mon marteau..."

55%: "Don't die on me~"

80%: [http://www.endlessvideo.com/watch?v=SXZNufUv\\_I0&start=0m12s&end=3m4s](http://www.endlessvideo.com/watch?v=SXZNufUv_I0&start=0m12s&end=3m4s)

105%: Vous opérez les gens en plein combat.

### **Mythe de Cthulhu (00%)**

Permet de connaître le Mythe, lancer des sortilèges des grimoires du Mythe, faire toutes sortes d'autres choses liées au Mythe, ou simplement savoir quelle est cette f\*\*\*\*\*g créature qui vous bouffe le nez !

C'est la seule Compétence Spéciale du jeu original : les Compétences Spéciales ne peuvent être entraînées et augmentées que par des actions spécifiques (comme par exemple lire un livre ou grimoire du Mythe, vous la faire enseigner, etc.).

Elle a aussi la fâcheuse tendance a plafonner la Santé Mentale.

00%: "Ces idiots croient vraiment qu'un dieu oublié va apparaître parce qu'on l'invoque ? C'est pas comme s'il y'avait un panthéon d'horreurs cosmiques qui peuvent nous bouffer a tout moment."

25%: Vous identifiez parfois certaines créatures du Mythe.

50%: Vous connaissez les immunités des créatures du Mythe.

75%: "C'est pas une créature du Mythe, c'est un Creeper. Heureusement que ce n'est rien de dange-\*BAOUM\*"

100%: Vous êtes Flo et vous vous ennuyez a jouer a l'Appel de Cthulhu.

### **Natation (25%)**

Permet de ne pas se noyer et, a haut niveau, actuellement aller plus vite dans l'eau que hors de l'eau.

25%: *You flounder in the water! You flounder in the water! You flounder in the water! You have suffocated.*

50%: Vous savez nager.

75%: Protip du maître nageur ! Il faut que votre bassin soit rempli de 4/7 a 6/7 pour apprendre a nager sans se noyer.

100%: Vous allez plus vite que ces athlètes olympiques.

125%: En mer, c'est vous qui chassez le requin et qui le mordez.

### **Navigation (10%)**

Sens de l'orientation : dans l'espace (fait combo avec Astronomie), en mer (combo avec Natation), loin au-dessus du plancher des vaches (combo avec Saut), ou simplement sur la terre ferme (combo avec Histoire/Géologie).

10%: Vous cherchez une adresse dans la même ville, vous vous retrouvez en Chine.

35%: Vous savez utiliser une carte papier.

60%: Vous vous retrouvez en pleine mer dans le grand large, par la forme des vagues.

85%: Vous vous orientez bien sur des planètes inconnues dont vous n'avez pas la carte.

110%: Vous ne vous perdez jamais. Vous êtes sans cesse harcelé par des explorateurs qui veulent vous embaucher pour des sommes immenses.

### **Occultisme (00%)**

Permet de connaître les trucs occultes, et surtout, de lancer des sorts qui sont pas du Mythe. La

psykattitude !

05%: *Vous êtes un sceptique.*

30%: *Il vous \*faut\* votre grimoire pour lancer un sort.*

55%: *Vous commencez à caster comme un psyker commun.*

80%: *Il ne vous est plus nécessaire d'emporter des grimoires avec vous pour lancer des sorts.*

105%: *Tzeentch vous a déjà parlé.*

### **Opr. Engin Lourd (00%)**

Permet d'opérer des gros engins comme des grues, des tractopelles, des tourelles de navires, etc.

05%: *Vous ne vous improviserez jamais cariste.*

30%: *"Attention à la boule la boule la boule \*BROOLOM\*"*

55%: *Vous êtes un bon opérateur de grue.*

80%: *Vous êtes un opérateur de tourelle sur un cuirassé et vous êtes actuellement compétent !!!*

105%: *Vous feriez faire un looping à un tractopelle.*

### **Persuader (15%)**

Permet de persuader, mais aussi d'intimider, ou alors de bluffer avec des arguments (bluffer dans le vide concerne Baratin).

15%: *Vous êtes Ayu de Kanon. "Uguu~"*

40%: *Vous intimidez les infirmes et les séniles, et encore, pas toujours.*

65%: *Vous intimidez vos ennemis assez souvent.*

90%: *Vous êtes Mafalda. "Mais qu'est-ce que tu attends donc ? IL FAUT que tu les FASSE, alors~"*

115%: *Vous feriez fuir Cthulhu.*

### **Pharmacologie (00%)**

Permet d'administrer des médicaments à des bonnes doses quand ils n'ont pas de posologie indiquée.

05%: *"Pas un empoisonnement accidentel, orientel. Il a mangé du riz !"*

30%: *Vous posologiez comme un médecin normal.*

55%: *Vous dosez les posologies au quart de dragée, selon le poids et le régime alimentaire du patient.*

80%: *Vous n'avez plus besoin que les médicaments soient sous forme de pilules ou de sirop, vous les extrayez vous-mêmes.*

105%: *Vos remèdes sont sur-mesure et réutilisent des déchets biochimiques à doses homéopathiques.*

### **Photographie (00%)**

Permet de faire des photos qui ne soient pas floues, et de faire des dégâts à certains onryo.

10%: *Même les Experts n'arrivent pas à utiliser vos photos.*

35%: *Vous prenez en photo des cadavres de créatures du Mythe et les envoyez à SCP pour obtenir des récompenses.*

60%: *Vous dites "Fuzzy Pickles !" au lieu de "Cheese !"*

85%: *Vous arrivez à prendre en photo des OVNI sans qu'ils soient flous ET en zoomant dessus.*

110%: *Vous faites des photos de fusillades avec un plan sur une BALLE.*

### **Physique (00%)**

Science des atomes. Permet de savoir ce qui se passe dans une centrale nucléaire, et à quel point les industriels de l'énergie nucléaire n'ont rien appris de Tchernobyl.

05%: *"Mais bien sûr que nos centrales sont sécurisées ! Sinon, on les arrêterait le lendemain."*

30%: *Vous êtes militant à Sortir du Nucléaire.*

55%: *Vous avez déjà donné votre schéma de centrale propre à General Electric.*

80%: *Vous fabriquez vos grenades TacNuke.*

*105%: Vous avez déjà arrêté une centrale nucléaire pourtant hors de contrôle.*

### **Pilotage (00%)**

Permet de délayer le crash inévitable. Il y'a une sous-compétence pour chaque type: bateau (a moteur), rames, vélo, moto, camion, tank, hélico, jet, avion, vaisseau spatial... On peut piloter d'autres véhicules avec des pénalités selon la ressemblance des contrôles ou réactions.

*05%: Vous êtes EclipseTen a bord d'un hélico.*

*30%: Vous savez piloter ce véhicule.*

*55%: Vous êtes un pilote professionnel.*

*80%: Vous utilisez le Bullet Time en pilotant un tank.*

*105%: Vous esquivez des missiles a bord d'un avion de ligne.*

### **Pistage (00%)**

Permet de pister une cible en reconnaissant ses traces, et de collecter des preuves sur une scène de crime !

*10%: Vous pistez vos propres traces.*

*35%: Vous pistez des kidnappeurs en forêt quatre heures derrière eux.*

*60%: Vous êtes invisible sur une scène de crime.*

*85%: Vous différenciez des traces de rat et d'écureuil.*

*110%: Vous traquez des traces vieilles d'un an, après une saison pluvieuse.*

### **Premiers Secours (00%)**

Permet de faire regagner des d3 de vie a chaque fois qu'un Investigateur se fait un petit bobo. Même en plein combat.

*30%: Un kit de premiers secours est une arme pour vous.*

*55%: Vous êtes un bon medic, hors combat.*

*80%: Vous n'avez pas besoin de kit.*

*105%: Vous soignez les gens en plein combat.*

*130%: Les gens sont déçus quand vous choisissez de tirer sur les ennemis au lieu de soigner.*

### **Psychanalyse (00%)**

Permet de faire regagner des d3 de SAN tous les 24h a chaque Investigateur.

*05%: Psycha-quoi ?*

*30%: Vous ne comprenez pas grand chose aux pensées des autres.*

*55%: Vous consolez très bien !*

*80%: Vous êtes la Grande Sophie.*

*105%: Vous êtes un psychanalyste miraculeux, des hopitaux psychiatriques cherchent a vous joindre pour se désengorger.*

### **Psychologie (05%)**

Permet de détecter certains mensonges, et d'estimer la SAN d'un individu.

*05%: "Mais non, ce mec va totalement bien, il est stable !"*

*30%: Vous faites la différence entre un Cassé et un type normal.*

*55%: Vous savez combien de symptômes votre interlocuteur a après une longue discussion.*

*80%: Vous connaissez l'amplitude des symptômes de votre interlocuteur après une minute ou deux.*

*105%: Vous connaissez la jauge de SAN de votre interlocuteur au point près. Vous lampshadez même la situation - comment est-ce qu'un système a points peut témoigner de l'état mental d'un individu ?*

### **Sauter (15%)**

Permet de sauter loin, haut, et de prendre moins de dégâts en chutant.

*25%: Vous plongez la tête la première dans le tarmac en chutant de 2m.*

50%: *Vous jouez a saute-mouton avec les ennemis.*  
75%: *Vous êtes un personnage de City of Heroes.*  
100%: *Vous êtes un Yamakasi ou un Coureur.*  
125%: *Vous rivalisez avec Alex Mercer.*

### **Se Cacher (10%)**

Permet de trouver de bonnes planques ou se cacher après un peu de Discrétion.

10%: *Pourquoi est-ce que vous vous embêtez a vous cacher ? Vosu savez bien qu'ils vous trouvent toujours.*  
35%: *Vous êtes Yotsuba dans la vitrine du fleuriste.*  
60%: *Vous êtes l'habituel buisson qui bouge de temps a autre.*  
85%: *Vous vous cachez dans une cellule capitonnée.*  
110%: *Vous êtes l'habituelle boîte en carton.*

### **Trouver Objet Caché (12%)**

Permet de LOOTER !!! La compétence la plus utile du jeu pour faire avancer les histoires. Permet aussi, bien sûr, de détecter les ennemis et les embuscades.

25%: *Vous rateriez un livre posé sur un bureau propre et rangé.*  
50%: *Vous ne ratez pas les hot drops de votre informateur.*  
75%: *Vous videz les salles que vous trouvez.*  
100%: *Vous trouvez des montagnes de loot sous les lits et les canapés. Personne ne peut se cacher de vous.*  
125%: *Personne n'autre que vous ne monte Trouver Objet Caché.*

### **Usage de Librairie (00%)**

Permet de retrouver des livres classés par divers ordres.

25%: *Vous passez des semaines a trouver un livre.*  
50%: *Vous passez des heures a trouver un livre.*  
75%: *Vous passez des minutes a trouver un livre.*  
100%: *Vous passez des tours a trouver un livre.*  
125%: *Vous passez des secondes a trouver un livre.*

### **Mêlée (DEX\*3%)**

Compétence que j'ai ajoutée. Permet de taper avec autre chose qu'a mains nues. Certaines armes compliquées ont des pénalités (alors que d'autres comme les cravaches ont des bonus).

25%: *Vous ratez souvent les ennemis.*  
50%: *Vous touchez souvent les ennemis.*  
75%: *Vous touchez souvent les ennemis avec Attaque en Puissance Supérieure.*  
100%: *Vous touchez souvent les Bogeymen.*  
125%: *Vous touchez souvent même en essayant de rater volontairement.*

### **Archerie (DEX\*3%)**

Compétence que j'ai ajoutée. Permet de tirer a l'arc ou l'arbalète (voir a la fronde, a l'arquebuse, baliste, catapulte ou trébuchet).

15%: *Vous vous tirez vous-même dessus.*  
40%: *Vous touchez le côté large d'une grange.*  
65%: *Vous touchez vos ennemis.*  
90%: *Vous ne touchez plus vos alliés, même d'un tir de deux cents mètres.*  
115%: *Vous snipez vos ennemis a des kilomètres.*

### **Pistolets (00%)**

Permet de ne pas tout le temps rater avec un pistolet ou revolver.

20%: *Vous êtes aussi précis qu'un pistolboy ork.*

45%: *Vous savez utiliser un pistolet a bout portant. "Trois ! J'ai jamais dit que j'allais dire un ou deux."*

70%: *BOOM HEADSHOT*

95%: *Vous tirez sur des ennemis a deux cents mètres sans lunette.*

120%: *Vous tirez sur les ceintures de vos ennemis, Lucky Luke style.*

### **Mitrailleuses (00%)**

Permet de ne pas tout le temps tirer dans le vide avec des mitrailleuses lourdes, type M501.

15%: *"Les ennemis sont de L'AUTRE CÔTÉ du corridor !"*

40%: *Vous touchez les ennemis par intermittance.*

65%: *Vous arrivez a un DPS raisonnable.*

90%: *Vous arrivez a tirer dans les tête des adversaires, même ceux qui sont agiles.*

115%: *Vous dual-wieldez des bolters lourds et arrivez encore a toucher régulièrement les ennemis.*

### **Fusils (00%)**

Permet de ne pas sniper ses propres alliés avec un fusil de précision ou de chasse.

25%: *Vous ratez les éléphants.*

50%: *Avec un peu d'effort, vous pouvez sniper le boss ennemi a 50m.*

75%: *Vous snipez a 300m régulièrement, et commencez a avoir un bon DPS.*

100%: *Vous snipez comme Killjoy. Avec un fusil a éléphants, sans lunette !*

125%: *Vous dual-wieldez des fusils a lunette. Dafuq?*

### **Fusils a pompe (00%)**

Permet de ne pas gâcher la moitié de la grenaille lancée par un fusil a pompe.

30%: *Vous parvenez parfois a rater une cible a 5m ! Come ooon, c'est un fusil a pooompe !*

55%: *Vous massacrez des sbires, mais attention aux alliés.*

80%: *Vous commencez a être mortel a 20m.*

105%: *Vous touchez au-delà de 100m.*

130%: *Vous n'avez pas besoin de fusil a lunette, même a 500m, pour tuer des gens.*

### **Mitraillettes (00%)**

Permet de ne pas gaspiller des chargeurs en tirant avec des fusils d'assaut, mitraillettes ou machine-pistolets. Couvre des Uzis aux M16A2 et FNCs.

15%: *NEEDS MORE DAKKA ! WAAAGH ! DAKKA DAKKA DAKKA !*

40%: *De temps a autre, vous lancez d'autres dés que le d100 quand vous tirez.*

65%: *Vous mitraillez, Uzi dual-wieldés, a la Matrix !*

90%: *Vous êtes un terro a Counter-Strike. Les gens n'ont aucune chance tant que vous avez plus d'initiative qu'eux.*

115%: *Vous recalibrez les automatiques en manuels : pourquoi tirer des rafales quand une balle suffit ?*

### **Baffe (DEX\*3%)**

Permet de faire compter ce d3.

50%: *Il y'a des fois ou vous ratez. Pas bon pour le DPS !*

75%: *Cà va, maintenant vous arrivez a choper des kills au lieu d'assists.*

100%: *FALCON PUNCH!*

125%: *Vous commencez a ridiculiser vos ennemis avec ces baffes. Vous commencez a utiliser Attaque en Finesse pour accumuler des effets de critiques.*

150%: *Vous êtes Dio Brando.*

### **Kick (DEX\*3%)**

Permet de minmaxer ses arts martiaux en bondissant et tapant au d6.

25%: *Vos bottes ne trouvent pas cul a leur pied...*

50%: *Vous êtes le sbire générique féminin dans un film d'arts martiaux.*

75%: *Kickin' rad !*

100%: *Vous êtes appelé "tempête de chaussures" !*

125%: *Les gens vous appellent Stupéflip car vous êtes un truc dingue a base de kicks.*

### Lutte (DEX\*3%)

Permet de grappler les adversaires parce qu'on a confondu ce jeu avec Dwarf Fortress.

25%: *"Prend Combat a Mains Nues, naab ! Ah, on n'est pas dans D&D..."*

50%: *"Je lui fais un kata... euh, ici !"*

75%: *Vous étranglez les ennemis dans les séquences d'infiltration, like a boss !*

100%: *Vous êtes le catcheur moyen a Dwarf Fortress.*

125%: *Vous pouvez envoyer au sol des géants de cinq mètres.*

### Coup de boule (DEX\*3%)

Permet d'être original et faire bouffer du d4 a l'adversaire. Ou alors mieux, le bouffer !

10%: *"Arrête d'embrasser les ennemis !"*

35%: *Vous vous improvisez Zidane. Groovy.*

60%: *You bite the Orc in the nose, tearing the fat! You latch on firmly !*

85%: *"COUDEBOULECOUDEBOULECOUDEBOULEOUAIS !*

*COUDEBOULECOUDEBOULECOUDEBOULEOUAIS !"*

110%: *Go get'em tiger ! Vous gniackez tel un vampire fou affamé.*

## 5 Jauges

Toutes les jauges ont trois parties dans Kuro-Roji, la partie « structurelle » interne qui ne change pas et dont tout changement est drastique, la partie « armure » qui protège la première des changements négatifs, et la partie « bouclier » externe qui protège la seconde des changements négatifs.

En clair il y'a dix jauges.

Jauge	Interne	Intermédiaire	Externe
Points de Vie / PDV	Vitalité	Santé sérieuse	Santé triviale
Points de Magie / PPM	Âme	Manne inférieure	Manne supérieure
Santé Mentale / SAN	Fonctionnalité	Aplomb	Calme
Motivation / MOT	Motivation		

Les Points de Vie (PDV) sont basés sur la caractéristique de CONstitution. Chaque jauge est égale a CON+2. Le PJ sait systématiquement si une jauge de Vie est vide, entamée ou pleine mais ne connaîtra pas son contenu outre des sensations de douleur diverses et variées après avoir reçu des coups.

Les Points de Pouvoir Magique (PPM) sont basés sur la caractéristique de POUvoir. Chaque jauge est égale a POU+2. Le PJ sait plus ou moins ou il en est quand au nombre de jauges pleines s'il a suffisamment de PPM (en clair, il sait une estimation des PPM qu'il a dépensé a 5 près et peut facilement surestimer sa réserve de PPM).

Les Points de Santé Mentale (SAN) sont basés sur la caractéristique de POUvoir. Chaque partie de la jauge est égale a POU et font au minimum 2, 4 et 6 points.

Et finalement, les Points de Motivation (MOT) sont égaux a 1 plus 1 par tranche de dix points de Réalisation du personnage.

Que se passe-t'il si ces jauges tombent a zéro ?

Réaction	Jauge entamée	Jauge à zéro
Santé triviale	« J'ai été agressé mais ça ira. »	« J'ai fini par me faire un petit bobo. »
Manne supérieure	(Aucune réaction)	« J'suis un tantinet fatigué a force de parler... »
Calme	« AAH ! Putain tu m'as fait peur ! »	« Oh mon dieu oh mon dieu je veux rentrer chez moi ! »
Santé sérieuse	« Ça commence a faire très mal... »	<Perd connaissance>
Manne inférieure	<Baille>	« J'arrive plus a me concentrer en cours ? Mais bien sûr que j'arrive a me concentrer. »
Aplomb	« N-Non, je veux dormir avec la veilleuse, Maman... »	« J'ai peur du noiiir... »
Vitalité	(L'enfant a besoin de soins médicaux s'il n'en a pas encore eu. Il est sous le choc et inconscient, ou s'il est conscient il a vraiment très mal.)	(L'enfant est <b>mort</b> . Mooort ! Un tel destin ne doit arriver qu'aux PJ a l'imprudence suicidaire, l'objectif étant d'user davantage sa Santé Mentale que sa Vie. Ses amis seront traumatisés par son absence.)
Âme	<Baille, bave et a le vertige>	<Perd connaissance>
Fonctionnalité	(L'enfant est atteint de diverses maladies mentales. C'est le moment pour le MJ d'imaginer des tics et autres phobies.)	(L'enfant est Cassé. Le ramener a la raison est l'affaire d'une psychiatrie lourde.)
Motivation	(Jauge à zéro) « Iroiro yaruki ga denakute. » (Pas d'effet sinon une évidente démotivation.)	(Si la jauge passe en-dessous de zéro, l'enfant est Data Drainé, perdant temporairement la moitié de toutes ses caractéristiques et rapetissant a la moitié de sa taille. Cette condition dure six heures.)

Et finalement, qu'est-ce qui peut soigner une jauge ?

Jauge	How it goes back
Santé triviale	A la vitesse d'un point par minute. Tout adulte qui soigne un petit bobo laisse une impression si forte que l'enfant ignore ses blessures (la jauge revient alors en intégralité).
Manne supérieure	En attendant. Un point par heure, le double en dormant.
Calme	Deux points par heure si la source du stress n'est pas là ou est ignorée. Le comportement des autres personnages autour influe sur cette jauge. (Ainsi, une mère qui câline son enfant le délivre de son stress a une vitesse raisonnable.)
Santé sérieuse	A la vitesse d'1d3+3 points par jour, le double si les blessures ont été soignées médicalement, le triple si l'enfant se repose dans un hôpital, un lit d'infirmierie ou autre coin sain ou stérilisé (avec ses blessures soignées, évidemment).
Manne inférieure	En attendant. Un point par heure, le double en dormant.
Aplomb	Un point par jour, le double si le même est chouchouté ou réconforté ou amené loin du lieu ou il a été traumatisé, et 1d6 par psychanalyse réussie. Peut revenir

	plus vite si l'enfant est « curieux malgré tout ».
Vitalité	Dépend de la nature des blessures. Une entorse est guérie en une semaine, une double fracture du tibia en deux mois, la pose d'une prothèse dure deux semaines d'attente plus de la rééducation.
Âme	En attendant. Un point par heure, le double en dormant.
Fonctionnalité	Des systèmes de renvois doivent être réparés. Certains psychiatres y arrivent, d'autres pas. Parfois les dégâts sont réparés, parfois ils sont juste masqués. Parfois l'amour et les sources de Motivation réparent la Fonctionnalité.
Motivation	En effectuant des activités motivantes. Il faut tout vous dire >_< ! Rares sont les autres sources de Motivation.

Et finalement, la question que vous vous poserez tous...

## 6 Qu'est-ce qui peut diminuer une jauge ? (Alternativement: « Ça fait mal ? »)

Contrairement a CoC:UA, Kuro-Roji sera simple au niveau des armes et autres armures. Il n'y aura pas de préfixes ou suffixes a la Borderlands, rien de tout ça non noon.

Les armes de mêlée et de jet feront des dégâts selon les dés de force (le dé correspondant directement a la FORce du personnage, par exemple une FORce de 6 signifie qu'un dF est un d6 pour lui), et les armes a feu feront des dégâts selon le calibre utilisé.

La Santé Physique: Arme	Dégâts
Poing	1dF
Pied	1dF +1, -1 pour toucher
Arme improvisée ou légère (couteau) ou similaire (griffe, sbaffe de karatéka, tacle au corps...)	2dF
Arme militaire ou lourde (hache, maillet), ou similaire (mandibules...)	3dF
Arme militaire lourde (katana, claymore) ou similaire (morsure de requin...)	4dF
Tronçonneuse	5d4
Arme de jet légère (galet)	1d2dF
Arme de jet lourde ou risquée (pavé de manifestant, couteau lancé)	1d3dF
Arme de jet lourde et risquée (hache ou maillet lancé)	1d4dF
Mousquet antique	1d6d3
Pistolet léger ou très vieux (Colt, Derringer)	1d4d4
Pistolet moyen (Glock, Beretta)	1d4d6
Pistolet lourd (Deagle, Magnum)	1d4d8
Rafale légère (Uzi, pistolets dualwieldés)	1d3d6
Rafale de mitraillette (P90, UMP45, MAC13...)	1d3d8
Rafale de fusil d'assaut (Bullpup, M4A1, AK-47, FNC...)	1d3d10
Tromblon	1d6d4
Fusil a pompe ou tromblon a canon scié	1d6d6
Fusil a pompe militaire ou automatique (Jackhammer...)	1d6d8
Fusil a éléphant	1d4d12
Punt Gun	1d4d16
Carabine Calibre 22	1d3d7
Steyr Aug' (Il utilise ce flingue ? Il se pose un challenge inutile, lol !)	1d3d8
Carabine Calibre 30	1d3d9

Carabine Calibre 30-06	1d3d10
Carabine Marlin 444	1d5d7
Harpon (ou dard géant, défense éléphanterque acérée...)	1d2d12
Pétard	1d6
Grenade a fragmentation	2d12
Grenade HE	1d20
Lance+roquettes	1d30
Obus de tank	2d20
Feu	3d2/tour
Acide	3d3/tour
Électrocution, conasse de gaine qui frétille	1d6d4
Électrocution, batterie de voiture	1d6d6
Électrocution, prise de courant	1d6d10
Électrocution, haute tension	1d6d12
Arme enchantée, ensorcelée ou particulièrement épique (ex. guitare de heavy métal)	+1 dé
Réussite critique	Ampleur du dé doublée

Oui, il y'a des d5, d7, d9... Le système est prévu pour un jeu informatisé mais il est possible de remplacer par des dés de calibre supérieur qu'on relance si ces derniers tombent sur des valeurs non souhaitées.

Les dégâts auront ensuite un dé retranché par jauge traversée (le « calibre » du dé sera divisé par deux s'il ne reste qu'un seul dé). A noter que certaines armes notamment les armes a distance font 1dx dés : on peut considérer qu'a la fois tirer ou jeter des trucs ET viser en même temps est difficile pour un enfant, et si aucune action n'est entreprise pour viser le projectile s'il touche atteindra une partie du corps plus ou moins aléatoire.

Prenons un exemple pour expliquer les dégâts. Un connard d'un lycée décide de racketter un môme qui est lui-même un caïd de la cour de récré. Le lycéen (qui a les caractéristiques physique d'un adulte ou presque) a 11 a sa FOR et 7 en DEX et le petit caïd a 7 en CON (donc 9 PV par jauge. Le lycéen en a marre car c'est un idiot qui a raté ses jets de Persuader pour intimider et a esquivé une attaque du petit. Il décide qu'il va le tabasser : il tente de frapper, faisant 2 et 7 avec ses jet de DEX pour toucher (réussite simple). Il lance alors son dF (un d11) et arrive a faire 10. Il inflige 9 dégâts en « Santé triviale », mais aucun en « Santé sérieuse », car les 10-9 points deviennent 5-9. Le coup est donc non-léthal, mais le petit caïd est sonné, souffre et devrait fuir s'il ne veut pas se faire *vraiment* mal au prochain coup reçu (après tout, c'est un gars particulièrement fort de 17 ans avec l'équivalent CoC de 17 en FOR attaquant un de 6 ans).

S'il attaque a nouveau, par contre, on lui demandera de lancer un ½d11 dés le début, car il est assez difficile de blesser avec un poing (mais on peut facilement deviner que deux coups peuvent vider sa jauge de « Santé sérieuse »).

A noter, quand on divise le dé par deux, on le divise a l'entier inférieur. Il est donc impossible, pour quelqu'un avec une force de 3 ou moins (a moins d'un crit') d'entamer la jauge de Vitalité d'un adversaire en le frappant a mains nues. Faut pas pousser.

Par contre, si l'action de viser est utilisée (le gringalet prend une action ou un malus a viser la tête du caïd avec son pavé, par exemple), il est possible d'utiliser directement un certain nombre de dés (dans ce dernier cas, 3 dés pour 1d3).

Les dégâts de Santé Mentale fonctionnent selon le même principe. Telle une arme a feu qui pénètre plus fort ou les dégâts a mains nues qui ne compte que sur la force cinétique, ces dégâts ont aussi un degré de pénétration représenté par le nombre de dés.

Sauf que ce degré de pénétration est le degré d'« insidieusité » de l'élément terrorisant. Une peur

momentanée (« screamer »), tel un morceau de cadavre, un bruit dans un angle mort ou un costume de clown masque et tout qui tombe et sort d'un placard que l'on ouvre, n'entamera en général que le Calme avec un seul dé.

Alors que la torture, la coercition (comme l'exemple omniprésent du racket), ou la lecture d'un livre du Mythe laissera une empreinte plus indélébile avec trois p'tits dés.

L'aura néfaste des Créatures du Mythe est a mi-chemin entre ces deux trucs

Le jet de SAN est simple: POU + la plus élevée des valeurs de Système, Tourment et Réalisation (qui servira d' « Aplomb »). Ça favorisera les réussites critiques, car vu que tout le groupe a droit a plus ou moins les mêmes sources de perte de SAN, on n'a pas envie que le groupe entier perde sa SAN en même temps, car c'est un peu le point d'une perte de SAN que quelqu'un remarque que son voisin commence sa descente vers la folie...

<b>La Santé Mentale:</b> Situation généraliste	Généralité (cas de <i>réussite</i> au jet)
Peur momentanée (rencontre avec un élément effrayant)	1 dé plus ou moins gros
Rencontre avec une Créature du Mythe ou équivalent	2 dés plus ou moins gros
Terreur insidieuse (torture, coercition, livre du Mythe)	3 petits dés
0 réussite au jet de Santé Mentale	+1 dé
Échec critique au jet de Santé Mentale	+1 dé par réussite négative
Réussite critique au jet de Santé Mentale	-1 dé par réussite au-delà de la 1 <sup>ère</sup>
Créature déjà rencontrée	0 dé (ou -8 a l'amplitude)

Et voici des valeurs plus précises.

<b>La Santé Mentale:</b> Screamer	Perte de SAN
Découverte de traces de sang dans un coin	1d1
Découverte de traces de sang formant un chemin... vers du texte !	1d2 (ZOMG, DES LETTRES)
Screamer irrationnel (clown du placard, fantôme qui fonce en hurlant...)	1d3
Découverte d'un membre coupé, tuer quelqu'un en légitime défense	1d4
Un cri dans la nuit !	1d5
Découverte d'un cadavre d'inconnu, tuer quelqu'un de méchant	1d6
Tuer quelqu'un	1d10

<b>La Santé Mentale:</b> Terreur	Perte de SAN
Rencontre avec un Vampire de Feu	2d0 (mais iléou ? iléou ? o_<)
Un cri de Bunyip, en plein jour ! (1/1d3)	2d1
Alors ça, c'est pas un scarabée normal, c'est un Coléoptérien de Yith... (0/1d4)	2d2
Personne ne suspecte... Les Maïïngres Bêêtes de la Nuiiit ^□^ !!! (0/1d6)	2d3
Gaah ! Ghast ! A couvert derrière cette étrange pierre rouge ! (0/1d8)	2d4
C'est pas une cravate ! Une Larve Amorphe de Tsathoggua ! (1/1d10)	2d5
Des rejetons de Shub-Niggurath. Oh misère. (1d3/1d10)	2d6
Quoi, « chute de Polypes Volants ». C'est une blague ? (1d3/1d20)	2d7
SHOGOGOOTH ^__^ !!! (1d6/1d20)	2d8
Alors comme ça, Ryan-Tegothe, tu es la terreur des hominidés ? (1d8/1d20)	2d9
C'est quel mob déjà qui fait perdre 3d10 de SAN... ?	2d10
Ubbo'Sathla ? Elle est où ta tête déjà ? (1d8/5d10)	2d12

Yog'Soth... Oth ? Bordel cette orthographe ! (1d10/1d100)	2d16
Voir de la règle 34 de ***** (1d20/2d100)	2d20

<b>La Santé Mentale: Horreur Psychologique</b>	Perte de SAN
Peur du noir tout seul, Lecture du Rameau d'Or	3d1
Peur d'un croque-mitaine quand seul, Lecture des Manuscrits Pnakotiques	3d2
Racket et tabassage quand sans défense, Lecture des Fragments de G'harne	3d3
Torture a base de chatouilles*, Lecture du De Vermiis Mysteriis	3d4
Torture a base de feu ou d'électricité, Lecture du Nécronomicon	3d5
Viol	3d6
Torture extrême (arrachage d'ongles...)	3d8
Cauchemars récurrents	3d1
Roulette du dentiste	3d2
Par un ami contraint	Donner 1 dé a l'ami
Par un ami contrôlé mais ne comprenant pas qu'il est	+2 dés, les donner a l'ami

\*: L'auteur/agresseur doit être un inconnu dont le PJ est persuadé qu'il puisse faire n'importe quoi, ou un personnage cruel et sadique déjà rencontré. Sinon, l'amplitude est diminuée (car il sait qu'il ne va pas le faire).

<b>La Santé Mentale: Vide affectif</b>	Perte de SAN
Perte d'un ami	2d3
Perte d'un ami faisant partie des PJ, ou d'un proche pénible tel que le petit frère dont on est tout le temps jaloux car c'est le préféré des parents, ou un parent maltraiteur ou négligent.	2d4
Perte d'un proche ou d'un « amoureux »	3d3
Perte d'un grand-parent, d'un oncle/tante	3d4
Perte d'un membre de la famille unique (n'ayant pas de contrepartie)	3d5*
Perte de la figure paternelle	3d6*
Perte de la figure maternelle	3d7*
Perte du parent unique	3d8*
Se faire attaquer (sérieusement) par ledit proche (comprend morts-vivants, goules & vampirisés, contrôlés mentalement, fous...)	-1 dé
...sous ses yeux, sans qu'il ne puisse y faire quoi que ce soit	+1 dé*

\*: Un dé peut être substitué par un dégât de Fonctionnalité entraînant la dépression ou le mutisme.

A noter que les créatures les plus terrifiantes font perdre moins de SAN alors que les plus faibles font perdre l'équivalent de leur dé en deux dés.

## **7 Mécaniques diverses**

### **Combat**

Roji-Kuro est un système a la fois prévu ET pas prévu pour le combat. Ici, pas d'initiative, c'est l'initiative des personnages quand ils font leurs trucs qui déterminent leur tour: ceux qui sont surpris ou qui ont fait quelque chose avant jouent après les ennemis, ceux qui affrontent bravement

les ennemis ou qui peuvent se défendre jouent avant.

C'est au MJ de décider, savoir et se rappeler de quand les ennemis jouent et quand les joueurs jouent. Il n'y a pas de rythme, tout est plus ou moins narratif.

## Les points de Motivation

**Utiliser un point de Motivation** permet de transformer un échec critique en échec, un échec en échec « partiel », ou une réussite en réussite critique. Ou alors ajouter 1 (caractéristique) et 10% (compétence) à un résultat comme dans CoC:UA.

## Tout est grand

Dans Roll20 (ou un autre système, ou sur papier) utiliser des pogs/figs/représentation de 2x2 cases pour pas mal de personnages ! Les protagonistes étant des enfants de 5-6 ans, ils sont techniquement, D&D-ment parlant, de taille P. Tout est donc de « taille G » pour eux. Un chien, de taille P, est de taille égale à eux et est intimidant. Un adulte fait 2x2 cases. Quand a de nombreuses créatures du Mythe qui naturellement font 2x2 cases, 3x3 cases, 4x4 cases... elles sont **deux fois plus grandes** et donc deux fois plus intimidantes, terrifiantes et dangereuses.

## Lire un livre du Mythe

Lire un livre du Mythe était facile dans l'Appel de Cthulhu, les points de SAN et la compétence « Mythe de Cthulhu » étant tous deux percentiles.

Maintenant, c'est assez compliqué.

**Mythe de Cthulhu est une compétence qui ne peut être montée que lorsqu'on a un avantage (un acquis en général).** Le fait d'avoir lu un livre permet d'obtenir un points d'acquis (ou deux ou trois pour les livres particulièrement gratinés).

On ne peut pas regagner des avantages en faisant moins de la moitié du dé comme une autre compétence, par contre on gagne un sort supplémentaire en contrepartie.

+1 a +6 au Mythe	●	+7 a +12 au Mythe	●●	+13 ou + au Mythe	●●●
------------------	---	-------------------	----	-------------------	-----

Cà signifie surtout que si l'enfant lit comme premier livre du Mythe un truc de naab comme les Tablettes de Zanthu (+3 au Mythe, donc ●), **il en obtiendra 2d4+4 (6 a 12 points) ! This is what you geet, for nooow on <pointe du doigt> !!!**

Pour un autre exemple, le Nécronomicon (+17 au Mythe, donc ●●●) fera gagner 3d4+24 (27 a 36 points) à un petit débutant, ainsi que de 8 a 11 sorts, le tout en 3 DI si on a de la chance. (Mais il faudra faire un tout petit peu attention aux 3d5 dégâts de SAN qui peuvent « oneshoter » quelqu'un avec 5 ou moins en pouvoir et rendre fou n'importe quel lecteur avec 7 ou moins en pouvoir – faites péter les points de motivation pour une réussite critique de SAN).

Maintenant, un livre du Mythe (ou un livre occulte, qui marchera de la même manière) réduisait la SAN max de l'Investigateur. Or, dans Roji-Kuro il n'y a pas de SAN max.

La manière dont un enfant lit un livre du Mythe est purement conceptuelle : il lit le livre *sans pouvoir lier son contenu à la réalité tant qu'il n'y est pas confronté* : sa santé mentale à long terme ne se réduit pas. (Mais par la suite, quand il y est confronté, il fera la connexion et profitera donc pleinement de sa compétence en Mythe de Cthulhu dans tous les cas.)

Par contre, à partir d'une certaine limite, l'enfant conceptualise tellement que les fabulations du Mythe *rentrent par un oeil et ressortent par l'autre*. En clair, il en a marre car il *sait* que ces choses *doivent* être fausses, sinon, il en perdrait la raison (évidemment).

**A chaque augmentation de compétence en Mythe de Cthulhu, le gamin doit faire un jet de SAN (Pouvoir/Réalisation).** Si l'augmentation est inférieure à 10%, il a un bonus de +1/+10%. Si l'augmentation est inférieure à 5%, il a un bonus de +2/+20%.

**Si le jet échoue, sa tolérance actuelle au Mythe est atteinte et il ne pourra plus augmenter à nouveau Mythe de Cthulhu.**

Pour augmenter a nouveau cette compétence, il faudra que le gamin achète des dons, nommés Ouverture d'Esprit (4 DI), et Acceptance deux fois (9 DI puis 5 DI). Si le gamin a Acceptance x2, il n'aura plus a faire de jet de SAN pour savoir s'il en a marre, il a tout accepté.

BTW, Acceptance réduit aussi de 25% (50% quand doublé) les dégâts de SAN provenant de créatures du Mythe qui n'ont pas encore attaqué.

A noter, les ouvrages augmentant l'Occultisme ou la Clarté fonctionnent de la même manière, mais n'ont pas a être « acceptés ». Les ouvrages occultes peuvent permettre d'obtenir un avantage, et les ouvrages clairs fonctionne comme si l'avantage dépensé était doublé, mais augmentent la Réalisation au lieu de la Clarté.

## **Clarté et Réalisation**

La Réalisation sont des mini-points de Clarté.

0 en Réalisation correspondent a 0 de Clarté. 100 de Réalisation correspondent a 25 de Clarté. De cette manière 20 de Réalisation (la moyenne générale) correspond a 5 de Clarté.

**Une fois qu'un enfant atteint 100 de Réalisation, on marque « + » dans l'encart Réalisation et on ajoute Clarté comme compétence a 25.**

Jet de Clarté	Jet de Réalisation correspondant
Clarté/2 (Rarement utilisé)	Réa/8 (désolé si c'est compliqué)
Clarté (Utilisé pour entendre Dieu)	Réa/4
Clarté*4 (Jet de clarté difficile)	Réa pure ^ _ ^
Clarté*5 (Utilisé dans les Stratagèmes)	Réa*5/4 (désolé si c'est compliqué)
Clarté*6 (Jet de clarté facile)	Réa*3/2

**Cette règle compte également dans l'acquisition de dons modifiés par la Clarté.**

A 20 de Clarté/80 de Réalisation, on gagne un point de Motivation supplémentaire, puis a peu près tous les 5 points de Clarté par la suite (mais c'est actuellement une hyperbole vers l'infini, sauf qu'il est quasiment impossible d'arriver a 50 voir 40 de Clarté). Cependant, c'est modifié par la motivation de base qui est affectée par les dons.

A noter: dans Roji-Kuro, Motivation Élémentaire et Motivation Extrême augmentent de 3 les points de Motivation au lieu de 4, afin d'avoir la même quantité de points de Motivation avec Motivation Extrême et 30-39 de Réalisation.

## **8 Points d'Experience et Développement Intérieur (ou quand « digérer des XP » prend du temps et est une mécanique de jeu)**

Lors de leurs aventures, les gamins vont apprendre des trucs ! Mais pas instantanément.

Roji-Kuro va mettre l'accent sur le fait que les aventures se passent en heures ou en jours et que, en bons écoliers, les marmots vont passer le plus clair de leurs semaines a être a l'école (ou ici, la maternelle) en train de bûcher ! Et forcément, ça ne laisse pas beaucoup de temps a ces derniers pour digérer ce qu'ils ont vu lors de leurs aventures, ou alors il faut qu'ils mettent en concordance leurs expériences avec ce qu'on leur enseigne...

### **Étape 1 : XPEUH !**

On va commencer par les XP. Ils sont classiquement distribués lors du scénario.

Un scénario, en général, offre 10 XP: 5 pour une aventure facile, 15 pour un improglio de rebondissements et 20 pour une saga épique...

L'idée est d'offrir les XP en guise d'« Achievements » ou objectifs. Ainsi, a chaque bon souvenir de

la partie, 1 a 3 XP sont offerts. Les conditions peuvent être « Avoir passé plus d'une heure (ou plus d'une page de posts) a préparer l'infiltration de X. » ou « Utiliser un point de Motivation pour éviter l'évanouissement et tenter de sauver Y. »

Il faut que le MJ prépare ses Achievements a l'avance : mais si les joueurs arrivent a évoluer dans le scénario en les évitant, il faudra en inventer d'autres sur le tas.

## Étape 2 : Savoirs et Acquis

Il y'aura une section « Savoirs et Acquis » sur la fiche. A chaque fois qu'un marmot a une bonne idée ou passe du temps a s'entraîner ou concentré sur quelque chose, demandez au Joueur de l'ajouter. Ça va servir lors de la prochaine étape.

Les rencontres avec différentes créatures surnaturelles et/ou du Mythe sont aussi a inscrire là-bas.

## Étape 3 : Développement Intérieur

Toutes les 12 heures, un XP sera digéré sous forme de DI, ou Développement Intérieur.

Les points de DI sont utilisables pour des tonnes de trucs !

### Augmentation de compétences

L'usage principal des DI est d'acquérir des compétences. Chaque DI utilisé augmente un compétence d'une certaine quantité plus ou moins aléatoire.

Après tout, y'a des trucs qui rentrent dans la tête du PJ et d'autres pas. L'apprentissage est un processus complexe et incertain.

Si les dés ont fait moins que leur valeur moyenne arrondie a l'inférieur, ajoutez une puce ● a la compétence. Sinon, enlevez-en une.

Niveau de la compétence	Augmentation	●	●●	●●●
<b>Novice (0% a 24%)</b>	2d6	2d4+4	1d4+8	12
<b>Apprenti (25% a 34%)</b>	1d12	1d10+2	1d8+4	12
<b>Compétent (35% a 49%)</b>	1d10	1d8+2	1d6+4	10
<b>Expert (50% a 74%)</b>	1d8	1d6+2	1d4+4	8
<b>Maître (75% a 89%)</b>	1d6-1	1d4+1	1d3+2	5
<b>Crack (90% a 99%)</b>	+1 ●	1d4-1	1d3	3
<b>Ridicule (100% et plus)</b>	+1 ●	1d3-1	+1 ●	2

Un Savoir/Acquis peut être utilisé pour octroyer un dé ou une puce supplémentaire, s'il a un rapport avec la compétence en question !

Ainsi, un môme qui a essayé de baragouiner de l'anglais a un étranger, s'il veut augmenter sa compétence d'Anglais (qu'il a a 11%), peut utiliser son acquis pour obtenir 2d4+4 points dedans, obtenant donc en moyenne 9 points dedans. 9 points pour 1 DI : une compétence au départ se monte très vite et permet d'obtenir rapidement un avantage.

### Augmentation de caractéristiques

Un autre des usages principaux des DI est d'augmenter ses caracs. Chaque point octroie une chance d'augmenter ses caracs. Si l'augmentation échoue, rien ne se passe (il est conseillé de noter ces échecs pour dire au MJ qu'on a trop dépensé de DI pour un point.

A chaque augmentation, le PJ ajoute une puce a sa caractéristique.

Caractéristique de base	1ème aug'	2ème aug' ●	3ème aug' ●●	4ème aug' ●●●
1	(2) 100%	(3) 45%	(4) 18%	(5) 10%
2	(3) 100%	(4) 41%	(5) 16%	(6) 08%
3	(4) 95%	(5) 37%	(6) 12%	(7) 07%

4	(5) 85%	(6) 23%	(7) 11%	(8) 06%
5	(6) 66%	(7) 21%	(8) 10%	(9) 05%
6	(7) 60%	(8) 19%	(9) 08%	(10) 04%
7	(8) 50%	(9) 16%	(10) 07%	(11) 03%
8	(9) 35%	(10) 15%	(11) 05%	(12) 03%

On ne peut augmenter une caractéristique que 4 fois et les chances diminuent de plus en plus~

Bleu: Tarif réduit. L'enfant rattrape un retard qui pourrait être définitivement handicapant par la suite, il évolue donc avec peu d'entraînement..

Blanc: Tarif normal. L'enfant évolue dans ses caractéristiques sans pour autant devenir surdoué. De base il faut 1, puis 3, puis 6, puis 10 DI pour augmenter.

Rose: Tarif de pointe. L'enfant augmente ses caractéristiques a un niveau extrême et son équivalent a l'entraînement d'un athlète professionnel voir olympiques. Par exemple, un gamin avec 9 en INT est un écolier de maternelle moyen au MENSA.

Rouge: Tarif overkill. L'enfant dépasse clairement les limites humaines franchies seulement par quelques rares spécimens travaillant dans des cirques ou dans des instituts spécialisés, ou comme jeunes célébrités.

A noter: 12 est l'équivalent de 19 a l'appel de Cthulhu, qui est la limite normale d'un Adulte. A partir du moment ou un enfant a plus de 10, on peut considérer qu'il a été « entraîné a la dure », et a 12 c'est un peu d'un animal de foire.

L'exception est la POU que l'on considère comme une caractéristique a 80% de son total actuel.

Pour augmenter la POU de 5 a 6, au lieu d'avoir 75% de chances, on en a 85%.

Cette effet est dû a développement des pouvoirs latents en milieu surnaturel propice.

A 5 ans, un enfant qui a	aura quand il sera adulte*	soit en équivalent CoC
4	Au moins 5	Au moins 7
5	Au moins 7	Au moins 9
6	Au moins 8	Au moins 11 (bien)
7	Au moins 9	Au moins 13 (beaucoup)
8	Au moins 11	Au moins 17 (17, 18... ou + ?)
9	Au moins 13	Au moins 22 (au-delà des limites humaines normales)
10	Au moins 15	Au moins 28 (super-héros)
11	Au moins 17	Au moins 34
12	Au moins 19	Au moins 42

\*: S'il vit dans plus ou moins les mêmes conditions et mange régulièrement son XP semainier. Ça signifie qu'un môme qui a dépensé assez de DI pour arriver a 12 ou plus sera déjà garanti de faire le Guinness Book des Records plus tard (s'il existe encore).

On peut aussi, évidemment, cramer un Savoir/Acquis pour obtenir un bonus égal a la plus petite de deux valeurs : 11% -2% par augmentation existante, et la moitié de la probabilité de réussite de base.

Si l'augmentation échoue, le Savoir/Acquis n'est pas utilisé a moins qu'il ne soit plus dans la tête du MJ a ce moment.

Par exemple, si le môme s'est entraîné au jonglage il y'a six semaines et qu'il essaie d'augmenter sa DEX et rate, l'acquis de l'entraînement sera probablement perdu car ça fait quand même longtemps qu'il s'est entraîné et n'a rien foutu depuis.

### Dons (Perks)

Il n'y a pas de système de dons officiel tel que dans CoC:UA mais l'autre usage du DI est de les dépenser pour simuler des dons de CoC:UA. Un DI « vaut » de 100 a 300 XP de CoC:UA : il faut 2 DI par exemple pour choper un équivalent d'Attaque en Puissance qui augmentera par exemple de 2 l'amplitude du dF contre 1 de DEX en moins pour toucher.

Ainsi il est possible de choper des trucs comme le « TOC ! TOOOC !!! » de l'Enquêteur, la « Présence Charismatique d'\ Akkariin ! / » du Commercial ou le « Détachement des Lettres » de l'Archiviste, entre autres.

Cà peut aussi simuler des bonus situationnels tels que les Talents du DFACOC System, a hauteur de 1 DI par niveau de talent (5 DI par talent entier quelque soit le nombre de niveaux, et 7 DI pour les talents ultimes). Les Savoirs/Acquis peuvent aussi être brûlés, ces derniers valant plus ou moins des Achievements d'une mission code 0 (entre 50 et 150 XP en général) .

### Autopsychanalyse

Le dernier usage du DI est assez spécial. Le Développement Intérieur a aussi une valeur de spiritualité et de zenitude. En utilisant du DI le PJ peut ravalier un peu le circuit de ses systèmes de renvois.

En clair, il peut transformer des points d'une Caractéristique Tertiaire en d'autres, ou soigner son Aplomb et sa Fonctionnalité avec.

Les changements positifs sont, ironiquement, plus difficiles et coûteux.

Entrée	Réaction	Sortie	DI a dépenser
1 de Réalisation 1 de Calme	Fatalisme	1 de Tourment	1 DI dépensé
1 de Réalisation	Adultisation	1 de Système 3 de Calme	1 DI dépensé
1 de Tourment	Désobéissance	1 de Réalisation	1 DI dépensé
2 de Système	Rebellion	2 de Tourment	1 DI dépensé
1 de Système	Illumination	1 de Réalisation	1 DI dépensé
Jet de POU réussi (1 fois par minute) 1 truc nocif a la SAN	Ras-le-bol	5 de Tourment 5 de Calme Rage contre ledit truc	1 DI dépensé
1 de Réalisation	Reconstruction	2 d'Aplomb	1 DI dépensé
5 de Réalisation	Restructuration	1 de Fonctionnalité	1 DI dépensé *
1 de Motivation	Épiphanie	1 de Fonctionnalité	3 DI dépensés
1 de Motivation	Fureur de Vivre	1 de Vitalité Stabilisation	0 DI dépensé

Fatalisme: L'enfant tombe dans un écueil philosophique fataliste et, énergique mais déprimé, exprime son refus dans son tourment intérieur. *En clair il développe le nietzschéianisme.*

Adultisation: L'enfant se laisse bercer et laver le cerveau par le Système. Il ignore alors certaines de ses petites peurs du moment.

Désobéissance: L'enfant essaie de trouver des manières plus constructives et moins violentes d'exprimer sa rage contre le Système. Il y arrive.

Rebellion: L'enfant développe sa rage contre le Système en se rendant compte des torts de ce

dernier. La rage ! La gniacke !

Illumination: L'enfant *affûte ses arguments contre le Système* par mûre réflexion.

Ras-le-bol: L'enfant *prend rage au lieu de prendre peur*. « Marre de fuir ces stupides et grosses Créatures du Mythe qui offensent ma douce et innocente sensibilité ! A MORT !!! ». La rage fonctionne pendant une scène entière et signifie que l'enfant attaquera avec +4 a la FOR et a la DEX, mais sera forcé a attaquer.

Reconstruction: L'enfant *reconstruit sa psyché* avec des morceaux de philosophie (qu'il a du un peu casser).

Restructuralisation: L'enfant *ravale la structure même de sa psyché* en utilisant pas mal de philosophie substantielle. Il en oublie une partie par la même occasion.

Épiphanie: L'enfant, *par la force de son esprit et de sa motivation*, plus ou moins « redémarre » sa psyché a partir de souvenirs de « quand c'était avant ». Sa structure revient a un point ou elle était en meilleur état. Le fait que cela ne coûte pas de Temps permet d'éviter la Cassure tant qu'on a des points de Motivation et assez de DI en réserve.

Fureur de Vivre: L'enfant puise dans ses dernières ressources et dans *l'énergie du désespoir pour continuer a viivre* ! Toutes ses blessures et son pronostic vital se stabilisent. Le fait que cela ne coûte ni de DI ni de Temps permet d'éviter la mort tant qu'on a des points de Motivation.

\*: Le changement se fait en une heure passée a méditer dans un endroit calme et serein. (Si le môme a peur du noir, il lui faudra une veilleuse efficace pour le faire...)

## **9** **Setting et Figures (ou « on a fini les points de règles, désormais, place a l'univers »**

Les protagonistes sont des enfants, qui en général, sont dans un pensionnat ou une délicieuse femme d'un âge vague, que l'on va appeler la Conscience, s'occupe d'eux chaque soir et les week-ends (car leurs parents sont soit occupés, soit morts, soit mutés pour des raisons d'emploi et loin).

Dans la cour de récré, il y a des bagarreurs, mais le pion (qu'on appellera ici le Vigile) veille. Dans l'établissement, des profs s'occupent d'enseigner divers trucs aux classes.

### **La Conscience**

La Conscience est presque tout le temps une Fée d'assez haut niveau (équivalent a 45% environ de Clarté) qui sait par instinct ou intuition féminine que ces enfants vont être au contact de choses surnaturelles et hostiles, et elle déploiera toute son énergie pour les garder sains d'esprit. C'est une figure qui ne fera pas forcément figure d'autorité, mais si les mômes reviennent au pensionnat une créature du Mythe ou du Monde des Ténèbres a leurs trousses, cette dernière soit n'osera pas les y suivre, ou si elle le fait, elle le fera a ses risques et périls.

Le jour, la Conscience passe son temps avec son Réseau de Lumière, bien sûr, et en apporte une partie au pensionnat (ses propres enfants, probablement).

### **Le Vigile**

Le Vigile est le pion de l'établissement (ou du moins, le plus compétent). Il déteste que les enfants se battent entre eux, mais déteste en général encore plus que des adultes ou des monstres s'attaquent aux enfants dans SA cour.

Le Vigile peut être un être surnaturel ou un simple humain plus ou moins zélé.

### **Le Corps Enseignant (ou le Sage)**

Le Corps Enseignant est en général bienveillant, mais certains profs particulièrement mauvais peuvent devenir des antagonistes stressants ou chiants. Au contraire, un des profs (que l'équipe de PJ auront dans sa classe) pourrait être particulièrement intéressant et motivant, auquel cas il prend le rôle du Sage. Le Sage est une source intarissable de savoir. Les compétences que les Enfants n'ont

pas, le Sage les a. C'est embarrassant de faire appel à lui, mais quand on a 5 ans et qu'on a un texte en latin ou grec ancien devant soi, on s'appelle pas Alcibiade non plus !

Le Sage, de part sa responsabilité, peut aussi devenir un antagoniste si on fait trop appel à lui, spécialement si on lui demande de déchiffrer des textes du Mythe qui bouffent sa SAN.

### **La Cour de Récré (ou le Caïd)**

La cour de récré comporte le reste des enfants, avec qui l'équipe de PJ aura forcément des amitiés et des inimitiés ! Il y'a des intellos, des bourrins, des adroits, des « nuls », des bagarreurs, des victimes...

La cour de récré a parfois un chef que l'on pourra appeler le Caïd (ou le caïd-en-second si l'un des PJ EST DÉJÀ le caïd) : fort et intelligent, ou adroit et charismatique, c'est le type qui est parfaitement adapté à la vie de la récré, ses jeux, ses gages et ses embûches.

Les amis des PJ pourront être d'une précieuse aide pour ces derniers, ou alors les rivaux des PJ pourront être des antagonistes en puissance.

Heureusement, en général, le Caïd, s'il est hostile, est rarement un être surnaturel, et le pouvoir de l'amitié viendra à bout de lui. Ou il saura quand s'arrêter.

Voici les 4 figures emblématiques que l'on rencontrera dans une partie de Roji-Kuro. Maintenant, temps de parfaire le setting en leur ajoutant des puissances !

Effectivement, le monde n'est pas parfait et une certaine balance doit être respectée entre ces différentes figures. En clair, on met des points dedans. 10 pour être exact, pour un maximum de 5 par figure.

Ou ENCORE MIEUX, vous vous concertez avec vos joueurs ! Laissez vos 5 joueurs (ou 4 + vous) avec 2 points chacun et totalisez ! Totalisation !

<b>La Conscience</b>	Qui est-elle (ou -il)
●●●●●	Une nounou TRÈS zelée et compétente, mais juste humaine. Ou pire, une Yandere hyperprotectrice qui pourrait menacer les amis des PJ.
●●●●●	Une illuminée (entre 15 et 20% de Clarté, eq. de 70 Réalisation) peu compétente mais avec une motivation et une personnalité excellentes. Ou alors, une Changeline plus ou moins débutante, et très maternante sur le fond (mais qui a un peu de ressource).
●●●●●	Une Fée débutante (25 à 35% de Clarté). Elle peut avoir un ou deux défauts de personnalité mais est capable de buter un Vampire mal luné, particulièrement si elle appelle son petit ami à la rescousse.
●●●●●	Comme décrite dans la description: une Fée de haut niveau ayant des compétences en pédagogie, psychiatrie et philosophie. Elle résout pas mal de problèmes et a un Réseau de Lumière derrière elle pour la protéger des coups durs.
●●●●●	Une Fée ayant un template supplémentaire de créature surnaturelle : par exemple, le fantôme gashadokuro (tel Karuta d'Inu x Boku SS) d'une Fée, capable de <i>faire peur</i> à une créature du Monde des Ténèbres. Ou une Fée ayant résisté à une tentative de goulification et qui est devenue demi-vampire. Alternativement, la maison du pensionnat abrite un Réseau de Lumière entier, style chambre d'hôtes.
●●●●●	Une Fée ayant un template supplémentaire de créature surnaturelle particulièrement épique : par exemple, une Fée qui est aussi une jirougumo fujoshi qui tisse des toiles de sang (car elle saigne beaucoup du nez en imaginant des choses que des enfants ne sauraient trop piger), émettant des

spores hallucinogènes attirant des sbires qui la défendront corps et âme, capable de reconstruire une psyché sans le consentement de l'intéressé, etc.  
 Alternativement, une Fée de haut niveau comme dans ●●●●●, mais *en plus* le pensionnat (et ses habitants) est protégé par des agents d'un service de lutte contre le surnaturel (éventuellement SCP, Orpheus, l'Université Anaïs ou les Chasseurs).

<i>Le Vigile</i>	Qui est-il (ou -elle)
●●●●●	Le pion est un gars compétent, mais a mal jaugé la cour de récré et a les PJ dans le collimateur, pour une raison ou une autre. Ou alors le pion est corrompu ou contraint à opposer les PJ.
●●●●●	Il n'y a pas de pion car soi-disant le coin est très tranquille (ou alors, on ne sent pas sa présence car c'est Akari, parce qu'Akari da pion >_<). Ou alors le pion est un gus ordinaire peu compétent et dépassé par les événements.
●●●●●	Le pion est un gars compétent, qui fait bien son boulot ou, à défaut, a une personnalité sympathique. Ou est le père d'un des PJ (attention à ne pas le faire mourir facilement).
●●●●●	Le pion est soit un vétéran qui en avait marre de faire des guerres et qui a toujours envie de rendre service, soit c'est un allié précieux mais qui a des problèmes (ça peut être un être du Monde des Ténèbres en conflit avec sa mascarade) ou de nombreux ennemis, style personnage secondaire de shonen (exemple extrême: Jack Rakan de Mahou Sensei Negima). Ou alors c'est un pacifiste extraordinairement zélé, à la Vash the Stampede de Trigun.
●●●●●	Le pion est soit une créature surnaturelle, soit un ancien de l'Université Anaïs avec plus de dix promotions. Ou alors c'est lui la Fée (voir la Conscience à ●●●●● ou ●●●●●).
●●●●●	Le pion est clairement une créature surnaturelle. On peut imaginer un majordome au cheveux blancs avec un katana apparaissant en flash step devant un vampire qui tente de tabasser un môme mais il pare le coup (je l'imagine avec la tronche de Soushi dans Inu x Boku SS).

<i>Le Sage</i>	Qui est-il (ou -elle)
●●●●●	Le prof de la classe est un connard qui marche sur les rêves des élèves et les insultent, les rabaissent et les humilient. Ou un maniaque de la discipline. Ou alors, c'est une personne très gentille à part si on ne fait pas ses devoirs, auquel cas elle se met à l'emmener dans son « placard des délices » (penser Shirogane-sensei de Mahoraba), d'où les gens reviennent avec quelques points d'Aplomb en moins.
●●●●●	Le prof de la classe est normal, et désintéressé. Il n'aidera pas les PJ (à moins que ces derniers en fassent des tonnes). Ou alors, c'est un être tourmenté par sa classe (voir Le Caïd).
●●●●●	Le prof de la classe est normal, et intéressé. Mais il est un peu en dessous du surnaturel (ou n'y connaît rien). Ou alors, c'est un prof très sympa et agréable, qui ne donne presque jamais de devoirs mais qui n'est pas très compétent (ou alors, ne l'est pas pour les besoins

	du scénario).
●●●●●	Le prof de la classe est une personne avec une personnalité forte (mais pas exempte de défauts) et un intérêt pour le surnaturel, et est heureux de présenter a ses élèves les résultats de ses recherches ou l'étendue de son savoir. Parfois il est utile, mais parfois sa personnalité bloque.
●●●●●	Le prof est un Mage des Traditions de moyen niveau, section païenne. Genre il s'en va a bord d'un balai, tranquille, et fait la tambouille de la cantine (ou de la pause goûter) dans un gros chaudron ! Non, Roger, tu n'en auras pas car tu es tombé dedans quand t'étais petit !
●●●●●	Le prof est un Mage de haut niveau, ou quelqu'un de surnaturellement influent, comme un Vampire ou Changelin de haut niveau pacifique et bienveillant. (Ou alors, c'est le principal qui l'est et fait office de Sage.). Alternativement, tous les profs font leur petit club de sciences occultes et ont chacun un mot a dire sur un aspect ou l'autre du monde surnaturel.

<i>Le Caïd</i>	Qui est-il (ou -elle, ou sont-ils)
●●●●●	Des racketteurs terrorisent un groupe de bagarreurs qui est contraint a extorquer et tabasser le reste de la cour. Ou alors, un groupe d'enfants sont devenus des cultistes d'Amrath ou d'un dieu du Mythe et commencent a tirer sur les gens avec des pointeurs lasers modifiés et surboostés en portant des roues de vélo sur le dos, en hurlant « pour les dieux noââars !!! » d'une voix fanatique.
●●●●●	Un groupe de bagarreurs de cours moyen terrorise la cour, ou, alternativement la cour est terrorisée par des racketteurs qui ont un territoire a eux entre le pensionnat et ladite cour.
●●●●●	C'est une cour de récré normale, avec ses règles et ses tabous. Alternativement, deux groupes de bagarreurs se disputent (peut-être des « héros » et des « méchants » - un twist intéressant serait des « héros » tyranniques et des « méchants » pas si méchants que ça). Ou alors, c'est une bonne cour de récré avec des gens sympas, mais sous la menace d'un racket : les mômes s'organisent pour résister a des adultes ou lycéens hostiles.
●●●●●	C'est une cour de récré sympa, ou des enfants « vulnérables » peuvent survivre s'ils sont prudents. Il y'a peut-être des bagarreurs mais ils se bagarrent entre eux. Alternativement, il y'a un caïd fort, intelligent et noble qui se dit « justicier » et se bat pour défendre les faibles.
●●●●●	Une cour de récré excellente, ou intellos et cancre sont amis et ou la différence est acceptée. Les PJ y ont beaucoup d'amis et peuvent éventuellement obtenir un « soulèvement populaire » si des ennemis les poursuivent.
●●●●●	Une cour de récré excellente, avec un caïd justicier et ou au moins la moitié des enfants sait qu'il y'a du surnaturel et sont prêts a défendre les PJs sans qu'ils aient a demander leur aide. Alternativement, il y'a un concile d'intellos qui sont des jeunes Mages (ou alors des bagarreurs garous), qui sont amis avec les PJ et peuvent leur rendre service.

Avec ce système, on pourra rapidement poser la base de l'école et du pensionnat.

Reste plus que le plus difficile qui sera a faire sur mesure par le MJ... Arriver a articuler un scénario de l'Appel de Cthulhu a cet univers.

On peut aussi utiliser toutes sortes de scénarios modernes (voir même des scénars cyberpunk comme ceux de Shadowrun).

## 10 Ennemis (et quelques amis)

Voici la liste des types de créatures surnaturelles (ou pas) du monde, plus ou moins tirée de la liste de CoC:UA.

### **Bagarreurs violents/Bullies** (Menace: Faible, a part si surnaturel / Relations: Hostiles)

L'homme est un loup pour l'homme, et parfois des mômes imbus d'eux-mêmes ou ayant soif de violence se battent contre les plus faibles. Une des rares menaces, dans Roji-Kuro, dont l'on peut se défendre a armes « égales ». A part si les bagarreurs sont actuellement des adultes (voir Faux Dieux) ou pire, des surnaturels.

Pouvoirs: Aucun (en général)

Incapacités: Aucune (en général)

### **Faux Dieux** (Menace: Moyenne, encore pire si surnaturel / Relations: Hostiles)

Que ce soit par le racket ou par la maltraîance, certains adultes entretiennent une relation ou l'enfant est piégé dans une situation dont il ne peut se plaindre car il est forcé au silence. C'est a ses amis de déceler ses signes de détresse, et l'aider a se débarasser de ces gens qui ont une influence irrationnelle sur d'autres.

Pouvoirs: Ils ont le pouvoir divin d'être plus forts et toujours gagner.

Incapacités: Leurs pouvoirs sont faux et s'ils sont désavoués, ils deviennent faciles a vaincre. Ils sont aussi faciles a vaincre quand on est plusieurs, par le pouvoir de l'amitié !

### **Créatures du Mythe** (Menace: Élevée / Relations: Hostiles)

Le principal antagoniste sont les créatures du Mythe. Normalement, quelqu'un de sensé dirait que ces dernières sont d'une dangerosité extrême, mais déjà que ces dernières ont déjà du mal a voir les humains comme autre chose que des insectes, alors des enfants ? De cette manière, les Grands Anciens ont une très large chance de juste ignorer la présence des PJ.

Par contre, si les PJ attaquent ou s'intéressent trop au Mythe, le Mythe va s'intéresser a eux et parfois les tabasser vicieusement, parfois continuer a les ignorer.

Pouvoirs: Immenses et sur de nombreuses spécialités.

Incapacités: N'ont pas de moralité ni de santé mentale, et sont incapables d'écouter sans énormément d'efforts.

### **Valkyries** (Menace: Extrême / Relations: Hostiles)

Une menace plus tangible sont les scions d'Amrath et de la Dame. Ce sont des adultes (en général), en général paranoïaques face a l'ultra-violence, ce qui signifie que si un enfant fait quelque chose de suspect ou emmerdant d'une quelconque manière la Valkyrie, il va en avoir pour son grade, que ce soit en se faisant tuer (car les Valkyries tirent leur pouvoir de la récolte d'âmes) ou en se faisant embrigader définitivement dans les Valkyries (toucher une de leurs pierres d'âme « infecte » un individu normal et le fait devenir un servent d'Amrath lui-même).

*A noter, vu que ce sont des enfants, Déméryn, une autre divinité de Oué-Dé-Té~, vivant dans la Haie, va être intéressée par eux aussi. Quand a Tamaris... Ça m'étonnerait qu'un enfant infecté ait le temps de tuer avant de l'être, donc des petits Angelots sont possibles~*

Pouvoirs: Assez kickass, et sur toutes sortes de spécialités (ces derniers étant distribués plus ou moins aléatoirement). Ils peuvent aussi très facilement « infecter » des gens (comme les PJ) pour les faire eux-mêmes devenir Valkyries.

Incapacités: Aucune. Ils sacrifient par contre leur SAN pour utiliser leurs pouvoirs, s'ils n'ont plus d'âmes a consommer. Leur seule incapacité semble être le fait qu'ils soient en conflit perpétuel entre Amrathites et rebelles de la Dame.

### **Vampires** (Menace: Élevée / Relations: Inamicaux)

Le Monde des Ténèbres est peuplé de pas mal de, euh, peuplades, et les Vampires en sont les premiers de la liste. Les Vampires sont nés au moment du Premier Meurtre : Caïn fut le premier Vampire. Par la suite il y eut une dissension entre plusieurs familles, et entre deux factions, la Camarilla et le Sabbat. Ensuite, le tout est une affaire compliquée de luttes de pouvoir et de politique...

Les Vampires ne sont pas forcément méchants avec tout le monde, ils ont juste un certain appétit pour le sang humain. Certains le sont par contre. Ça peut créer toutes sortes de plot hooks, comme des Vampires demandant des services inoffensifs aux PJ, et les joueurs qui flippent en croyant que *quelque part* il y'a un gros piège alors qu'en réalité, non. Ou alors oui.

Pouvoirs: Aller très vite (Célérité), être super charismatiques et séduire (Présence/Domination), résister à tout et être très forts (Résilience/Vigueur), commander aux animaux (Animalisme), sentir venir les trucs (Auspex), être Akari Akaza (Obfuscation), commander les émotions (Majesté), terroriser (Cauchemar), se métamorphoser (Protéisme), avoir des réflexes surhumains (Praestantia), et d'autres trucs.

Incapacités: Peur du soleil et du feu, le vampirisme est une malédiction « divine ».

### **Loups-Garous** (Menace: Élevée / Relations: Neutres)

La Nation Garou sont, disons-le tout net, des Aborigènes ou Indiens version surnaturelle. Ils respectent la terre et Gaïa tel une congrégation de chamans, et ils ont la bête en eux. Roar !

Mais certains garous sont eeevil (c'est le cas des Danseurs de la Spirale Noire).

Leurs ennemis sont le Système en général et la destruction de la nature, incarnée dans ce qu'ils appellent le Wyrms, un ver gigantesque qui dévore les esprits...

Les Garous sont en général de sympathiques gars si on les approche par le bon côté. Par contre, si on les antagonise... disons que même un *enfant Garou du même âge que les PJ* peut tuer une équipe de six PJ avec quasi-certitude. Mais ils aiment les Fées et n'aiment pas tuer des enfants, donc rester dans le pensionnat dans les bras de la Conscience est un bon réflexe.

Pouvoirs: Se transformer en un hybride mi-homme mi-bête d'une force et dextérité quasi surréalistes, et différentes spécialités selon leurs Auspices: utiliser le Prankster's Gambit (Ragabash), communiquer avec les esprits (Théurges), motiver les hommes et les passions (Gaillards), botter ENCORE PLUS de culs (Ahrouns), ou tout ce qui a été cité précédemment (Philodoxes).

Incapacités: Parfois berserks ou violents. Selon les conditions de leur naissance, ils sont soit en sync' avec le Système mais ont du mal avec le spirituel (Homids), soit l'inverse (Lupus), soit déformés, stériles et peu acceptés par les Garous en général (Métis).

### **Mages** (Menace: Moyenne / Relations: Neutres)

Les Mages sont des gens ayant un certain contrôle sur la réalité, et ce, en abordant cette dernière via un certain Paradigme. Certains font de la magie en traçant des pentacles et invoquant des démons, d'autres en font en chantant en chœur en invoquant le pouvoir d'une tour géante (désolé, mais il fallait que je fasse cette blague). Donc le schtick des Mages c'est qu'il y'a des tonnes de Paradigmes qui ne se blairent pas.

Par contre, il y'a une série de Paradigmes à la mode, les Paradigmes rationnels de la science : la Technocratie. La Technocratie A le pouvoir est actuellement une des causes de la continuité du Système. De ce fait les Fées HAÏSSENT la Technocratie car ils sont la science sans conscience, la ruine de l'âme et de la raison.

Les Mages voyant les enfants comme des enfants, ils n'y font pas trop attention, et un enfant est peu prédictible, ce qui désorientera un Mage voulant se prendre à lui.

Pouvoirs: Tous, mais servant un certain schtick.

Incapacités: Ils sont limités par le Paradoxe. Si assez de gens ne croient pas en ce qu'ils font, ils en reçoivent le contrecoup via la trame même de la réalité.

### **Changelins** (Menace: Faible / Relations: Alliés)

Les Changelins sont les scions d'un homme ou une femme avec un ou une des anciennes Fées d'antan (qui, je le rappelle, étaient *bizarres* et plus menaçantes que les Fées actuelles), et qui ont été replacées dans des familles d'humains. Ils sont liés à une dimension faite de pur rêve et création, le Songe. Leur existence est cependant fade, opprimée par le Système. La simple Banalité qui s'en dégage est assez pour détruire leur héritage féerique, car ils ont quelque chose qui leur manque : la Motivation. Ils sont une force de création pure, mais il leur manque le fondement de la rationalité et une raison de vivre...

Pouvoirs: Tromper les sens (Chicanerie), Copier et manipuler des objets (Légerdemain), Contrôler et comprendre les éléments (Prime), Prédire le futur et manipuler la fortune (Voyance), Aller plus ou moins vite (Périples), entre autres.

Incapacités: Leurs pouvoirs sont très limités par le manque de Glamour et la Banalité. Un Vampire qui utilise ses pouvoirs à tire-larigot est normal. Un Changelin qui utilise un pouvoir est désespéré (contrairement aux Fées qui utilisent des Stratagèmes). Un Changelin de trop haut niveau devient une « Vraie Fée » déstabilisant la trame même de la réalité par ses pensées (à cause du manque de Réalisation). Certains Changelins ont été « ravagés » par la Banalité, devenant des « Dauntains », sortes d'hybrides entre Agents et Changelins.

### **Chasseurs** (Menace: Moyenne / Relations: Amicaux)

Les Chasseurs sont des humains *non* surnaturels (ou presque) qui ont juré d'exterminer toute créature surnaturelle (y compris bénignes comme la majorité des Changelins, et les Fées).

D'autres groupes existent avec plus ou moins les mêmes caractéristiques que les Chasseurs, tels que Orpheus (qui sont liés aux morts et fantômes) et la Fondation SCP.

Pouvoirs: Aucun, mais les Chasseurs ont accès à un équipement considérable et sont incroyablement rusés, utilisant sans merci les faiblesses de leurs proies.

Incapacités: Aucune.

### **Démons** (Menace: Élevée / Relations: Neutres)

Les Démons sont des Anges déchus du « dieu » tels que les habitants du Monde des Ténèbres le voient. Cherchant à se rebeller contre Dieu et cherchant l'adoration des mortels pour alimenter leurs pouvoirs, les Démons ne cherchent pas grand chose des enfants.

Pouvoirs: Leurs pouvoirs passifs sont assez forts (immunité au contrôle mental, à la déraison, à la maladie, à l'âge, résistance aux toxines, détection du surnaturel, et auto-soin) et en plus, ils peuvent utiliser le pouvoir des légendes de la création...

Incapacités: Nécessitent l'adoration des mortels pour exprimer leurs pouvoirs. En plus des Démons qui viennent d'en haut, il existe des Démons qui viennent d'en BAS, et s'incarnent dans des objets, devenant « Liés à la Terre ». Ces derniers sont des monstruosité terrifiantes servant le chaos et la destruction...

### **Prométhéens** (Menace: Faible / Relations: Alliés)

Les Prométhéens sont des constructs imbués par le feu divin qui leur donne une conscience. Ils cherchent à se construire une âme pour devenir vivants (le Grand Oeuvre).

Les Prométhéens n'ont aucune raison d'emmerder les mortels (sinon que les mortels flipent en leur présence, donc *c'est les mortels* qui les emmerdent), et les enfants sont des mortels plus ou moins inoffensifs et souvent ouverts d'esprit. Des plot hooks possibles avec les Prométhéens sont généralement de l'ordre de « vivre avec ou accueillir ledit Prométhéen ».

Les Fées adorent prendre soin des Prométhéens, les traitant comme les pauvres choses brisées qu'elles sont, avec toute leur maternelle affection.

Pouvoirs: Ils ont un peu de pouvoirs surnaturels, divisés en spécialités appelées Transmutations, et en gagnent au fil de leurs Raffinements.

Incapacités: L'aura d'anti-tranquillité (Disquiet) qui s'en dégage perpétuellement.

### **Geists** (Menace: Moyenne / Relations: Alliés)

Les Geists sont des sortes d'esprits bizarres qui parfois tissent un lien ou pacte avec un mortel venant de mourir, pour revenir dans le monde physique. Ces mortels sont appelés Mange-Péchés et obtiennent des pouvoirs surnaturels de leurs symbiotes.

Les Fées observent ces couples de Mange-Péchés et Geists avec un certain respect, considérant qu'il faut à un mortel et un mort pas mal de Motivation pour revenir à la vie comme un seul être.

Pouvoirs: Ils en ont, généralement liés au froid ou à la mort.

Incapacités: Ils sont liés par les Clés et Seuils de leur mort et de celle du Geist, et limités par la Synergie entre Geist et Mange-Péché (après tout, les Geists font aussi un peu ce qu'ils veulent). De plus, liés à la mort, ils attirent des ennuis.

### **Agents/Le Système/Les Argéniums** (Menace: Extrême / Relations: Hostiles)

Le Système Capitaliste est maintenu par le Culte du Dieu Argent, subdivisé par deux sous-cultes, le Culte du Travail et le Culte de l'Âge. Il est la source de la Banalité et de la Déraison qui fait que les lois physiques sont transgressées pour accommoder la sacro-sainte loi du marché qui dit que le Système s'étendra exponentiellement à l'infini malgré les ressources finies de Gaïa.

Le Système utilise la Justice (ou injustice), le lavage de cerveau constant et inconscient de la part des Agents Sociaux, et le Dispositif Vecteur de Cohésion Sociale (ou le Système en lui-même, avec ses institutions qui excluent ou partenarisent). Ils veulent annihiler l'Amour afin de mater toute rébellion et accomplir leur noir dessein.

Ils servent leur vrai maître, le Néant, qui cherche à annihiler la Substance qui est née à partir du Néant et qui n'est pas le Néant et ne souhaite pas y revenir.

Pouvoirs: Ils ont des pouvoirs divins dont celui de juger les gens, de changer les gens selon leur mystérieuse volonté et surtout, le POUVOIR DE L'ARGENT qui leur permet de décider si quelqu'un doit vivre ou mourir, et avec quelle qualité de vie.

Incapacités: Ils n'ont pas la volonté de Dieu derrière eux. Quand la Raison et l'Amour les trouve, ils perdent leurs pouvoirs (et parfois leur propre intégrité tant ils sont pourris de l'intérieur).

### **Fées/Les Évolués** (Menace: Extrême / Relations: Amicaux)

L'évolution ne passe plus sur un plan physique mais spirituel. Après avoir trouvé la forme parfaite pour une vie sociale, les humains ont à bâtir leur relation avec Dieu/la Substance pour procéder à l'union finale à venir. Plus un être s'approche de Dieu/Substance, plus il EST Dieu et Sa Volonté, et plus il est capable de plier l'univers à sa guise, que ce soit par l'intermédiaire de Stratagèmes délicats, de la Poudre (qui est une forme « sans forme » de Dieu/Substance) ou simplement de la fureur de vivre et exister (sous forme du Pouvoir Spiral).

Les Fées combattent une seule chose: l'entropie et les philosophies nihilistes qui l'accompagnent, tel le Culte du Dieu Argent ou la Volonté des Grands Anciens (et de certains Très Grands Anciens). Elles prennent soin de l'univers/Dieu/Substance et tous leurs composants, avec une amour maternel, paternel, fraternel et conjugal.

Pouvoirs: Les Stratagèmes et le Pouvoir Spiral sont les seuls vrais pouvoirs qui existent, et avec Dieu derrière eux, ces derniers sont infinis. Les pouvoirs des Argéniums sont faux et honnis.

Incapacités: Il n'y a pas de voie clairement définie pour se réaliser. Beaucoup de gens suivent les Fées sans jamais atteindre l'Illumination de leur vie, et c'est pour cette raison que les Fées demeurent cryptiques et réticentes à « élever » des gens... Cependant, les Fées ne sont incapables de rien, car tout est possible.

### **Extérieurs** (Menace: Extrême / Relations: ?)

L'Humanité n'est pas seule dans l'espace et il se peut que des énormes intelligences artificielles largement plus intelligentes que toute l'Humanité ET les Grands Anciens *combinés* (*y compris Nyarlathotep*) et assez puissantes pour créer et déplacer des étoiles comme nous des billes dans un bac à sable, soient en train de développer un intérêt pour nous. La Substance est aussi tourmentée

par les guerres d'empires stellaires construisant des *autowars*, machines de guerre auto-répliquantes qui *sont le concept de la guerre* et dont la puissance est telle qu'à côté de l'une d'entre elles, Azathoth ne soit qu'une cible d'entraînement inoffensive.

Pouvoirs: Des intelligences excédant le zéro-ième niveau toposophique ont probablement connaissance de la Substance et du Pouvoir Spiral. Mais le fait qu'il y'ait encore des guerres ou il devrait y avoir de la paix signifie que même a ce niveau de sophistication et de compréhension mutuelle, la notion de conflit n'a pas disparu.

Incapacités: Aucune (pour un simple être sentient). Il se peut quand même que certains Extérieurs, tels les Grands Anciens, considèrent l'Humanité comme un tas d'insectes sans importance et ignorent juste leur présence (et c'est tant mieux, car personne n'aime se prendre un *autowar* sur le coin du nez).

## 11 Bonus: Clarté, Moe, Substance et Stratégèmes

Il y'a une compétence secrète (encore!) semblable a Cthulhu Mythos mais ayant un très bon effet sur la SAN. Sa base est Réalisation\*0,25 et elle s'appelle Clarté. Il n'est pas possible de dépenser de XP dedans.

La Clarté est une mesure du lien entre l'Investigateur et Dieu/La Substance. Elle diminue en confiant son âme au Dieu Argent ou au Néant (s'il y'a des PDGs, Directeurs (surtout RH), Inspecteurs des Impôts et autres Huissiers parmi les Investigateurs, ces derniers ont déjà une clarté réduite.

Clarté / Réalisation	Qui est-ce
0 % / 0	Fanatique du Dieu Argent, considère les gens comme des sommes d'argent ou pire, des produits.
1 % a 3 % / 1 a 7	Esclave Argénium
4 % a 7 % / 8 a 16	Plébéien normal dans le Système
8 % a 9 % / 18 a 27	Ami des enfants, rebelle, anti-argénium
10 % a 14 % / 30 a 59	Illuminé, ami de son Enfant Intérieur
15 % a 19 % / 60 a 79	Réfractaire, connaît décidément les Fées ou Dieu
20 % a 24 % / 80 a 99	Être en cours d'éveil, philosophe a ses heures, mais pas encore éveillé.
25 % a 34 % / 100 a 140	Fée commençant a trouver ou faire son Réseau de Lumière. Commence a devenir invisible pour les argéniums les plus fanatiques.
35 % a 50 % / 141 a 400	Membre confirmé d'un Réseau de Lumière. Invisible a + de 50 % des gens excepté occultistes et altermondialistes. Doit avoir environ quatre partenaires amoureux.
51 % a 60 % / 401 a 960	Fée expérimentée et puissante, capable de changer le monde qui l'entoure. Invisible aux gens normaux. Doit avoir environ huit partenaires amoureux.
61 % a 70 % / 961 a 3600	Noeud mineur de la Substance, doit avoir environ seize partenaires amoureux.
71 % a 75 % / 3601 a 6400	Instance supérieure de Féerie, noeud majeur de la Substance.
100 % / +∞	Dieu ou la Substance elle-même (impossible a atteindre)

### Choses pouvant augmenter la Clarté

Pour augmenter leur Clarté, les Investigateurs, comme pour le Mythe de Cthulhu, tomberont sur des écrits (ou des enregistrements ou des vidéos). Ces oeuvres seront décrites ainsi : leur titre, leur langue, le nom de l'auteur, la date de parution, des notes descriptives, le nombre de points de Santé Mentale que donnera généreusement le visionnage/la lecture de l'oeuvre, le nombre de points qu'elle fera gagner en Clarté suivi d'une flèche et du plafond de l'augmentation de Clarté.

Effectivement, il y'aura un maximum (en général entre 10 % et 20 %) ou les Investigateurs ne pourrez plus augmenter ainsi leur Clarté.

Ils sauront cependant a la fin qu'ils devront rejoindre un Réseau de Lumière (équivalent de « un tas

de personnes vivant et s'aimant ensemble sans restreinte ») pour achever leur initiation spirituelle et commencer à se lier à Dieu en se découvrant les uns les autres à l'aide de leurs partenaires. Plus de précisions seront disponibles à la fin de ce chapitre.

**L'Éthique (enseignée)** – *A soi de trouver son mentor*. Si L'Éthique vous est appris par un expert en philosophie moe, un chaman, un druide, ou même une fée, elle vous sera probablement modifiée et déviée vers un texte plus proche de la Vérité. *Gain de Santé Mentale 3d8, Clarté +2d4+4% → 20 % (+2d20+20 → 80)*.

**L'Éthique** – *Français traduit du latin, par Spinoza paru en 1677*. Cet ouvrage disponible en .pdf ou en bouquin, d'une centaine de pages, est très dur à lire, mais permet de connaître le concept de « Dieu ou la Substance ». Cependant Spinoza a fait quelques erreurs dans son raisonnement (d'où le 1d12 au lieu de 2d4+4). *Gain de Santé Mentale 3d7, Clarté +1d12% → 20 % (+2d20+2 → 80)*.

**Philosophie Moe** – *Français, par Roch A. en 2013*. Cet ouvrage paru sur un blog puis distribué à quelques initiés sous forme de .pdf est constitué d'articles d'un réfractaire dont l'éveil a été interrompu pendant cinq ans. On y trouve de nombreuses références à d'autres œuvres moe. *Gain de Santé Mentale 3d3, Clarté +1d10% → 14 % (+2d20 → 56)*.

**Principia Discordia** – *Anglais, par Maticypse le Jeune en 1980*. Cet ouvrage disponible sur internet est le livre sacré des adeptes d'Eris Discordia déesse du Chaos. Il détient de nombreuses vérités et surtout, est extraordinairement amusant à lire. *Gain de Santé Mentale 3d4, Clarté +1d6% → 15 % (+2d12 → 60)*.

**The Ethical Slut: A Practical Guide to Polyamory, Open Relationships & Other Adventures** – *Anglais, par Easton et Liszt en 1999*. Édition plus récente de « A Guide to Infinite Sexual Possibilities », c'est une version upgradée de celui-ci, contenant des informations sur des forums et de nouveaux exercices de communication en couple. *Gain de Santé Mentale 3d8, Clarté +1d4+1% → 22 %*.

**The Ethical Slut: A Guide to Infinite Sexual Possibilities** – *Anglais, par Easton et Liszt en 1997*. Cet ouvrage disponible sur Ebay est un livre sur la polyamorie, contenant des conseils de vie pour devenir une « pute éthique », c'est à dire quelqu'un d'ouvert aux sexualités sans être immoral. Contient des informations excellentes pour préparer ou améliorer le fonctionnement d'un Réseau de Lumière. *Gain de Santé Mentale 3d6, Clarté +1d4% → 20 % (Réalisation +1d18+2 → 80)*.

**Les Coloriés** – *Français, par Alexandre Jardin en 2004*. Cet ouvrage commercial mais très audacieux traité d'un ethnologue séduit et emmené par une femme-enfant nommée Dafna. Ils arrivent sur une île où il n'y a jamais eu d'adulte et où les enfants ont grandi dans une civilisation assez cocasse où l'amour est l'activité préférée des « Coloriés » et un jeu. Note: Dans cette campagne, les événements de ce livre se sont réellement passés ! *Gain de Santé Mentale 4, Clarté +1d6% → 12 % (Réalisation +3d8 → 48)*.

**Nazo No Kanojo X (manga)** – *Japonais, traduction de fan en anglais ou français, par Riichi Ueshiba en 2010*. 8 volumes. Ce manga suit l'histoire d'un « couple » de lycéens pas comme les autres, Akira Tsubaki et Urabe Mikoto, la fameuse « mystérieuse petite amie ». Le manga montre en détail à quoi peut ressembler un lien substantiel entre deux êtres sans faire l'amour, et son influence sur la psychologie de ces derniers. Aussi, des ciseaux sont cachés dans la culotte de l'héroïne, qu'elle utilise pour intimider notre héros. *Gain de Santé Mentale 3d2 par volume (9 chapitres), Clarté +1d3% par volume → 16 % (Réalisation +2d6/vol. → 64)*.

**Nazo No Kanojo X (anime)** – *VO sous-titrée en anglais ou français, par Riichi Ueshiba et Deko Akao en 2012*. 13 épisodes. Cet anime est très fidèle au manga et permet de voir beaucoup plus des Rêves et des émotions des personnages, mais un arc a été changé, laissant davantage de place à un personnage très secondaire et en retire un autre, et l'Episode 13 est une fin d'anime commerciale, avec l'héroïne épousant subitement les normes sociétales dont elle se foutait royalement. *Gain de Santé Mentale 3d2 par épisode (à partir de l'13 qui convertit en perte), Clarté +2d4% au total → 17 % (Réalisation +4d8 au total. → 68)*.

**Yotsuba&! (manga)** – *Japonais, traduction de fan ou officielle en anglais ou français, par Kiyohiko Azuma en 2009*. 11 volumes. Ce manga suit l'histoire d'une petite fille toute adorable qui est en réalité (ou est-ce un rêve) un esprit du printemps, et qui découvre la vie selon le principe de « jouir de tout ». Ce manga rajeunit l'esprit de celui qui le lit de dix à vingt ans. *Gain de Santé Mentale 3d2 par volume (5 chapitres), Clarté +1d2-1% par volume → 13 % (Réalisation +1d3/vol. → 52)*.

Note pour MJ: Les Investgateur traumatisés par le Culte de la Lyriste ne devraient pas lire de volume de ce manga !

D'autres œuvres moe capables d'augmenter la Clarté existent.

A partir de 11 % en Clarté (44 Réalisation), l'Investigateur devient réfractaire et obtient le trait « Motivation Élémentaire » s'il ne l'a pas encore. Sinon il gagnera 500 XP en guise de remboursement. La réfractarité signifie que l'Investigateur « adhère a sa forme », ce qui le fait cesser de vieillir et régénérer de ses blessures plus rapidement, dépendant de son degré de clarté. Une personne a 10 % de Clarté se régénère 5 fois plus qu'une personne avec 5 % de Clarté, une personne a 20 % se régénère 4 fois plus (x20) qu'un a 10 %, 30 % 3 fois plus (x60) qu'a 20 %, puis la vitesse double par 10 % supplémentaire (x120, x240, x480...). Aussi une personne a 20 % de Clarté n'est jamais malade.

Un autre aspect de la réfractarité est qu'on devient immangeable, le système immunitaire surboosté attaquant n'importe quelle paroi digestive hostile et le goût (du point de vue du mangeur) est juste indiciblement désagréable.

Par la suite, l'Investigateur devenu Fée dormante doit trouver un Réseau de Lumière ou en fabriquer un, en tombant amoureux d'une femme consentante pour lui donner son amitié et infidélité éternelles. Il est possible de découvrir plusieurs types de liens substantiels, que ce soit une activité, un fluide corporel (tel la salive), par lesquels des routines peuvent s'installer pour continuer l'éveil. L'usage de ces liens permettra de se synchroniser avec la personne aimée, voir de recevoir des rêves. Ces émotions et surtout les rêves permettront de développer de plus en plus de Clarté. De nouvelles émotions et nouveaux rêves pourront être développés tant que les partenaires augmenteront en nombre. Une stagnation trop longue (d'un délai dépendant de la grosseur du réseau, les réseaux plus gros se recyclant davantage) mènera a une réduction du lien, qui pourrait même se briser, au fil du temps.

La Clarté deviendra de plus en plus difficile a augmenter – 50 % ou plus est inaccessible au PJ moyen, car cela demanderait trop d'expérience de vie et de relations.

A partir d'entre 10 a 30 % en Clarté (ç.a.d. entre 30-40 et 90-120 en Réalisation), la Fée prend conscience de la capacité de contrôler la Poudre, Substance sans forme, pour altérer l'univers et violer la loi de conservation de la matière. La Poudre fonctionne comme des nanobots autorépliqueurs. A partir de ce moment, la jauge de Motivation deviendra une jauge de Pouvoir Spiral.

Chaque point de Pouvoir Spiral (PS) utilisé dans un Stratagème Féérique a une chance égale a  $(100+Clarté)/2$  % d'être restauré après usage. Les Stratagèmes Féériques marchent TOUJOURS, a moins qu'on ne croie pas en eux, auxquels cas un jet de Clarté x5, x4 ou x3 est utilisé selon les cas.

**Ageru** – *Portée: A vue ; Durée: d'instantanée a 10 rounds, dépendant de la portée ; Coût: 1 PS pour 1 kg, augmente par logarithme de dix (2 PS/10 kg, 3 PS/100 kg...)*

La Fée amène a elle ce qu'elle désire ou l'immobilise dans sa lancée. Attention : des entités vivantes non-consentantes ne peuvent être déplacées qu'en réussissant un duel de Clarté x PS utilisés contre leur POUx2. Autre attention : on ne peut pas envoyer a gauche ou a droite un objet, ni en haut ou en bas, seulement la vitesse ou l'objet va vers soi, ainsi si vous vous envoyez quelque chose de trop gros comme un camion sans pilote il vous faut contrer le lancer en réutilisant ce Stratagème, ou esquiver.

**Commentaire Existentiel** – *Portée: 30 mètres ; Durée: Instantané ; Coût: 1 PS*

Relève un mort avec l'âme du défunt qui est temporairement extirpée du Samsara pendant le temps énoncé par la Fée. Le mort peut se manifester en tant que Revenant, Vengeur Vindictif ou d'autres morts-vivants assez avancés.

**Critique du Mode Réticent** – *Portée: Même que l'attaque ; Durée: Instantané ; Coût: 1 ou 2 PS*

Modifie une attaque pour automatiquement infliger un effet de Coup Critique (même si l'attaque a raté). Utiliser 2 PS permet a l'attaque de toucher automatiquement.

**Data Drain** – *Portée: A vue ; Durée: 30 mn pour un PJ, Permanente pour un PNJ sans Points de Motivation, variable pour les PNJ motivés ou avec PS ; Coût: 1 PS*

La Fée disruptive le champ A.T. de la cible. Pour rappeler : une disruption de champ A.T. détruit 1 PS de la cible (et sollicite automatiquement la Motivation Journalière des non-motivés, ou, en l'absence de Motivation/Pouvoir Spiral, cause le statut de Data Drain : -50% a toutes les Caractéristiques, les armes et armures devenant moins efficaces aussi (un Glock par exemple est réduit a un Derringer) et la victime ressemble a une version « chibi » et peureuse d'elle-même. Pour un PJ, n'est qu'à moitié efficace et ne déforme pas armes et armures. Une variante rare de Data Drain, Drain Heart, data draine n'importe quelle cible désirée sur une zone de 3 m par PS utilisé.

**Déchirure des Vêtements de l'Âme** – *Portée: Contact (nécessite de faire l'amour a la cible) ; Durée: Permanente ; Coût: 1 PS et 1 point de SAN par point de Clarté gagné par la cible*

La Fée essaie de s'assurer que les Vêtements de l'Âme d'un être aimé soient déchirés. Permet d'augmenter la Clarté de la cible d'1d10 supplémentaire jusqu'à a un maximum de 26 %. La cible gagne aussi 3 SAN par point gagné. Ce Stratagème ne peut pas être utilisé plusieurs fois sur la même cible, a part pour que cette dernière regagne de la Clarté perdue a cause de la Banalité.

**Déplacer un Coeur** – *Portée: Infinie ; Durée: autant qu'il le faut ; Coût: divers objets, en général qu'il faudra acheter, ou alors 1 PS pour les invoquer*

La Fée peint des chemins que seul la cible verra par simple coïncidence. Elle sera attirée par ces chemins. Ce Stratagème ne marche pas sur les cibles hostiles ou que vous ne voulez pas tuer. Si vous changez d'avis et lui faire du mal, vous perdrez du Pouvoir Spiral et de la Santé Mentale.

**Destruction Delayée** – *Portée: 100 m ; Durée: De 0 a 2 rounds en règle générale ; Coût: Par PS*

Crée une orbe de Pouvoir Spiral dans les mains pour l'envoyer et la transformer en conflagration élémentaire delayée. Ressemble a une technique d'arts martiaux, mais en largement plus bourrin que l'original. En clair, vous permet d'envoyer une énorme explosion élémentaire dans la face de l'adversaire (s'il n'esquive pas). L'explosion inflige 6 critiques physiques ou 12 critiques mentaux ou 4 critiques supérieurs. Attention: dans le cas de Choc, envoyer plus de 4 critiques de Choc inflige aussi les critiques de Choc additionnels a soi. D'autres critiques comme Explosion, Blind et Deaf peuvent aussi se retourner contre soi. La boule n'inflige pas de critique tant qu'elle n'est pas « activée » et perd de la puissance après 100 m de voyage. Cette dernière voyage d'ailleurs de 40 m par round.

*Les crits/critiques sont une unité d'effet élémentaire rédigée sur le manuel CoC:UA. Pour Roji-Kuro en clair, 6 critiques de feu, par exemple, est un effet semblable a l'explosion simultanée de  $2^3=8$  grenades incendiaires, soit une attaque MONSTRUEUSE. Destruction Delayée tout comme Vecteur de Destruction sont des Stratagèmes aux pouvoirs destructeurs IMMENSES.*

**Dialogue avec Gaïa** – *Portée: Au contact d'un végétal ; Durée: Passif ; Coût: 0 PS.*

La Fée, au contact de n'importe quel arbre ou végétal (marche mieux avec les vieux arbres) peut parler au réseau de pensée végétal, qui sert de porte-parole a Gaïa. Elle peut a la limite se faire psychanalyser (40 %+Clarté de la Fée), et communiquer avec d'autres Fées par l'intermédiaire, sous peine qu'elles soient aussi en contact avec le tapis végétal planétaire.

Ce sort peut être utilisé sur d'autres planètes pour communiquer avec les porte-parole végétaux de ces dernières.

**Don de l'Éternité** – *Portée: de voix ; Durée: 30 secondes, le temps d'énoncer son discours ; Coût: 1 PS si clarté inférieure a 25 %.*

La Fée appelle quelqu'un de précis a devenir Fée lui-même. En clair, ce quelqu'un sait désormais ce qu'est la Clarté (ça inclut avoir 11 % en Clarté) et cherchera (naturellement) activement a faire de lui le receptacle de l'amour de Dieu, a moins qu'il soit réticent pour une autre raison que le manque

de Clarté ou la Banalité.

Utiliser ce Stratagème est assez peu répandu parmi les Fées, qui préfèrent orienter les gens vers des méthodes plus indirectes comme la lecture d'ouvrages développant la Clarté et dépolluant de la corruption des Argéniums et de la Banalité.

**Enchanter un Lieu** – *Portée: Quand on est dedans~ ; Durée: de 1 a 42 années selon la fréquence de nettoyage ; Coût: 1 PS*

La Fée couvre d'un tapis de nanorobots organiques un lieu jusqu'à 250m<sup>2</sup>. Ce lieu sera automatiquement dépoussiéré et nettoyé, comme si une bande de ninjas qui seraient des Yamato Nadeshiko se réunissaient secrètement six fois par jour ici. Le niveau de saleté tolérée est modifiable, de « stérilisé » a « deux coups de balai par lune », de manière a pas faire trop « tache » avec le reste des environs.

**Enchanter Quatre Tambours** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: 3 PS, 4 tambours*  
La Fée enchante un set de quatre tambours (actuellement, deux tambours, une tambourine et un tambourin) de manière a contrôler le combat. Ces tambours ne marche que lorsqu'on énonce les combinaisons après les avoir tapées avec le tambour. Chaque commande a un effet différent (bin tiens) et ne s'applique qu'a l'équipe et/ou aux personnes visées, et ne sont efficaces que PENDANT UN COMBAT.

Séquence	Effet normal	Effet après <b>PON PON CHAKA CHAKA</b>
<b>PATA PATA PATA PON</b>	+50% a la vitesse de déplacement (dernier multiplicateur), -20% aux jets d'attaque	+100% a la vitesse de déplacement (dernier multiplicateur), -10% aux jets d'attaque
<b>PON PON PATA PON</b>	+20% aux jets d'attaque, -10% aux jets d'esquive	+20% aux jets d'attaque
<b>PON PATA PON PATA</b>	+20% aux jets d'esquive, -50% aux jets d'attaque	+20% aux jets d'esquive, -20% aux jets d'attaque
<b>CHAKA CHAKA PATA PON</b>	+2 a l'Armure Naturelle, +2 a l'absorption de SAN, -75% a la vitesse de déplacement	+5 a l'Armure Naturelle, +3 a l'absorption de SAN, -50% a la vitesse de déplacement
<b>PON PON CHAKA CHAKA</b>	Augmente l'efficacité de la prochaine commande et considéré comme tour d'incantation.	Charge tous les Charge Shots, génère un effet égal a Attaque en Puissance (même en attaque a distance, peut être utiliser pour faire combo avec d'autres Traits), considéré comme tour d'incantation.
<b>DON DON CHAKA CHAKA</b>	Tout le monde saute, les jets de saut deviennent Très Faciles (+20).	Tout le monde saute, les jets de saut deviennent Triviaux (+50).
<b>PATA PON DON CHAKA</b>	-3 a tous les compteurs de crit, ignore tous les effets de crit pendant ce tour	Met a 00 tous les compteurs de crit !
<b>PATA PON PATA PON</b>	Idem que CHAKA CHAKA PATA PON, mais fige le temps pendant 1 tour (on peut parler, saisir et utiliser des objets non offensifs)	Idem que CHAKA CHAKA PATA PON, mais fige le temps pendant 2 tours (on peut parler, saisir et utiliser des objets non offensifs) a part pour la Fée qui peut agir normalement.
<b>CHAKA PATA CHAKA PATA</b>	Contraint les adversaires a reculer (sans risque).	Contraint les adversaires a reculer même au bord d'une falaise.
<b>CHAKA PON CHAKA PON</b>	+10% aux jets de Chance pour les loots	+20% aux jets de Chance pour les loots
<b>PON PON PON PON</b>	Réveille les gens endormis (fonctionne même hors combat).	Réveille les gens endormis et avance l'initiative de toute l'équipe de 5.
<b>DON DO-DON DO-DON</b>	Provoque un jet de Chance Improbable (-50) pour un miracle. Généralement, fait proc tous les crits du tour ! Une fois par minute maximum.	Provoque un jet de Chance Très Difficile (-20) pour un miracle, ou un jet a -70 si DON DON-DON DON-DON sans boost a déjà été utilisé. Généralement, fait que toutes les attaques de ce tour soient des réussites critiques ! Une fois par minute.

Faire une séquence puis entonner prend évidemment une action simple, excepté pour DON DO-DON DO-DON qui est une action mineure.

**Enchanter un Seau a Mochi** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: 1 PS*

Un seau a mochi est un mélange entre un seau normal et un maillet, que l'on utilise normalement pour presser de la pâte a mochi. Ce stratagème est généralement trouvé dans les livres ou schémas venus du Japon. Quand du mochi mélangé a un des fluides corporels de la Fée (sang, salive ou autre) est battu avec ce seau a mochi, le mochi en ressort et s'anime sous forme d'Élémentaires de Câlins. Ces derniers sont gentils (mais peuvent être capricieux) et comprennent parfaitement le

coeur de la Fée (en clair, ils recevront des ordres du conscient et de l'inconscient de cette dernière). Ils peuvent s'étirer a loisir (-4 CON/+4 CON, de 4 a 0 d'Armure Naturelle) et après quelque temps, ont les mêmes caractéristiques et compétences que la Fée (excepté 2d4 INT, 1d4 EDU, 5d4 POU et 4d4 CON), et une Clarté égale a 50 % pour ce qui est de câliner.

**Esprits Protecteurs** – *Portée: A vue ; Durée: jusqu'à destruction ou effritement naturel ; Coût: 1 PS par 5 points de Barrière, x2 par PS utilisé (3 PS = 20 pts, 5 PS = 80 pts...)*

La Fée protège d'un bouclier de poudre cristallisée la ou les cibles (on divise la protection et choisit autant de cibles que l'on veut). La poudre émule l'effet de masse, et crée effectivement une barrière biotique.

**Exploitation Entropique** – *Portée: Livre d'origine et destination a portée de main ; Durée: Permanente ; Coût: 2 PS +1 PS par degré d'amélioration déjà obtenu, plus le coût de SAN multiplié par les PS utilisés si le sortilège en a un.*

La Fée tente d'améliorer un sortilège au péril de sa Santé Mentale, en exploitant statistiques et autres effets papillon. Ce Stratagème nécessite un jet de Mythe de Cthulhu ou Occultisme souvent Improbable voir Impossible, ou l'usage du Stratagème « Dialogue avec Gaïa » (pour accéder aux statistiques de la planète tenues par les arbres). Si le jet réussit, le MJ améliore le sortilège (le rendant en général beaucoup plus pratique), tel qu'il devrait le faire s'il tombait sur « Reroller: Sort Upgradé! » sur la table des types de sorts aléatoires. Ça comprend une modification du titre du sort, tel « Enchanter une Lance » qui nécessite une plume de 36 oiseaux et au moins 13 mois qui devient « Enchanter une Lance sans passer pour un noob » qui nécessite une plume de 3 oiseaux et 2 jours. On peut évidemment essayer a nouveau d'améliorer un sort déjà upgradé, ~~et ça met encore plus en péril la SAN de la Fée et c'est encore plus fun.~~

On ne peut évidemment pas utiliser ce Stratagème sur un autre Stratagème. Pour améliorer un Stratagème, il faut réapprendre le Stratagème par une autre origine.

**Forger un Artéfact Eldritch** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: 1 a 2 PS, usage d'un sort ou d'un livre du Mythe*

La Fée forge un artéfact eldritch aléatoire, possible a utiliser en crafting. Les artéfacts forgés avec deux points de Pouvoir Spiral sont très susceptibles de donner a une arme craftée une rareté violette ou orange.

**Forger des Cubes d'Utilité Publique** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: 1 PS*

La Fée forge 2+1d3 cubes étranges, dont chacune des faces peut être configurée en entrée ou sortie. Les faces sont, selon un d6 dont le 1 est en haut et a l'endroit :

- 1: Chaleur
- 2: Lumière (90 % optimal)
- 3: Électricité (se morphe en n'importe quel type de prise prévu : le modele d'Urantia Gaïa l'Étoile Bleue est un 110 V standard, de tension variable mais plus ou moins stable.
- 4: Radioactivité (e (2,7[1828] millisiverts par joule)
- 5: Son (Ne peut, hélas, pas être réglé sur les vibrations électromagnétiques d'objets. Cependant, ce qui en sort ou entre dépend de la signification de la musique ou surtout du mode qui la crée.)
- 6: Matière (Marche au son, ou sort de la Poudre/Pouvoir Spiral pur)

A noter que ce truc peut produire 1 PS en 1 mois et demi en l'absence de nanoconstructeur, et que les Fées se rendent rapidement compte a partir de 10 PS qu'un CUP est activé quelque part et cherchent a l'arrêter et rendre la Poudre a la Substance, parce que l'existence prolongée de la Substance sans mode hors scories viole les lois physiques.

Créer de la matière autre que de la Poudre nécessite que celui qui a forgé le cube ait Nanoconstruction/réparation basique.

(A + de 30 % en Clarté, le nombre de cubes passe a 3+1d2. A + de 40 %, il passe a 5.)

**Forger un Livre Temporel** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: -1 PS, +1 PS par POU normalement utilisé dans un sort de Créer une Faille dans le Temps (minimum 1)*

La Fée écrit un livre vachement détaillé décrivant une époque donnée dans un lieu donné... en fait, c'est actuellement une faille spatiotemporelle : lire le livre téléporte celui qui le lit là-bas. Comme dans MYST ! Créer un Livre Temporel envoie aussi automatiquement un « livre de retour » a la sortie, mais le livre de retour peut être déplacé par d'autres de l'autre côté du portail, et les dégâts infligés a un livre sont identiquement infligés a l'autre pour des raisons de sécurité. Forger un Livre Temporel n'a, au contraire du sort Créer une Faille dans le Temps, pas de limite vers le passé. A noter qu'il n'y a jamais eu de Big Bang et que l'univers s'étire infiniment dans le passé. Cependant a partir de 15 milliards d'années et quelques le Cosmos n'a pas encore été tiré du Néant par le Chaos et donc il n'y aurait pas grand chose a faire.

A noter: les Livres Temporels ramène a une autre « ligne de temps » similaire mais n'influant pas sur le futur, mais qui sera dans un futur proche, et cette ligne sera dévorée par un certain type de déchéance. Envoyer un d100 pour savoir quelle déchéance arrivera et quand.

d10	Délai d'annihilation (DIZAINES)	Cause d'annihilation (UNITÉS)
1 (mieux)	100 années	Le monde est en train d'être recyclé par la Substance pour faire d'autres trucs. La Substance, dans sa magnanisme gloire, saisit éventuellement les PJ (s'ils sont en danger de mort par recyclage) pour les ramener dans le monde normal. Ils reviennent éventuellement avec des cadeaux ou des souvenirs (pour les récompenser des risques qu'ils ont pris).
2	10 années	Le monde devient peu a peu non-interactif et figé. Les objets saisis par les PJ restent/redieviennent « normaux », et ceux lâchés font progressivement partie du décor.
3	1 année	Entropie (il va faire frisquet !). La température diminue jusqu'à -278° K. En cas de pénétration dans un monde « vide », le délai d'annihilation devient « 10 minutes » et les gens se rendent vite compte après 10 secondes qu'il ne vont pas rester longtemps ici et lire le Livre-Lien.
4	1 mois	Inexistence partielle (certaines parties deviennent monochromes (d'une couleur particulière) puis disparaissent dans un « Akarin~ ». Les PJ/PNJ qui disparaissent reviennent dans le monde normal. Le Livre-Lien qui disparaît fait revenir tous les PJ/PNJ amenés dans le monde normal.
5	1 semaine	Déchéance standard (le Néant lui-même se manifeste par taches et s'étend jusqu'à saisir des pans entiers de la réalité et les emporter avec lui). Attention aux glissements de terrain. Les PJ et PNJ absorbés par le Néant n'existent plus et, s'ils n'ont pas de points de Pouvoir Spiral, meurent on ne peut plus définitivement. (Sinon Dieu les ramène in extremis dans le monde normal, a 4 PV, 3 PMag, 5 SAN et 1 PS par PS)
6	1 jour	Des champignons rouges et blancs effrayants gonflent et explosent (comme dans « l'Etoile Mystérieuse » de Tintin). Ces explosions infligent 5 fois moins de dégâts que la normale mais laissent des trous. Être poussé ou pire, ÉCRASÉ par un de ces horribles champignons inflige de lourds dégâts de SAN ! (Voir 5 pour la conséquence d'être annihilé.) Plus la déchéance est proche plus il y'a de champignons qui poussent...
7	9 heures	Corruption terminale Argénium. La Banalité est si forte qu'on y étouffe, et l'univers entier est corrompu par un capitalisme totalement irrationnel. Puis va être détruit d'une manière ou d'une autre (relancer le d100).
8	3 heures	Big Blank. Une terrifiante entité fait tomber des choses puis absorbe dans le Néant l'univers en un seul gniac. (Voir 5 pour la conséquence d'être annihilé.)
9	1 heure	Langoliers dévorant tout sur leur passage (attaquent les PJ en priorité, aucun PNJ n'est présent).

10 (pire)	Monde déjà vide (les joueurs apparaissent sur une plate-forme)	Inexistence totale. (problème de noclip brutal et souvent fatal) (Voir 5 pour la conséquence d'être annihilé.)
-----------	--	--

D'autres idées de causes d'annihilation :

- Un monde qui est un fantasme de Chitose Ikeda et qui se décompose en saignant par certains orifices et geysers (ai-je précisé que c'est de la lave en fusion ?) et en émettant des « prrouic ! hee naa~ » sans rapport avec le danger dans lequel sont les PJ...
- Un monde qui se dégonfle (dégâts de SAN de plus en plus gros).
- Un monde qui fond (penser a Salvador Dali).
- Un monde qui devient astral (anti-Banalité).
- Un monde perdant sa lumière.
- Un monde qui bascule dans un plan élémentaire (uh oh !) !
- Un Big Crunch accéléré. Tout devient un tantinet étroit !
- Un monde avec des murs de noirceur qui avancent très lentement. (Y'a aussi une variante avec un mur rouge rapide.)
- Un monde ninja (dont de plus en plus de modes sont des faux ou des clones illusoires). Y COMPRIS DES LIVRES DE LIEN...
- Un monde se fondant dans un moe-anime et qui devient un amas de running gags éternels.
- Un monde qui « pête les plombs » ou toutes les actions deviennent de plus en plus difficiles (ça commence avec un -10 %, ça finit avec tout a -50 %) et ou les jets de Chance échouent automatiquement
- Un monde qui fait progressivement des eversions et devient hostile et invivable.
- Une combinaison de plusieurs Déchéances.

etc...

### Forger un Objet Culturel – Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: 2 PS

Ce Stratagème permet d'invoquer une collection CD, DVD, cassette ou livre, équivalent d'une collection moe-anime ou moe-manga aléatoire compréhensible pour l'homme (12 ou 13 épisodes en général). La lecture de cette oeuvre qui n'est présente nulle part sur cette planète guérira des points de Santé Mentale selon cette table.

d100	Gain de SAN	Équivalent Terrestre	Sensation
01	3d3+2/ épisode	Yuru Yuri (Saison 2), Joshiraku	Dés le générique, vous sentez quelque chose de vivace en vous, et tous vos soucis disparaissent. Vous tombez fou amoureux de tous les personnages, jurez sur leur adorable bouille comme si c'était des divinités et dites que c'est le meilleur anime du monde. Si en connaissant l'anime vous voyez un kakujin des protagonistes mourir, vous considèreriez ça comme la perte d'un proche (-4d4 SAN).
02-04	3d3+1/ épisode	Yuru Yuri (Saison 1), MM!, Yuyushiki	Vous faites une tête ridicule dès le premier refrain du générique ou tous vos soucis excepté les plus graves s'évaporent. Vous tombez amoureux de tous les protagonistes et dites que c'est un, sinon le meilleur anime du monde. Haato! Si en connaissant l'anime vous voyez un kakujin des protagonistes mourir, vous considèreriez ça comme un cauchemar (-4 SAN).
05-10	3d2+1/ épisode	Kill Me Baby, Nichijou, Nisemonogatari	Vous passez la journée entière a attendre le moment ou vous voudriez/pourrez voir le prochain épisode, et tentez d'encourager vos amis même non-otakus a le regarder. Cet anime vous rend heureux pendant au moins une bonne partie de la journée en question.
11-16	3d2/ épisode	Sayonara Zetsubou Sensei (anime), Nazo No Kanojo X (anime), Kokoro Connect	Vous faites des références tout le temps a cet anime. C'est un excellent choix pour montrer a un non-otaku, et un incontournable pour vous.

17-23	4/ épisode	Haré+Guu, Pani Poni Dash!, Ichigo Mashimaro, Bakemonogatari	Excellent anime, du genre que vous regarderiez bien pour stimuler votre système immunitaire lorsque vous êtes alité.
24-30	3/ épisode	Lucky Star, Gosick, Hanamaru Youchien, Mawaru Penguindrum (meilleurs épisodes)	Un très bon anime, vous en ressortez presque toujours avec le sourire.
31-40	1+1d2/ épisode	Upotte!, Azumanga Daioh, Samidare (manga)	Bon anime, assez pour appeler des amis otakus a venir sur le canapé a le regarder le soir.
41-50	2/ épisode	Haiyore! Nyaruko-San, Hidamari Sketch, les meilleurs MADs	Bel anime, mais vous sentez déjà que vous êtes un otaku. (Ou alors, un magnifique anime mais en épisodes de 10 mn)
51-60	3-1d2/ épisode	Acchi Kocchi, Dantalian No Shoka, Honto ni Atta! Reibai-Sensei	Cet anime est magnifique mais ce n'est pas le meilleur sur la terre. Mais il vous donne le sourire au petit déjeuner !
61-70	1d2/ épisode	Negima?!, The Melancholy of Haruhi Suzumiya, Minami-ke, Dai Mahou Touge, de rares MADs	Peut-être un peu ennuyeux, mais cet anime a de bons moments. Vous le conseillerez si vous n'avez rien de mieux a montrer.
71-80	1/ épisode	Chibi Vampire Karin!, Cihitose Get You!, Certains MADs	Cà vole pas haut, mais c'est toujours mieux que les animes mainstream argéniums. Ou alors c'est un peu triste.
81-85	1d2-1/ épisode	Tantei Opera Milky Holmes, Mawaru Penguindrum (pires épisodes)	Bien a voir avec des enfants impressionables, ou au petit déjeuner pour vous motiver a lever votre cul. Ou alors c'est très triste.
86-90	1/saison	Naruto, One Piece, trop de shonen et shojo populaires a compter.	Vous ne vous y intéressez pas trop, et si vous être un VRAI otaku vous vous demanderiez pourquoi ce genre d'anime est si populaire en Europe.
91-95	Aucun	Jigoku Shoujo	Cet anime n'est pas a votre goût ou alors est assez déprimant.
96-00	Reroller, perte de SAN équivalente*	Kashimashi Girl Meets Girl	Cet anime semble promouvoir des idées Claires mais les trahit et blesse votre Enfant Intérieur.

Regains de SAN adaptés a Roji-Kuro.

\*: Hors Absorption de SAN

Il est possible de créer aussi des disques de musique et autres bouquins pour 1 PS. (Hé, peut-être que vous pourriez même, avec un mauvais jet de dé, invoquer un nouveau livre du Mythe !)

**Forger un Objet de Pouvoir** – *Portée: Contact ; Durée: Permanente ; Coût: autant de PS qu'il le faut, et assez de matériel, et une forge a l'ancienne, et un taux de Pouvoir Spiral déjà élevé dans l'atmosphère.*

La Fée forge littéralement un objet (arme, armure, joyau...) dans un milieu enrichi en Poudre et en Pouvoir Spiral, lui octroyant des propriétés extraordinaires au-delà d'un enchantement. Selon la badassitude et la coolitude de l'aura a proximité de l'objet, il sera généralement imbué, dans le cas des armes, d'assez de modificateurs pour en faire un objet de rareté perlescente.

Dans Roij-Kuro, ça signifie probablement une arme a deux dés, ou une arme a un dé a amplitude augmentée ou propriétés anormales.

**Forger une Scorie** – *Portée: Contact ; Durée: Permanente ; Coût: autant de PS qu'on veut, un objet ciblé si possible avec un intérieur et une valeur affective*

La Fée implante dans un objet de la Poudre. La Poudre prend une forme bien plus ancrée dans la Banalité, si bien qu'un quiconque quidam peut, en plongeant sa main dans l'objet, en retirer des Points de Motivation. Evidemment il est impossible de récupérer les PS qu'on a dépensé dans la scorie autrement qu'en les reprenant : il est impossible de créer des PS de cette manière !

**Forger un Toisu** – *Portée: Contact (nécessite opération chirurgicale) ; Durée: Permanente ; Coût: au moins 3 PS dont 2 PS consommés par le Stratagème, et le bourgeon d'une plante*

La Fée implante sur le coeur (littéralement, nécessite un jet de Médecine difficile) de l'individu un bourgeon de plante dont le schéma aurique a été extraordinairement altéré. La plante met de 3 jours à 3 mois pour s'enraciner et prospérer sur le coeur, se nourrissant du sang (et ayant l'air d'une tumeur cancéreuse de phase terminale dans les scans médicaux). Une fois la plante bien installée, la cible de ce Stratagème contracte un pouvoir identique à celui, disons, d'une Valkyrie d'Amrath, sauf que le coût en SAN est remplacé par un coût en PMag ou en PS (1 PS = 10 PMag avec +2 niveaux de pouvoir). Des PS supplémentaires sont utilisables pendant ou après le Stratagème pour développer la plante exponentiellement plus vite (plus de 3 PS risque de perturber le reste de l'opération à coeur ouvert).

**Fusion Avionique** – *Portée: Zone de 200 m autour de soi ; Durée: 42 minutes ; Coût: Au moins 1 PS*

Permet de faire fusionner localement Avion Astral et Avion Physique, diminuant la Banalité du lieu de 2 par PS utilisé. La Banalité d'un lieu ne devrait pas diminuer au-delà de 2 pour des raisons de sécurité, et surtout pas diminuer au-delà de 0 (cela déclencherait une « fonte » de la réalité). La diminution de Banalité peut évidemment augmenter l'influence de sorts d'Occultisme normalement inefficaces, telle une immersion dans le Songe.

**Fusion Modale Forcée** – *Portée: Contact avec les deux objets, capacité de les faire interagir ensemble ; Durée: Permanente ; Coût: 1 PS*

La Fée fusionne deux objets entre eux. Fonctionne tel un prototyping et/ou une fusion de deux cartes de captchalogue. Une variante de ce Stratagème opère une fission. Cette variante peut éventuellement retirer un ingrédient de crafting utilisé pour booster une arme. Les êtres vivants peuvent aussi être fusionnés, et se rejettent (provoquant mitose ou mort), mais ne peuvent pas être scindés (à part s'ils sont fusionnés).

**Hanter un Objet** – *Portée: 1 m ; Durée: Permanente ; Coût: 1 PS, parfois plus*

La Fée modifie le taux de carbone 14 dans un objet dans l'intention d'en faire un Tsukumogami. Et ça marche. L'un des avantages est que ça ne l'use pas, même si ça le rend sentient et fort. À noter, les Tsukumogamis faits à partir de ce Stratagème et à partir d'objets JETABLES sont **berserk** envers quiconque les utilise, l'aura de l'objet n'étant pas du tout faite pour contenir un esprit, et nécessite plus de Pouvoir Spirale pour remodeler l'aura de l'objet. Au contraire, il est possible de créer un « pantin »-androïde de cette manière, ce qui explique comment une fille de 6 ans même très intelligente peut en inventer un. Les objets ainsi hantés sont en général heureux car l'aura est expressément préparée à être hantée.

**Invoquer/Contacter une Instance Supérieure** – *Portée: Infinie ; Durée: Instantanée ; Coût: 3 PS*

La Fée appelle à soi une Instance Supérieure de Féerie, venant dans son vaisseau spatial et avec toute sa « garde » et son Réseau de Lumière. À utiliser dans des cas vraiment délicats comme une invasion générale du Mythe ou une Révolution planétaire.

**Invoquer/Contacter un Kakujin** – *Portée: À moins de 10 m ; Durée: Permanente ; Coût: 1 PS, quelques minutes et un pentacle d'invocation, OU 3 PS.*

La Fée... euh... fait exactement ce qui se passe dans le titre du Stratagème. « Contacter » permet de contacter à distance mais le kakujin PEUT s'auto-invoquer, alors qu'« Invoquer », bin l'invoquer. Invoquer certains kakujin est une mauvaise idée. D'autres seraient au contraire très gentils. Utiliser ce sort trop souvent (plus d'une fois par jour) peut désorienter et invoquer d'autres kakujin pour un chaos maximal. La version à 3 PS permet de l'envoyer via un tunnel hyperspatial, pour le faire apparaître comme un vaisseau de Homeworld (stylé !), ou permet d'empêcher l'auto-invocation.

**Invoquer une Foule Humaine (It's Raining Men)** – *Portée: Infinie ; Durée: Instantanée ; Coût: 2*

PS

La Fée invoque 1d100 (minimum 10) personnes du sexe opposé (ou du même sexe si homosexuel, ou de n'importe quel sexe si bisexuel). La Fée peut aussi invoquer une foule de n'importe quel sexe si elle a le Trait Auspistique ou le Stratagème Lien Vital, ou a la rigueur souhaite l'utiliser pour une ou plusieurs personnes autres qu'elle. Les gens semblent tomber du ciel, sans recevoir de dégâts, ne sont pas agressifs, et se foutent qu'ils aient été téléportés.

**Lien Vital** – *Portée: Contact ; Durée: 1 minute de préparation, passif ; Coût: 1 PS OU 5 PV et 10 SAN.*

La Fée demande à un esprit de hanter un individu et lui communiquer dans quel état il est. Une fois le Stratagème réussi la Fée connaît les PV, PMag, SAN et PS de la cible au point près, et s'il est épuisé ou en train d'utiliser une compétence. Le fonctionnement de ce Stratagème ressemble beaucoup à Auspistique et Mélange des Sangs, et peut donc être utilisé en tant qu'Auspistique et Mélange des Sangs. Quelqu'un qui apprend ce Stratagème en ayant Auspistique et éventuellement Mélange des Sangs se verra rembourser 2/2 XP.

Sur ce, la Fée peut choisir de lui octroyer des PV ou des PMag, à vitesse de 2d2 par round.

**Maîtriser un Champ A.T.** – *Portée: Soi-même ; Durée: 1 minute de préparation, passif ; Coût: Affecte tous les PS mais n'en consomme aucun.*

La Fée modèle son champ A.T. de manière à agir avec. Il existe des tas de variantes possibles – certaines créatures du Mythe agissent sur leur champ A.T. par exemple. Évidemment chaque variante est son propre Stratagème à apprendre, et un seul champ A.T. modifié peut être actif par point de PS (on peut avoir plusieurs champs divisés avec des tas de PS séparés).

- Barrière biotique: Le champ prend la consistance physique d'un bouclier tel une barrière biotique. 1 point de PS correspond à une barrière de 20, de durée infinie jusqu'à destruction.
- Barrière de baffes (Nyogtha): Le champ inflige 1d(2 par point de PS) sur 10 m. C'est une barrière unique, donc elle n'inflige qu'une seule fois les dégâts.
- Champ corrosif (Chien de Tindalos): TOX d'1d4 par PS, pus bleuâtre fluorescent qui colle quand on inflige des attaques d'armes naturelles.
- Champ de force: Le champ prend la consistance physique de pâte à modeler, donnant un indice d'absorption de 3 par PS. Les dégâts infligés sur le champ de force sont évidemment répercutés sur les points de PS (ce qui a son tour affaiblit le champ de force).
- Chaos mental (Daoloth): Le champ inflige 2d(1 par point de PS) de SAN par point de PS et par tour, à vue. Très mal vu même par les autres Fées.
- Contact de drain (Vampires de Feu): Le champ inflige 1d(2 par point de PS) de dégâts de Manne par point de PS sur 10 m. C'est une barrière unique, donc elle n'inflige qu'une seule fois les dégâts.
- Destruction (Cthugha): Le champ inflige 1 point de dégât par point de PS aux armes de mêlée, 1 point de dégât par point de PS aux êtres l'attaquant par armes naturelles, et diminue d'1 point par point de PS les dégâts infligés par les armes à distance. Être dans une réaction catalytique telle du feu double l'efficacité (au prix de, disons, *être dans une réaction catalytique*).
- Haine (Bokrug): Le champ compense les dégâts qui passe. Après que 80 dégâts divisés par le nombre de points de PS soit passés, la Fée a la possibilité de passer en transe martiale (+10% aux jets d'attaque et esquive durant un combat). Les dégâts peuvent être « sauvegardés » jusqu'à trois fois le seuil.
- Immunité aux dégâts: Minimum de dégâts (coût x1) ou pas de dégâts (coût x2) d'une source particulière, avec de multiples sous-variantes séparées (balles/1 PS, élément mental/1 PS, mêlée/2 PS, élément physique/2 PS, physique/3 PS, élément supérieur/3 PS, physique&enchanté/4 PS, tout/5 PS). À noter que le maximum de PS utilisé est 9, donc pas d'invulnérabilité totale possible !

- Perturbation atmosphérique (Ithaqua): Modifie légèrement la météo (sur base d'1 PS). CON plus grande = effet plus impressionnant.
- Pénétration d'armure (Atlach-Nacha): 25% par point de PS (1 à 3 PS) ou 100% (4+ PS) sur les armes naturelles.
- Régénération (Cthulhu): la Fée régénère 4xCON PV par point de PS et par heure.
- Régénération Structurale (Tsathoggua en a 3x2x1 PS): la Fée régénère 40xCON PV par base de coût de PS et par heure quand il s'agit d'un type précis (voir Immunité et appliquer base de coût normale).

Il est évidemment toujours possible de data-drainer un individu protégé (surtout si la cible est invulnérable). D'autres variantes sont encore possibles...

**Manifestation d'Outre-Tombe** – *Portée: rayon de 20 mètres par PS utilisé, -10 mètres ; Durée: une action simple (le temps de faire un discours) ; Coût: Au moins 2 PS*

Nécessite un discours adéquat et assez motivant (ou nécessitant 1 PS de plus). Tous les morts dans le rayon du stratagème se lèvent et se déterrent sans difficulté sous forme d'os fossilisés, os et corps en décomposition. Ces zombies et squelettes ont 3d4 POU et 2d4+2 INT, et les caractéristiques de leur ancien corps (ce sont des âmes en transit entre incarnations qui sont appelées dans des corps étrangers).

Ils sont inexplicablement tous équipés de pancartes, banderoles, tracts et autres masques, et ne sont décidément pas discrets à revendiquer la cause de la Fée, et se battront pour cette dernière tant que justice sociale n'a pas été rendue. Ils ont 30+2d20% dans leurs compétences de combat de mêlée pour taper avec.

Ils peuvent aussi être formés à différentes techniques de rébellion : sit-ins, assemblées populaires, cercle de silence, etc. (mais les vivants auront quand même les chocottes de les rejoindre).

La Fée peut lancer ce stratagème en payant deux fois plus de Pouvoir Spiral pour que la manifestation lève des cadavres (pas tous) sur son passage (largeur du « couloir » égale au diamètre du sort), pour un effet encore plus massif.

**Métabolisme** – *Portée: Contact ; Durée: 5 tours pour tracer les schémas énergétiques, plus souvent pas mal de temps ; Coût: autant de PS qu'il le faut*

La Fée modifie le métabolisme d'un être vivant (végétal, animal, sentient, autre mutatis mutandis...) pour l'accélérer, le ralentir, l'optimiser, rééquilibrer ou déséquilibrer ses chakras. La Fée peut utiliser différentes techniques pour donner de l'énergie, soit en donnant 1 point de Pouvoir Spiral (qui sera partiellement consommé mais rendu et régénéré ensuite), ou en dansant dans un cercle tracé sur terre ou sur l'herbe des heures durant pour attirer les énergies telluriques, rituels occultes de Chaos Magick, etc. etc..

Un individu aux chakras réalignés fait tout le temps 1 aux jets de CON. Peu à peu (faut bien compter 1 mois pour un individu en bonne santé aux chakras fermés) les chakras se déséquilibrent naturellement jusqu'à ce que les jets de CON reviennent à la normale.

Un individu aux chakras mal refermés (ou juste grands ouverts) attire malédictions, prémonitions, démons, charlatans possédés et autres conneries. C'est donc gentil de les refermer après usage ou de placer des firewalls sur certains ports.

Métabolisme a un effet négatif possible, celui de vieillir les gens jusqu'à dix mille fois plus vite. Les Fées l'utilisent rarement, à part pour jouer des tours aux gens qui placent trop d'importance dans l'illusion du temps.

ATTENTION: la technique de « magnétisation » visant à synchroniser les chakras de la cible et ceux de la Fée mélangent les énergies (et démons possesseurs éventuels), et c'est en général très mal vu par ces dernières à moins d'établir un diagnostic anti-possession très solide.

**Nanoconstruction/réparation basique** – *Portée: CON du lanceur/3 mètres ; Durée: par heure ; Coût: une quantité plus ou moins égale de matière et au moins 1 PS.*

La Fée reforme la matière en autre chose de relativement simple (et par ça, on parle de détails

visibles a l'oeil nu). La vitesse a laquelle elle est reformée est d'environ 5 kg par round, et peut être augmentée linéairement en dépensant plus de Pouvoir Spiral. Le Stratégème peut être interrompu puis repris tant que l'heure n'est pas passée. A noter, des alliages de dureté inconnue de l'humain peuvent être formés, les motifs peuvent être imaginés et visualisés au préalable. Les artefacts eldritch et autres ingrédients de crafting peuvent être dupliqués ainsi.

**Nanoconstruction/réparation avancée** – *Portée: CON du lanceur/3 mètres ; Durée: par heure ; Coût: une quantité plus ou moins égale de matière et au moins 1 PS.*

Nécessite d'avoir appris la version basique de ce Stratégème. La Fée reforme la matière en autre chose, sans restriction visuelle, a l'atome près. La vitesse a laquelle elle est reformée varie entre 5 microgrammes et 5 kilogrammes par tour, et peut être augmentée plus ou moins linéairement en dépensant plus de Pouvoir Spiral (a petite échelle le Pouvoir Spiral ajouté démultiplie plus vite la vitesse de construction). En utilisant cela elle peut créer des machines-usines autonomes marchant a l'énergie solaire si elle a les compétences nécessaires en algorithmie, mécanique et électronique.

**Orbe du Temps (Boulette de Temps)** – *Portée: Soi-même ; Durée: 1 round ; Coût: 1 PS consommé par le Stratégème*

La Fée ralentit la marche du temps pour elle-même, permettant de mieux viser et faire des acrobaties a la matrix. Donne +25 % aux jets de Dextérité purs et aux jets de Saut, OU aux jets d'attaque, OU aux dégâts des attaques. Etant donné que c'est un Stratégème instantané, on peut le lancer plusieurs fois par round ! Par un effet secondaire du Pouvoir Spiral utilisé les munitions utilisées lors de ce round ne sont pas dépensées (mais il faut avoir des balles dans son chargeur pour tirer quand même).

**Pièges des Enfers** – *Portée: N'importe où dans la pièce ou le lanceur est, ou 25 m en extérieur ; Durée: Jusqu'à ce que la Fée désire son Pouvoir Spiral a nouveau ou que les 3 charges soient usées ; Coût: 1 PS*

Octroie a la Fée la Main Démoniaque de la Déception, une sorte d'artéfact temporaire capable de convoquer 3 pièges de 3 types différents : de plafond, de sol et mural, et de déclencher ces pièges où que l'on soit. Le design des pièges est a l'attention du PJ et se voit donner un dé de dégâts par le MJ (et d'éventuelles limitations), et doit être noté sur papier. Les pièges durent jusqu'à la fin de l'artéfact ou jusqu'à ce qu'ils soient changés par un autre, ou déplacés. Déplacer ou changer un piège ne brûle pas de charge, le déclencher si. Un piège s'initialise en 2 tours.

Ces pièges ont une capacité de combo-abilité stupéfiante, infligeant deux puis trois dés de dégâts quand utilisés en combinaison (en moyenne infligeant six dés si les trois sont utilisés). Les autres éléments du décor utilisables sont moins combo-ables (ils gagnent des crans de dégâts au lieu de dés) mais sont quand même comptés dans le combos, donc on peut infliger plus de six dés avec les trois pièges s'ils sont utilisés en combinaison avec des éléments du décor !

C'est une référence a Trapt, et donc les Fées PNJ dotées de ce Stratégème utiliseront des designs de pièges semblables. A noter, certains pièges sont moins bons que d'autres, mais les pièges « moins bons » évolueront plus vite que les meilleurs si le Stratégème est amélioré (et il est amélioré plus souvent que les autres Stratégèmes).

**Préservation des Modes** – *Portée: 15 m ; Durée: 1 jour ou jusqu'à ce que la Fée désire son Pouvoir Spiral a nouveau ; Coût: 1 PS par cible ou par 42 PV (ne retournant qu'à la fin du Stratégème, +20 % de chance de retour si bouclier intact)*

Crée un Bouclier sur une cible, dont la résistance est égale aux points de vie de la cible (maximum 36) et dont la régénération est égale a 1/6 de la puissance du bouclier (maximum 6). Les cibles de plus de 36 PV nécessitent plus de PS pour être protégées ainsi.

**Remodelage** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: Au moins 1 PS.*

Le corps de la Fée mute vers une forme qu'elle préfère inconsciemment. Attention, l'usage de ce

Stratège peut largement diminuer la Banalité de la forme de la Fée, et donc, sa présence par rapport aux Argéniums voir *auprès de ses propres amis*. La forme peut aussi, dans de rares cas, faire peur voir *infliger des dégâts de SAN* (mais évidemment jamais à l'utilisateur).

**Sceau** – *Portée: Contact ; Durée: Tant que le Sceau est plus ou moins en bon état ; Coût: 1 PS (pour de très grands sceaux, le Sceau mettra du temps avant de fonctionner) et un sceau adéquat* Place et fixe un sceau sur n'importe quelle surface (y compris flottant sur un champ de force semi-visible à double coût). Ce sceau marche comme un sceau à 20 PMag, en plus d'écrire avec du sang (le sceau adapte la couleur à celui du sang du récipient) et dire des messages, simultanément via le Langage de l'Amour (qui est universel et comprend les pressentiments) et tout langage connu de la Confrérie (99,9998% des langues extraterrestres et 100% des langues terrestres) comme: « *Ce sceau est un message, et une partie d'un système de messages de la Confrérie d'Atis, faites-y attention ! Envoyer ce message était important pour nous, et nous nous considérons une forte culture. Cet endroit n'est pas une sépulture, ni un lieu de commémoration, et n'a aucune valeur. Ce qui est à l'intérieur nous est repoussant et dangereux. C'est l'objet de ce message. Le danger se trouve dedans...* » et la voix commence à décrire le danger plus en détail, taille du danger, si ça peut tuer, etc., finissant par son score, au dixième près, sur l'échelle de danger universelle. « *Le danger ne sort seulement que si ce sceau est détruit, ou si un trou est creusé. Cet endroit est meilleur désert et inhabité.* »

Certaines versions améliorées et variantes de ce sort incluent la possibilité du sceau cachant une tourelle rétractable derrière une dimension de poche derrière le sceau, qui ressort et tire lorsque le sceau est « attaqué ». D'autres variantes poussent le tout jusqu'à créer des champs de piques et de pointes chaotiques et lugubres ou des champs de terreur.

A noter, le sceau peut aussi être utilisé comme défense immédiate, tel un Sceau classique (auquel cas le sceau est muet)

Echelle de danger utilisée:

3 – Activité criminelle élevée, endroit peu hygienique. Exemple: des animaux sauvages dangereux mais non hostiles comme des loups ou des ours.

4 – Activité criminelle extrême, Infections, maladies, endroit non hygiénique. régime dictatorial. Exemple: des bandits humains, des serpents venimeux.

5 – Environnement industriel dangereux, zone de guerre, régime autocratique paranoïaque. Exemple: des Choses-Rats, des Êtres de Xiclotl, des Maigres Bêtes de la Nuit.

6 – Environnement industriel hyper dangereux, zone de guerre intense, gelée grise, champs de mines indétectable à l'oeil nu et exercé, fléau biologique. Exemple: des Bêtes Lunaires, des Gugs, des Changelins de la Cour d'Automne, des Xénomorphes.

7 – Zone de guerre nano-mécanisée, lieu de conversion mentale incontrôlée et d'ultraviolence. Exemple: des Vampires Antédiluviens, des Anciens ou Grands Anciens faibles, des Battlemechs, des drones de combat planétaires autonomes, CHZO, un Gégène isolé, le Warp.

8 – Gelée grise militaire, maladies non naturelles et mécanisées. Exemple: Cthulhu, Nyarlathotep, fils de Caïn, la Maladie Shadok.

9 – Mort immédiate systématique après une très courte période. Exemple: Azathoth, Caïn.

10 – Mort immédiate systématique. Exemple: Intérieur d'une étoile, Idée de la Mort.

11 – Vrais Anathèmes. Le Néant et le Négatif sont les seuls exemples connus.

D'autres membres de la Confrérie chercheront (dans un futur aléatoirement proche ou lointain) à ouvrir le Sceau et se débarrasser du danger si possible. Leur niveau de compétence et leur délai variera selon le niveau de menace trouvé sur le Sceau.

**Vecteur de destruction** – *Portée: 10 m ; Durée: Instantané ; Coût: 1 PS, 5 SAN et 5d10 cheveux (ne pas couper soi-même, ou alors avoir une ficelle ou mieux, du fil de fer)*

Etire une ficelle de cheveu ou de fer, créant un vecteur de destruction incroyable. Les dégâts infligés vont de 4d1 à 4d5 (dépend de comment le vecteur interagit avec la cible) et percent toute armure et beaucoup de champs AT. Recevoir ainsi des dégâts inflige 1d16 dégâts de SAN si on n'a

jamais utilisé ou vu ce Stratagème en action, et voir quelqu'un se faire découper en morceaux par ce Stratagème inflige 1d8 dégâts de SAN. Utiliser ce stratagème va souvent développer le Tourment. Frapper plus loin que 10 m requiert d'augmenter le prix.

**Vision Paranoïaque-Critique** – *Portée: Soi-même ou Contact ; Durée: par heure ; Coût: 1 PS, 0 PS si on a plus de 2 critiques d'Hallus*

La Fée voit désormais en mode paranoïaque-critique a demi-transparent. C'est un peu comme un état d'hallus stabilisé (les objets ne changent pas tout le temps). A noter que tout le monde voit la même chose, donc c'est effectivement une autre manière de voir les choses. Les gens sous Vision Paranoïaque-Critique sont effectivement immunisés aux critiques d'Hallus et aux effets des drogues.

**Vol de Papillon** – *Portée: Soi-même et quiconque tient ses mains ; Durée: par jour ; Coût: 1 PS*

La Fée vole, a une vitesse d'une et demie fois un sprint. Elle le fait en créant des ailes de Poudre. A noter, pendant l'usage de ce Stratagème, la Fée apparaît ou n'apparaît pas comme si cette dernière avait 20 % de plus en Clarté.

**Vol Accélééré** – *Portée: Soi-même ; Durée: par heure ; Coût: 3 PS dont 1 PS consommé par le Stratagème*

La Fée vole, a une vitesse allant de 50 a 800 km/h. Pas d'ailes de Poudre : on parle d'un vol tel Néo qui survole le reste de la Matrice, ou pour les non-geeks, Superman. Cette dernière n'est pas affectée par la friction de l'air, un bouclier électromagnétique invisible créant une forme de « grappin » aérodynamique autour de lui. Attention, peut faire s'envoler des voitures entre autres.

**A partir d'ici, les Stratagèmes sont particulièrement mineurs et sont obtenus au rythme de 3 appris pour 1 lu ! S'il en a trop (et qu'ils ont déjà été beaucoup améliorés), le veinard apprend un Stratagème sur la liste en haut !**

**Améliorer Pièges des Enfers**– *Portée: Soi-même ; Durée: Passif ; Coût: Aucun*

Le Stratagème Pièges des Enfers est amélioré (c'est rare d'améliorer un Stratagème, mais moins rare d'améliorer celui-ci car il évolue beaucoup). Si le Stratagème Pièges des Enfers n'est pas appris, reroller le Stratagème Mineur appris.

**Cadeau de Noël** – *Portée: Soi-même ; Durée: Maximum 60 mn ; Coût: 1 PS*

Convoque le Père Noël qui, si le lanceur est sage et gentil, donne un cadeau. Le cadeau peut être n'importe quoi, sur un jet de Chance des principaux intéressés (lanceur ou groupe).

**Doléance** – *Portée: 5 m ; Durée: 5 mn ; Coût: 4 PMag (ou 1 PS, mais on peut le réutiliser 3 fois).*

La Fée connaît désormais les trois désirs les plus proéminents d'un être sentient ou pas (les androïdes et autres robots sont affectés), quelque soit le langage en lequel ce dernier parle, ou sont état, s'il est vivant, inconscient, dans un coma, ou mort.

**Enchanter un Baffle** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: 1 ou 2 PS*

La Fée couvre d'un tapis de nanorobots autoréplicateurs un baffle, qui sera en permanence alimenté et relié a tout instrument de musique a moins de 50m dont le musicien désire le bruit alimenté. De plus, tous les instruments de musique et baffles dans le rayon (y compris le baffle enchanté) sont débridés, et les amplis dans ce rayon ayant des molettes allant de 1 a 10 se voient octroyées d'un réglage « 11 ».

Utiliser 2 PS permet au baffle de balancer du son avec un bonus de +50 dB : quelqu'un qui chante fort peut désormais couvrir le bruit d'un avion au décollage, et une ligne de basses un tant soit peu forte peut couvrir le bruit d'un marteau-piqueur a deux mètres. Attention aux critiques Deaf !

(A noter, la notion d'instrument de musique dépend des musiciens affectés.)

**Enchanter une Échelle** – *Portée: Soi-même ; Durée: 30 mn ou Permanente ; Coût: 1 ou 2 PMag*

La Fée modifie une échelle de manière à ce qu'elle ne soit plus utilisable que pour monter ou descendre, jamais les deux à la fois. Si on essaie de monter avec une échelle prévue pour descendre, l'échelle se dérobe puis reprend sa forme et place initiale. Si on essaie de descendre avec une échelle prévue pour monter, l'échelle se dérobe puis reprend sa forme et place initiale, et le pauvre type roule ses dégâts de chute avec des d8 au lieu de d6.

Marche aussi sur les escaliers, c'est d'ailleurs l'utilisation principale de ce Stratagème !

**Forger un Objet P.A.A.** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: 1 PS*

« Forger un Objet Psycho-Atmosphérique-Anamorphique » crée une orbe noire en une sorte de mousse qui fond dans une minute. En sortira un... objet... fait de désir et de diverses choses et sensations. La présence même de cet objet dans la Substance est déroutante et mystifiante et en comprendre le sens est une quête spirituelle en lui-même, ou pas.

**Forger une Passoire** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: De 1 à 4 PMag ou 1 PS*

Ce Stratagème est tellement mineur qu'en plus d'avoir un coût en Points de Magie, il a quelques effets au choix ! La Fée forge n'importe quel type de passoire.

Une passoire qui ne laisse passer ni les nouilles ni l'eau ni dans un sens ni dans l'autre (2 PMag)

Une passoire qui ne laisse passer ni les nouilles ni l'eau que dans un sens seulement. (1 PMag)

Une passoire qui laisse passer ET les nouilles ET l'eau. (1 PMag)

Une passoire qui laisse passer l'eau et pas les nouilles, car le diamètre des trous soit notablement inférieur au diamètre des nouilles. (1 PMag)

Une passoire qui laisse passer les nouilles et pas l'eau, car le diamètre des trous soit notablement inférieur au diamètre de l'eau. (4 PMag)

Un autobus. What the- ? (1 PS, mais un jet de Mécanique ou Pilotage (auto/camion) Difficile, Conduite Auto Très Difficile ou Opérer Engin Lourd Moyen est nécessaire pour réinventer de toutes pièces un autobus qui marche !)

**Implanter du Spyware** – *Portée: 10 m +1 m par tranche de 10% d'Occultisme ; Durée:*

*Permanente ; Coût: 5 PMag environ (dépend de la présence de démons)*

La Fée détourne une technique de magnétisation classique et implante un démon mineur passant par là dans la cible. Le Stratagème lui envoie un contrat de 94 millions de pages élaboré par des astuciers de la Confrérie depuis 500 millions d'années, qui plus ou moins stipule que le démon doit donner toutes les minutes des informations télépathiques à la Fée, sur sa position, la santé de son hôte, et sur ce qu'il fait. Le démon donnera les informations les plus honnêtes et véridiques possible, à cause du satané (logique -\_-) contrat qui contient des clauses sur tout type de connerie qui puisse lui passer par la tête, du simple mensonge en passant par les arrêts maladie, les démons affiliés et les co-contracteurs demesmaekeridés à pois roses qui changent de lois toutes les 3 heures. Et par tout, on veut dire tout.

Des variantes d'Implanter du Spyware existent, en version « Malware » notamment (le démon est obligé d'ululer, foutre le dawa autour de lui de temps à autre, et sbaffer 1d6 fois par jour le récipient, comme un fantôme idiot).

Evidemment, ce Stratagème coûterait la peau du cul dans n'importe quel domaine sacré, et je ne parle pas des temples et autres églises... Coûterait est le mot, car la Vraie Foi manque beaucoup depuis la hausse d'influence du Dieu Argent qui utilise ces démons à profusion. Et aussi parce que la portée du Stratagème comprend la Fée, la cible et le démon, donc si la cible est dans un coin d'une église, il y'a peut-être des démons mineurs neuf mètres à l'extérieur.

**Invoquer un Oeuf** – *Portée: Soi-même ; Durée: Permanente ; Coût: 1 PMag*

La Fée invoque un oeuf aléatoire en un round (il lui suffit de compter de zéro à neuf). La variété de l'oeuf dépend de la planète sur laquelle il est invoqué ou la présence d'âmes-groupes d'animaux.

Attention: il est possible d'invoquer des oeufs de créatures non-ovipares (mais invoquer des foetus

humains dans des oeufs est extraordinairement rare, étant donné l'offre existante de corps humains destinés aux âmes du Samsara), et éventuellement (rarement) des oeufs de créatures non natives à la planète en question (l'atmosphère doit être respirable).

**Marque de l'Amitié** – *Portée: A portée d'attaque ; Durée: Celle de l'attaque ; Coût: 1 PS*

La Fée peut, lors d'une attaque, annuler tous ses dégâts. Si l'attaque aurait tué ou fait s'évanouir l'ennemi, ce dernier est alors hors de combat, et subit les effets d'un jet de Baratin en opposition avec elle, cette dernière ayant un bonus de 50.

Il va sans dire que l'adversaire, s'il échoue le jet, deviendra ami de la Fée, de la manière la plus naturelle possible (aucun indice de contrôle mental possible).

Certaines personnes charismatiques et certains Kakujin possèdent une version « passive », souvent affaiblie, de ce Stratagème.

**Psychokinésie: Amour** – *Portée: 30 m/30 m/48 m/96 m ; Durée: Instantané ; Coût: 3, 6, 10 (ou 1 PS) ou 2 PS*

*Les versions sont des upgrades obtenus tels l'upgrade de sorts normal, mais la prise de XP ou Clarté peut upgrader le sort par lui-même.*

La Fée manifeste au cours d'une action simple son yandere intérieur et démontre son amour de la Substance, infligeant des d6, d8, d10 ou d12 (selon la menace de dégâts avec une chance croissante (-5%/0%/+5%/+25% par niveau) d'infliger un ou des critiques aléatoires excepté Choc, le tout sur une zone de dégâts. La version alpha inflige un dé de dégât et un crit x2 sur des cibles choisies dans un zone de 6m, la version bêta inflige deux dés de dégâts et un crit x3 sur des cibles choisies dans un zone de 12m, la version gamma inflige quatre dés de dégâts et un crit x4 sur des cibles choisies dans un zone de 24m, la version omega inflige sept dés de dégâts et un crit x5 sur des cibles choisies dans un zone de 48m.

Il existe une variante nommée « Psychokinésie: Étoiles » infligeant moins de crits et plus de dégâts, et n'ayant que deux niveaux de maîtrise (alpha et omega) calqués sur les niveaux gamma et omega.

Il existe aussi une variante nommée « Psychokinésie: Terre », n'ayant qu'un niveau de maîtrise (alpha) calqué sur omega, infligeant moins de dégâts sur une zone plus grande. Ces deux variantes sont considérées comme des Stratagèmes normaux et non mineurs, et gagnés en tant que tel à partir du moment où un Stratagème mineur de psychokinésie est appris.

Il existe aussi (encore ?!) une variante nommée « Psychokinésie: Rêve » qui peut infliger des crits Choc, inflige 1 crit de moins et 1 dé de dégât de plus, et utilisée généralement par les fées kakujins de Gensokyo.

**Psychokinésie: Anti-Bouclier** – *Portée: 9 m ; Durée: Instantané ; Coût: 6 PMag (ou 1 PS)*

La Fée projette une onde qui détruit les Boucliers et Boucliers Psi, et inflige 7 dégâts aux Boucliers, 5 aux Barrières et 3 dégâts aux boucliers physiques (targes, écus, pavois...) sur une zone de 9m.

**Psychokinésie: Bouclier** – *Portée: 30 m ; Durée: Instantané ; Coût: 1 ou 10 PMag (ou 1 PS)*

*Les versions sont des upgrades obtenus tels l'upgrade de sorts normal, mais la prise de XP ou Clarté peut upgrader le sort par lui-même.*

La Fée manifeste au cours d'une action simple une sorte de bouclier qui en fait est une armure 7/-5. Ne protège pas contre la magie ou les stratagèmes à part les trucs physiques. La version alpha l'envoie sur une cible, l'omega sur toute une équipe.

**Psychokinésie: Bouclier Psi** – *Portée: 30 m ; Durée: Instantané ; Coût: 1 ou 10 PMag (ou 1 PS)*

*Les versions sont des upgrades obtenus tels l'upgrade de sorts normal, mais la prise de XP ou Clarté peut upgrader le sort par lui-même.*

La Fée manifeste au cours d'une action simple une sorte de bouclier qui réduit de moitié les dégâts d'origine magique ou effectués par des Stratagèmes (à part les trucs physiques). 5% de chances d'être brisé par point de magie au-delà de 5 PMag reçus. 15% de chances d'être brisé par point de

Motivation. 75% fixes de chances d'être brisé par Psychokinésie: Amour et ses variantes. La version alpha l'envoie sur une cible, l'omega sur toute une équipe.

**Psychokinésie: Feu** – *Portée: 30 m ; Durée: Instantané ; Coût: 1, 3, 6 ou 10 PMag (ou 1 PS)*  
*Les versions sont des upgrades obtenus tels l'upgrade de sorts normal, mais la prise de XP ou Clarté peut upgrader le sort par lui-même.*

La Fée manifeste au cours d'une action simple du feu a la mesure de sa haine envers l'adversaire, infligeant des d3, d4 ou d6 de dégâts avec une chance croissante (15%/25%/35%) d'infliger un ou des critiques de feu, le tout sur une zone de dégâts. La version alpha inflige un dé de dégâts et un crit x1 sur des cibles choisies dans un zone de 4m, la version bêta inflige deux dés de dégâts et un crit x2 sur des cibles choisies dans un zone de 8m, la version gamma inflige trois dés de dégâts et un crit x3 sur des cibles choisies dans un zone de 16m, la version omega inflige quatre dés de dégâts et un crit x4 sur des cibles choisies dans un zone de 32m.

**Psychokinésie: Force de Vie** – *Portée: 30 m ; Durée: 1 heure ; Coût: 2, 5, 8 PMag ou 1 PS*  
*Les versions sont des upgrades obtenus tels l'upgrade de sorts normal, mais la prise de XP ou Clarté peut upgrader le sort par lui-même.*

La Fée manifeste au cours d'une action simple une force vitale a la mesure de son amour envers son allié, le soignant temporairement des d3, d4 ou d6. Ce Stratagème ne peut pas stabiliser ou guérir d'effets de statut. La version alpha soigne d'un dé une cible, la version bêta soigne de deux dés une cible, la version gamma soigne complètement une cible, la version omega soigne de deux dés toute l'équipe.

**Psychokinésie: Gel** – *Portée: 30 m ; Durée: Instantané ; Coût: 1, 3, 6 ou 10 PMag (ou 1 PS)*  
*Les versions sont des upgrades obtenus tels l'upgrade de sorts normal, mais la prise de XP ou Clarté peut upgrader le sort par lui-même.*

La Fée manifeste au cours d'une action simple du gel a la mesure de sa haine envers l'adversaire, infligeant des d4, d6 ou d8 de dégâts avec une chance croissante (15%/25%/35%) d'infliger des critiques de stun. La version alpha inflige un dé de dégâts et un crit x1d3, la version bêta inflige deux dés de dégâts et un crit x1d6, la version gamma inflige trois dés de dégâts et un crit x1d10, la version omega inflige quatre dés de dégâts et un crit x2d6+1.

**Psychokinésie: Guérison** – *Portée: 30 m ; Durée: Instantanée ; Coût: 1, 3, 6 ou 10 PMag (ou 1 PS)*

*Les versions sont des upgrades obtenus tels l'upgrade de sorts normal, mais la prise de XP ou Clarté peut upgrader le sort par lui-même.*

La Fée manifeste au cours d'une action simple une force bénéfique a la mesure de son amour envers son allié. La version alpha débarasse de jusqu'à 3 critiques mentaux non-rares, la version bêta débarasse de jusqu'à 3 critiques physiques non-rares et mentaux, la version gamma débarasse de jusqu'à 3 critiques supérieurs non rares, physiques et mentaux, et la version omega débarasse de jusqu'à 5 critiques élémentaires quelque soit leur type.

De plus:

- La version alpha réveille les gens (tel 1 heure de sommeil) et les aide a cicatriser (tel un jet de Premiers Secours réussi).
- La version bêta stabilise les blessures et guérit de la gueule de bois, en plus d'administrer des traitements pour tout type de maladie (tel un jet de Médecine ou Phramacologie réussi).
- La version gamma en plus de stabiliser soigne 1d6 PV si la cible est inconsciente, soigne les effets et dépendances liées aux drogues (pendant 1 heure au moins) ,et les aide sérieusement a guérir (tel une réussite critique de Médecine).
- La version omega ressuscite les gens et soigne d'autant de d12 de PV que nécessaire tant que la cible est inconsciente, et guérit instantanément de toutes les maladies (exceptées les plus difficiles a traiter telles le cancer et le sida, qui sont affaiblies et n'ennuieront plus la cible

pendant au moins un an, et rendront leur guérison deux crans plus simple). La version omega permet aussi de relancer un jet de Psychanalyse sur un sujet Cassé (marche une seule fois par jet normalement effectué).

**Psychokinésie: Tonnerre** – *Portée: 30 m ; Durée: Instantané ; Coût: 2, 3, 6 ou 10 PMag (ou 1 PS)*  
*Les versions sont des upgrades obtenus tels l'upgrade de sorts normal, mais la prise de XP ou Clarté peut upgrader le sort par lui-même.*

La Fée manifeste au cours d'une action simple des éclairs a la mesure de sa haine envers l'adversaire, infligeant 2d4, 2d6 ou 2d8 de dégâts. La version alpha fait tomber 3 éclairs (rayon de dégâts: 3m) sur une zone de 10m, la version bêta fait tomber 6 éclairs (rayon de dégâts: 3m50) sur une zone de 12m, la version gamma fait tomber 9 éclairs (rayon de dégâts: 4m) sur une zone de 14m, la version oméga fait tomber 12 éclairs (rayon de dégâts: 5m) sur une zone de 18m.

**Solidifier un Phylactère** – *Portée: « A vue » ; Durée: Instantanée ; Coût: 1 point de Magie*  
Permet de rendre solide une parole en train d'être dite, qui apparaît sous forme de bulle comme on voit dans les BD. Elle dure 10 minutes et est d'une solidité paramétrable par la Fée (peut servir de ressort/trampoline comme de mur peuvent faire office de couvert), et d'un poids maximal de 12 kg par mot de 6 lettres en moyenne. Utiliser un phylactère pour y déposer son âme est très déconseillé (a cause de la durée).

**Tomato-communication** – *Portée: Soi-même ; Durée: Jusqu'à se faire manger, après dépend de la durée. ; Coût: 3 PMag*

La Fée convoque une tomate. La manger permet d'avoir une vision télépathique extraordinairement claire d'images et sons enregistrés dans la tête de la Fée, pendant 10 mn.

Ce sort peut être amélioré a une version « de masse » qui invoque une tomate géante qui, quand on la coupe en deux, fait télévision jusqu'à 1 heure. Cette version coûte 1 PS et permet aussi d'utiliser l'autre soit pour 2 PMag seulement, soit repousser la limite a 30 mn.

Il est possible de sortir d'une vision induite par ce Stratagème en tant qu'action simple ou de mouvement.

Les vidéos provenant de tomates pourries (que ce soit avant ou après l'enregistrement) sont des Youtube Poops et nécessite un jet d'Anthropologie Moyenne ou de Langage Improbable pour comprendre ne serait-ce que des bribes. Puis ensuite un jet de CON Très Difficile pour résister a l'empoisonnement alimentaire.

## 12 Bonus: Dons (Attention, chapitre LONG)

**Le coût des dons est indiqué tel « (XP nécessaires dans CoC:UA) DI nécessaires »**

Ces dons ont été remaniés, mais n'hésitez pas a être « prudents », certains dons n'ont peut-être pas été totalement « traduits » pour Roji-Kuro.

### (Originellement) Investigateur II

*Ces dons sont accessibles a tout jeune investigateur.*

#### Motivation Élémentaire

*« Votre histoire ne comprendra pas d'humains « motivés » capables d'avoir une meilleure idée ou vaincre une entité de premier niveau toposophique ou supérieur. »*

Coût: (500) 3

Requis: POU > 1

Effet: Votre maximum et total actuel de Motivation augmentent de 2.

### **Prudence**

« *Hmm, des caisses et autres couverts a hauteur de torse et des munitions par terre... Tout le monde a couvert pour la fusillade.* »

Coût: (250) 1

Effet: Vous détectez facilement des indices d'embuscade un peu partout. Vous avez +5% a vos jets de Hide, Sneak et Spot Hidden pour vous mettre a couvert et détecter des ennemis (dans les endroits ou vous vous y attendiez, ça ne comprend pas les ennemis cachés HORS de ces endroits). Léger inconvénient, les gens autour de vous vous regardent d'un air bizarre alors que vous courez dans la rue de couvert a couvert...

### **Robustesse**

« *C'est juste une égratignure.* »

Coût: (250, puis 350 et 500) 1, puis 2 et 3

Requis: CON > 3

Effet: Vous êtes fait de quelque chose de plus résistant que pas mal d'autres investigateurs. Vous avez +1 point de vie par jauge. Vous pouvez prendre ce Trait jusqu'à trois fois.

### **Habitué**

« *Encore de la mousse de viande tapissant les murs ? Le level design n'est pas terrible.* »

Coût: (400) 2

Requis: Avoir survécu a deux scénarios

Effet: Vous avez +1 Aplomb lors des dégâts de SAN reçus d'une créature n'attaquant pas explicitement la SAN (bougeant, attaquant physiquement, etc.). Vous gardez les hurlements de petite fille pour les VRAIES horreurs.

### **Kill me Baby**

« *Nande mo, Naamin ?* »

Coût: (400) 2

Requis: Avoir survécu a deux scénarios

Effet: Vous ne prenez plus de dégâts de SAN en commettant un meurtre de sang-froid (excepté bien sûr les proches et amis).

### **Haine**

« *Iya iya ! Iya iya !* »

Coût: (500+) 4

Requis: Avoir survécu a deux scénarios, avoir déjà fait une tirade a propos de l'ennemi incluant la « I hate it » dance.

Effet: Choisissez un type d'ennemi identifié. Vous avez +1 a la FOR et a la DEX pour le toucher.

### **Santé heureuse**

« *Comment ça, vous avez guéri de votre entorse en trois jours ?* »

Coût: (400) 3

Requis: Aucun.

Effet: Votre vitesse de régénération naturelle (et artificielle) est doublée, et la régénération des caractéristiques est 5 fois plus rapide (sur la base d'une semaine).

## **(Originellement) Investigateur III**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (2+ scénarios).*

### **Motivation Exagérée**

« *Qu'est-ce qu'un homme ? Un emplilage misérable de secrets ! En garde !* »

Coût: (500) 3

Requis: POU > 2, Motivation Élémentaire

Effet: Votre maximum et total actuel de Motivation augmentent de 2, vous pouvez utiliser jusqu'à 3 points par jet, et l'Épiphanie ne coûte plus que 3 DI.

### **Dorf**

« *Une créature robuste, aimant le travail industriel.* »

Coût: (700) 4

Requis: Motivation Élémentaire

Effet: Votre maximum et valeur actuelle de Vitalité sont doublés, et regagnez votre SAN deux fois plus vite. Vous gagnez aussi +10% en Opr. Hvy. Mech. et Geology. Vous avez aussi une barbe (ce qui peut être embêtant dans le cas où on est une fille). Vous n'avez pas à ne pas être sobre car vous êtes encore un petit enfant !

### **Aggro**

« *AGGREUH!!!* »

Coût: (300) 2

Requis: Ne pas avoir pris « Tank ! » (les deux traits s'annulent).

Effet: Vous vous prenez +1 point de dégât par attaque reçue, mais vous êtes considéré comme ayant +2 en DEX pour l'initiative et ayant +2% à tous les jets d'attaque.

### **Tank !**

« *JE PULL !* »

Coût: (300) 2

Requis: Ne pas avoir pris « Aggro » (les deux traits s'annulent).

Effet: Vous vous prenez -1 point de dégât par attaque reçue, mais vous êtes considéré comme ayant -2 en DEX pour l'initiative et ayant -2% à tous les jets d'attaque.

### **Ouverture d'Esprit**

« *Il faut prendre ça de manière relative...* »

Coût: (400+) 4

Requis: Avoir atteint sa limite d'apprentissage du Mythe de Cthulhu.

Effet: Vous commencez à accepter l'existence des Dieux Anciens et des dimensions bizarres que cela implique. Vous pouvez à nouveau gagner des points en Mythe de Cthulhu.

### **Amusing Injuries**

« *Je savais que la vraie Yasuna encaisserait le coup.* »

Coût: (600) 4

Requis: CON > 3 ou INT < 4 ou Motivation Exagérée.

Effet: En dépensant 1 point de Motivation, le PJ peut annuler les effets débilissants d'une blessure (fracture, entorse...) ou guérir d'une blessure (n'importe laquelle) hors combat.

### **Haine Supérieure**

« *Iya iya ! Iya iya !* »

Coût: (500) 3

Requis: Avoir survécu à quatre scénarios, Haine de cet ennemi

Effet: Les bonus de la haine passent à +2 FOR et +2 DEX.

### **Robustesse Supérieure**

« *C'est juste une égratignure.* »

Coût: (275, puis 425 et 550) 2, 3 puis 4.

Requis: Un niveau de Robustesse à sacrifier.

Effet: Vous êtes fait de quelque chose de LARGEMENT plus résistant que pas mal d'autres

investigateurs. Vous sacrifiez un niveau de Robustesse pour remplacer votre bonus de +1 point/jauge par un **bonus permanent de +1 à la CON**. Les PV ne changent pas mais la résistance aux poisons, toxines et autres maladies est décuplée. Ce bonus ne compte PAS dans l'achat de points ultérieurs de CON via DI. Vous pouvez prendre ce Trait ou Robustesse jusqu'à trois fois.

### **Increvable**

« *Vous ne vous laissez pas abattre !* »

Coût: (600) 4

Requis: Santé heureuse.

Effet: Votre vitesse de régénération naturelle (et artificielle) et la régénération des caractéristiques sont encore doublées, et la vitesse minimale de régénération de caractéristique passe à 5 jours (soit 1 point toutes les 12 heures une fois divisée par 10).

### **Source de Sang**

« *C'est rien. C'est juste un petit saignement de nez !* »

Coût: (300 puis 200 puis 150) 2 puis 1 puis 1.

Requis: Santé heureuse, puis Increvable ou Réalisation supérieure à 36, puis Réalisation supérieure à 56.

Effet: Vous ignorez un sixième (1 point par tour et par copie de ce Trait minimum) des saignements. Ce Trait peut être pris trois fois.

### **Poings Qui Comptent**

« *Ne laissez pas votre volonté faillir. Faites triompher votre poing de la justice.* »

Coût: (200+) 2

Requis: POU > 4 ou Motivation Élémentaire.

Effet: Vos attaques infligent toujours 1 point de dégât de base (hors armures et autres absorption de dégâts). Ainsi, infliger 1 dégât à un adversaire sans Santé sérieuse ni Santé superficielle infligera automatiquement 1 dégât de Vitalité.

### **Slot de Trait Renforcé**

« *Tout est possible. Il suffit d'y croire, et de croire en sa chance.* »

Coût: (300) 2

Requis: Aucun (eh.).

Effet: Ce trait ne fait rien par lui-même. À l'achat d'un trait on peut remplacer ce Trait par le Trait acheté, qui pourra être acheté avec les requis bien moindres. Les DI dépensés dans ce Trait seront alors définitivement bloqués, mais ce Trait pourra être réutilisé.

## **Investigateur IV**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs avertis (4+ scénarios).*

### **Vrai Dorf**

« *I can only say this... TRUE DORF !* »

Coût: (1000) 6

Requis: Dorf

Effet: Vous tombez inconscient à la moitié de votre Vitalité entamée au lieu du premier point, et au moment de perdre toute votre SAN ou lors d'un choc de SAN, devenez systématiquement berserk. Vous gagnez aussi +10% en Mech. Repair et History.

### **Jauge de Vie Mécanique**

« *It's Earthbound all over again !* »

Coût: (750) 5

Requis: Motivation Élémentaire, et Amusing Injuries ou Robustesse

Effet: Le PJ ne peut perdre que jusqu'à 5 points de vie par tour. Les points de vie excédentaires seront perdus au fur et à mesure des tours suivants. Le compteur se bloque à chaque jauge (et au seuil de demi-Vitalité si Dorf ou Vrai Dorf est pris) à partir du moment où les dégâts excédentaires excepté 1 point effectif (donc 2 en Santé Sérieuse et 4 en Vitalité) seront oubliés, et un jet de CON/2 échoué sera nécessaire pour vous prendre des dégâts supplémentaires. Ce Trait vous rend très difficile à tuer.

### **Acceptance**

« *Take it easy ! S'ils menacent de nous écraser, alors on n'aura qu'à éviter leurs pieds quand on les verra de loin, comme les insectes le font déjà !* »

Coût: (900+, puis 500+) 9 puis 5

Requis: Ouverture d'esprit, Avoir atteint sa limite d'apprentissage du Mythe de Cthulhu.

Effet: Vous commencez à accepter l'existence des Dieux Anciens et des dimensions bizarres que cela implique. Vous pouvez à nouveau gagner des points en Mythe de Cthulhu. Le second niveau de ce don implique que vous pourrez à nouveau gagner des points en Mythe de Cthulhu, à jamais.

## **Vigile I**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs portés sur un style de combat physique.*

### **Attaque en Puissance**

« *BASTON !* »

Coût: (300) 2

Requis: FOR > 4.

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec un malus de -10% à la compétence ou -1 DEX un bonus de +1 à l'amplitude des dégâts.

### **Attaque en Finesse**

« *Je tire ou je pointe ?* »

Coût: (300) 2

Requis: DEX > 4.

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec un malus de -1 à l'amplitude des dégâts octroyant un bonus de +1 DEX et compétence, ou +11% à la compétence.

### **Attaque à deux mains**

« *Cà fait toujours un effet de se trimballer avec une épée une fois et demie plus grande que soi* »

Coût: (450) 3

Requis: FOR > 4, DEX > 4.

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -1 DEX avec deux armes de mêlée à la fois.

### **Lancer d'armes amélioré**

« *Throwing Your Sword Always Works* »

Coût: (450) 3

Requis: DEX > 5

Effet: Vous pouvez lancer votre arme de mêlée (non prévue pour être lancée) avec un bonus de +15% (la pénalité étant, évidemment, que vous ne l'avez plus après l'avoir lancée).

### **Charge**

« *Crush theem !* »

Coût: (350) 2

Requis: FOR > 4.

Effet: Vous pouvez bénéficier d'un bonus de +50% à la vitesse de déplacement et attaquer un ennemi à une distance minimale de trois mètres (et maximale égale à votre vitesse de déplacement)

avec un bonus de +5% a la compétence et +2 aux dégâts (+1 si 1 dé).

## Vigile II

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs avertis (4+ scénarios) portés sur un style de combat physique.*

### Arme de Prédilection

« *Aaah ! Chainsaw ! The great communicator !* »

Coût: (400) 2

Requis: FOR > 5, avoir l'arme en main a l'achat du Trait.

Effet: Choisissez un type d'arme de mêlée. Ce type d'arme de mêlée vous donne un bonus de +1 aux dégâts. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme. Vous pouvez choisir « a mains nues » (concerne les 4 attaques de mêlée de base) et un art martial précis.

### Science de l'Attaque

« *Ma spécialité, c'est là hache berserk vorpale a auto-icebolt !* »

Coût: (400) 2

Requis: DEX > 5, avoir l'arme en main a l'achat du Trait.

Effet: Choisissez un type d'arme de mêlée. Ce type d'arme de mêlée vous donne un bonus de +5% au toucher. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme. Vous pouvez choisir « a mains nues » (concerne les 4 attaques de mêlée de base) et un art martial précis.

### Science de l'attaque a deux mains

« *Ch'uis un peu débordé, là.* »

Coût: (200) 1

Requis: DEX > 5, Attaque a deux mains.

Effet: Vous pouvez attaquer, avec un malus de -1 DEX ou -10%, avec chaque main une cible différente.

### Attaque a demain

« *Pourquoi je saigne, là ? Uh oh.* »

Coût: (500) 3

Requis: DEX > 5, et Attaque a deux mains ou Attaque en Finesse.

Effet: Vous pouvez delayer une attaque, infligeant -2 aux dégâts au prochain tour. Cependant les attaques de ce tour et du prochain tour infligent les dégâts en une seule fois.

### Parade Bloquante

« *Je peux entendre tes dents claquer !* »

Coût: (300) 2

Requis: FOR et DEX supérieurs a 13.

Effet: Vous pouvez parer une attaque au lieu d'attaquer. Si la parade est réussie, votre prochaine attaque a +1 DEX ou +10% au toucher. En plus de ça c'est over stylé.

### Armure naturelle

« *POURQUOI MES BALLES NE LUI FONT RIEEEN ?* »

Coût: (400) 2

Requis: CON > 4 puis 5 puis 6. avoir survécu a 3, 5 puis 7 scénarios.

Effet: Vous absorbez 1 point de dégâts supplémentaire. Vous pouvez prendre trois fois ce Trait.

### Attaque rapide

« *Trop de décisions !* »

Coût: (500) 3

Requis: DEX > 4

Effet: Vous pouvez attaquer deux fois avec la même main avec un malus de -25 % aux deux attaques.

### **Vigile III**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs avertis (4+ scénarios) portés sur un style de combat physique.*

#### **Attaque en Puissance Supérieure**

« *TROL SMASH !* »

Coût: (300) 2

Requis: FOR > 5, Attaque en Puissance

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec un malus de -20%/-2 DEX octroyant un bonus de +2 a l'amplitude des dégâts.

#### **Attaque en Finesse Supérieure**

« *Je t'ai déjà frappé.* »

Coût: (300) 2

Requis: DEX > 5, Attaque en Finesse

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec un malus de -2 a l'amplitude des dégâts octroyant un bonus de +20%/+2 DEX a l'attaque.

#### **Attaque a trois mains**

« *Cà fait toujours un effet de se trimballer avec une épée une fois et demie plus grande que soi* »

Coût: (650) 4

Requis: FOR > 5, DEX > 5, POU > 2, Attaque a deux mains.

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -20%/-2 DEX avec trois armes de mêlée a la fois (ou attaquer trois fois avec l'attaque Poing).

#### **Charge Supérieure**

« *Tchaaaarge !!!* »

Coût: (550-) 3

Requis: FOR > 4, CON > 3, Charge.

Effet: Le bonus de déplacement de la charge est augmenté a +100%, la distance minimale réduite a deux mètres et le bonus de toucher et de dégâts de la charge augmentés a +10% a et +1 par dé systématique.

#### **Double Parade Bloquante**

« *C'est quand que j'arrête de bloquer ?* »

Coût: (400) 2

Requis: Parade Bloquante, Science de l'attaque a deux mains

Effet: Vous pouvez parer deux attaques au lieu d'attaquer a deux mains. Si la parade est réussie, votre prochaine attaque a +2 DEX ou +15% au toucher.

### **Vigile IV**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs experts (6+ scénarios) portés sur un style de combat physique.*

#### **Arme de Prédilection Supérieure**

« *I put all the applications here, then I stab one with the knife ! The one I stab is the one I hire !* »

Coût: (500+) 4

Requis: FOR > 6, avoir l'arme en main a l'achat du Trait, Arme de Prédilection.

Effet: Votre bonus de dégâts d'arme de prédilection augmente a +3 aux dégâts. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme de prédilection.

### **Science de l'Attaque Supérieure**

« *Evidemment, il faut pas confondre une épée a tôle et une épée a télé, ou une épée a taloche...* »

Coût: (500) 3

Requis: DEX > 6, avoir l'arme en main a l'achat du Trait, Science de l'Attaque.

Effet: Votre bonus de toucher de science du toucher augmente a +12%. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme de science du toucher.

### **Science de l'attaque a trois mains**

« *COMBO WHORE ! One two ! Three ! Four, five ! IMPRESSIVE ! Six ?* »

Coût: (300) 2

Requis: DEX > 7, Attaque a trois mains.

Effet: Vous pouvez attaquer, avec un malus de -2 DEX ou -15%, avec chacune de vos trois armes/poings une cible différente.

### **Science de la zone de contrôle**

« *Personne ne passera pas ce couloir sans marcher sur ma tombe !* »

Coût: (800-) 5

Requis: CON > 5, Parade Bloquante

Effet: Vous pouvez choisir de bloquer jusqu'à l'équivalent de deux fois votre rayon habituel si vous avez 1 de CON de plus.

### **Triple Parade Bloquante**

« *Comment on bloque quatre sabres laser ?!* »

Coût: (600) 4

Requis: Double Parade Bloquante, Science de l'attaque a trois mains

Effet: Vous pouvez parer trois attaques au lieu d'attaquer a trois mains. Si la parade est réussie, votre prochaine attaque a +3 DEX ou +20% au toucher.

### **Arme Psionique**

« *En Taro Adun !* »

Coût: (250) 2

Requis: POU > 4, Arme de Prédilection Supérieure.

Effet: Vous pouvez dépenser 1 point de Manne en action libre pour manifester pendant ce tour dans vos mains jusqu'à trois répliques psioniques de vos armes. Elles infligent les dégâts normaux et sont indestructibles. Ne marche pas avec les armes a distance ou incroyablement élaborées (comme les tronçonneuses).

## **Gardien I**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs portés sur un style de combat a distance.*

### **Attaque Ciblée**

« *Enemy spotted.* »

Coût: (300) 2

Requis: DEX > 4.

Effet: Vous pouvez attaquer a distance avec un bonus de +15% et ignorer la moitié des malus de distance en attaquant en deux tours.

### **Attaque de point faible**

« *BOOM HEADSHOT ! MUHAHAHA !* »

Coût: (300) 2

Requis: INT > 4.

Effet: Vous pouvez attaquer a distance avec un malus de -15% et augmenter de moitié les malus de distance, infligeant doubles dégâts.

### **Guns Akimbo**

« *BANG ! BANG ! BANG !* »

Coût: (450) 3

Requis: FOR > 4, DEX > 4.

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux pistolets (Handguns).

### **Pistol Whip**

« *To hell with respect !* »

Coût: (550) 4

Requis: FOR > 5.

Effet: Vous pouvez attaquer en mêlée avec votre arme a distance (pas obligé que ce soit un pistol), infligeant les dégâts normaux +2. En cas d'échec de plus de 50 de marge ou d'échec critique, l'arme tire sur vous.

### **Charge Attack**

« *So you hold the button to charge ? Awesome !* »

Coût: (350) 2

Requis: POU supérieure a 12.

Effet: Vous pouvez passer un tour a charger votre attaque a distance, infligeant doubles dégâts et d'autres effets comme envoyer valdinguer, pénétrer l'armure, etc., au choix du MJ selon type d'arme.

## **Gardien II**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) portés sur un style de combat a distance.*

### **Gun de Prédilection**

« *Aaah ! Chainsaw ! The great communicator !* »

Coût: (400) 2

Requis: DEX > 5, avoir l'arme en main a l'achat du Trait.

Effet: Choisissez une catégorie d'armes a distance. Ce type d'arme vous donne un bonus de +1 aux dégâts. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme.

### **Science du Tir**

« *Ma spécialité, c'est là hache berserk vorpale a auto-icebolt !* »

Coût: (400) 2

Requis: INT > 5, avoir l'arme en main a l'achat du Trait.

Effet: Choisissez un type d'arme a distance. Ce type d'arme vous donne un bonus de +5% au toucher. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme.

### **Attaque du pilleur de tombes**

« *Ch'uis un peu débordé, là.* »

Coût: (200) 1

Requis: DEX > 5, Guns Akimbo.

Effet: Vous pouvez attaquer des cibles différentes avec toutes vos armes a distance équipées.

### **Esprit de Grammaton**

« *Max Payne ! Whack him !* »

Coût: (550) 3

Requis: FOR > 5 et DEX > 5

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux mitraillettes (SMGs) ou deux armes de lancer (Don amélioré a cause du manque de mitraillettes).

### **Attaque Roulante**

« *Freeze! Nonstop!* »

Coût: (400-) 2

Requis: DEX > 3

Effet: Vous pouvez tirer après une roulade qui octroie un bonus de +1 DEX a l'esquive.

### **Armure naturelle**

« *POURQUOI MES BALLES NE LUI FONT RIEEEN ?* »

Coût: (400) 2

Requis: CON > 4 puis 5 puis 6. avoir survécu a 3, 5 puis 7 scénarios.

Effet: Vous absorbez 1 point de dégâts supplémentaire. Vous pouvez prendre trois fois ce Trait.

### **Tir rapide**

« *Trop de décisions !* »

Coût: (500) 3

Requis: POU > 4.

Effet: Vous pouvez tirer deux fois avec la même arme a distance, ou lancer deux trucs, avec un malus de -25 % aux deux attaques (Don amélioré a cause du manque de choses qui tirent).

## **Gardien III**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) portés sur un style de combat a distance.*

### **Attaque Ciblée Supérieure**

« *Enemy spotted.* »

Coût: (300) 2

Requis: DEX > 4.

Effet: Vous pouvez attaquer a distance avec un bonus de +35% et ignorer tous les malus de distance en attaquant en trois tours.

### **Attaque de point faible supérieure**

« *BOOM HEADSHOT ! MUHAHAHA !* »

Coût: (400) 2

Requis: INT > 4.

Effet: L'attaque de point faible inflige désormais triples dégâts.

### **Shottyman**

« *BANG ! BANG ! BANG !* »

Coût: (600) 4

Requis: FOR > 6. Esprit de Grammaton

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux fusils a pompe (Shotguns) ou deux frondes (eh ?! Don amélioré par faute de shotguns.).

### **Backroll**

« *Mais qu'est-ce que Yotsuba fait ?* »

Coût: (550) 3

Requis: DEX > 5, INT > 3, Attaque roulante.

Effet: Si vous n'avez pas attaqué ce tour-ci, le premier ennemi qui vous attaque en mêlée a -3 DEX pour toucher et s'il rate son attaque, vous faites une roulade arrière et tirez automatiquement sur lui avec +1 DEX pour toucher.

### **Power Charge Attack**

« *I'm cooking with gas !* »

Coût: (450) 2

Requis: POU > 5, Charge Attack.

Effet: Vous pouvez passer un tour à charger votre attaque à distance, infligeant des dégâts sur tous les ennemis dans une zone de 4m. Ou vous pouvez utiliser aussi votre Charge Attack normale.

### **Power Pistol Whip**

« *To hell with respect !* »

Coût: (450) 2

Requis: POU supérieure à 12, Pistol Whip.

Effet: Le bonus de dégâts du Pistol Whipping est augmenté à 5.

## **Gardien IV**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs experts (6+ scénarios) portés sur un style de combat à distance.*

### **Gun de Prédilection Supérieur**

« *I put all the applications here, then I stab one with the knife ! The one I stab is the one I hire !* »

Coût: (500) 3

Requis: DEX > 7, avoir l'arme en main à l'achat du Trait, Gun de Prédilection.

Effet: Le bonus de dégâts de Gun de Prédilection passe à +3. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme.

### **Science du Tir Supérieure**

« *Evidemment, il faut pas confondre une épée à tôle et une épée à télé, ou une épée à taloche...* »

Coût: (500) 3

Requis: INT > 7, avoir l'arme en main à l'achat du Trait, Science du Tir.

Effet: Le bonus de dégâts de Science du Tir passe à +12%. Vous pouvez reprendre ce Trait pour une autre arme.

### **More Dakka**

« *Git dakka ! There is no thing as enuff dakka !* »

Coût: (500) 3

Requis: FOR > 5 ou (CON > 5 & DEX > 5).

Effet: Vous pouvez attaquer deux cibles en dépensant trois fois les munitions normales.

### **Guns Akimbo Supérieur**

« *Hey, Pistolero !* »

Coût: (550) 3

Requis: DEX > 5, FOR > 5, POU > 3, Guns Akimbo

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec TROIS pistolets (Handguns).

### **Rifleman**

« *Comment attaquer avec deux fusils à lunette à la fois ? Mais il est fou !* »

Coût: (650) 4

Requis: FOR > 7, DEX > 7, Shottyman

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux fusils de précision (Rifles). Je sais, la

c'est irréaliste.

### **Esprit de Grammaton Supérieur**

« *J'ai changé ma configuration double bolter des tempêtes plus épée monolithique, j'ai troqué cette dernière contre un vieux cerceuil égyptien. Pratique pour projeter a cent mètres les Rats Ogres Sanginaires !* »

Coût: (750) 5

Requis: FOR > 8, DEX > 5, Esprit de Grammaton

Effet: Vous pouvez attaquer avec un malus de -10% avec deux mitrailleuses (Machine Guns) ou trois armes de lancer (Don amélioré a cause du manque de mitrailleuses).

### **Enquêteur I**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs portés sur l'enquête, l'investigation et l'aventure.*

#### **[TRAPAVOID]**

« *You see those orcs ? They avoid traps. Have fun with your spike-filled hallway.* »

Coût: (300) 2

Requis: DEX > 5.

Effet: Vous avez un bonus de +10% / +1 DEX/INT pour esquiver et désarmer les pièges.

#### **Bat Deduction**

« *It all adds up to a sinister riddle...* »

Coût: (300) 2

Requis: CHA > 4.

Effet: Vous pouvez invoquer une chauve-souris a envoyer dans les cheveux et yeux de vos poursuivants a chaque fois que vous révélez une déduction ou idée.

#### **Sens des Essentiels**

« *Geemu ! Pasokon ! Manga !* »

Coût: (400) 2

Requis: DEX > 3 et INT > 3

Effet: Vous avez +1 dé entier a vos jets de Spot Hidden pour détecter des boites de jeu, des ordinateurs, des mangas et de la nourriture (normale pour un humain). Ainsi quelqu'un avec 5 en INT devra faire un jet tel quelqu'un ayant 11.

### **Enquêteur II**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) portés sur l'enquête, l'investigation et l'aventure.*

#### **Combat improvisé**

« *Tu vois que ça marche ! Tu as cassé une chaise !* »

Coût: (300) 2

Requis: INT > 5 et FOR > 3 ou POU > 3

Effet: Vous infligez +1 a l'amplitude de dégâts avec des armes improvisées, et même +2 si l'arme improvisée est un indice.

#### **Loi du Talion**

« *Oeil pour oeil, dent pour dent !* »

Coût: (200) 2

Requis: DEX > 4, CHA > 4

Effet: Vous infligez +2 a l'amplitude de dégâts avec votre arme si elle a été utilisée par votre cible pour infliger des dégâts il y'a moins de 5 minutes.

## **TOC ! TOOOC !!!**

« *Oups, je voulais dire Spot Hidden ! Spot Hidden !!!* »

Coût: (400) 2

Requis: DEX > 5, INT > 5, Sens des Essentiels

Effet: Vos jets de Trouver Objet Caché (Spot Hidden) en combat ont le même effet qu'un jet effectué hors combat pendant 1 minute.

## **Détection du métal**

« *Pourquoi je bipe ?* »

Coût: (350) 2

Requis: INT > 4, POU > 3.

Effet: Vous détectez le métal dans une sphère de rayon égal a votre POU en mètres.

## **Vision noctambule**

« *Je suis nyctalope ! - J'savais bien que t'étais une salope !* »

Coût: (300) 2

Requis: INT > 3, POU > 3

Effet: Vous voyez légèrement mieux dans l'obscurité. Divise par 2 tous les malus dus a l'obscurité.

## **Action rapide**

« *Trop de décisions !* »

Coût: 700

Requis: DEX > 4.

Effet: Vous pouvez faire deux actions, soit avec un malus de -25 % pour les jets d'opposition, soit en divisant par deux le score a atteindre.

## **Enquêteur III**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) portés sur l'enquête, l'investigation et l'aventure.*

## **Augmentation de Vitesse**

« *Mais ou est-il déjà passé ?* »

Coût: (600) 4

Requis: Avoir déjà augmenté sa DEX.

Effet: Votre vitesse de déplacement est augmentée a 12m/tour (ou si elle est déjà égale ou supérieure a ça, augmente d'1m/tour). Si votre DEX est inférieure a 4, elle augmente de 1 parce que c'est un peu léger.

## **Loi du Talon**

« *Ail pour Ail, dans pour dans !* »

Coût: (350) 2

Requis: INT > 5, Loi du Talion

Effet: Erreur de traduction ! Si votre arme a été utilisée par votre cible pour infliger des dégâts il y'a moins de 5 minutes, vous avez +1 dé entier a vos jets de Baratin contre elle, et les résultats de ces jets ont une grande chance de dégénérer en longue discussion d'érudits.

## **Logique de Troll Fou**

« *Argent = PUISSANCE. Puissance = CHAMEAU. Chameau = CINQ BÂTONS DE CÈLERI. CINQ. Quid pro quo.* »

Coût: (550) 3

Requis: INT > 4, Bat Deduction

Effet: Lors d'une Bat Deduction, vous pouvez augmenter votre score de toucher de votre INT pendant 5 mn ou le reste du combat.

### **Vision somnambule**

« *Il est mort, je crois. NOON ! AAAARRGGHHH !!!... »*

Coût: (250) 2

Requis: Vision noctambule

Effet: Erreur de traduction. Vous dormez les yeux entrouverts. Malus de -1 dé entier aux jets de Sneak contre vous quand vous êtes endormi, et si vous réagissez violemment, la cible se prend 1d4 dégâts de SAN car elle croyait que vous étiez mort !

### **Vision nocturne**

« *Mais noon, ça veut dire que je vois dans la nuit ! »*

Coût: (200) 1

Requis: INT > 4, POU > 4, Vision noctambule

Effet: Vous voyez dans l'obscurité comme par temps clair. Annule tous les malus dus à l'obscurité.

## **Enquêteur IV**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs experts (6+ scénarios) portés sur l'enquête, l'investigation et l'aventure.*

### **Logique Lunaire**

« *Ninja star + Chess + Watermelon + Sand = Swimsuit. I need to bring a banana with me 'cause...it makes me immortal if I get shot. My teddy bear can find pieces of a screwdriver... »*

Coût: (350) 2

Requis: Augmentation de Caractéristique (Basique, INT), Logique de Troll Fou

Effet: Vous avez +1 INT aux jets pour résoudre les énigmes et absorbez 2 SAN si l'énigme présente un danger pour votre SAN.

### **Force Ageru**

« *Who would give gum to a cat ? »*

Coût: (450) 3

Requis: POU > 5, TOC ! TOOOC !!!

Effet: Vous pouvez attirer vers vous les objets de moins de 10 kg (plus ou moins) à moins de deux mètres de vos mains.

### **Loi de la Télé**

« *Ouille pour ouille, télé pour télé... ?!* »

Coût: (500) 3

Requis: Combat improvisé, Loi du Talion

Effet: Erreur de traduction. Vous avez +10% pour lancer des projectiles improvisés ! De plus, les télévisions lancées explosent, même si elles sont à écran plat, et même si elles n'ont pas marché depuis très longtemps !

### **Vision aveugle**

« *I SEE YOU. BEHIND YOU.* »

Coût: (500) 3

Requis: Vision nocturne, POU > 5 ou physiquement aveugle

Effet: Vous voyez même aveuglé ! Divise par 2 tous les malus liés à l'aveuglement.

## **Commercial I**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs portés sur le social.*

### **Violeur de Portefeuille**

« *Désolé, mais je voudrais ces pièces... et celles-ci... et celles-la. Voilà.* »

Coût: (250) 2

Requis: DEX > 4, CHA > 4

Effet: Vous allez dans les portefeuilles des gens prendre les pièces qu'ils vous faut... et même un peu plus. Lors de tous les échanges concernant un portefeuille autre que le vôtre, vous avez une chance (selon un jet de Chance) de chiper un billet (5, 10 ou 20 euros en général).

### **Présence Charismatique d'\\ Akkariin ! //**

« *M... My... My presence !!!* »

Coût: (300+) 3

Effet: Vous pouvez dépenser de 1 à 8 Points de Manne pour obtenir un bonus de +1 DEX par point utilisé, pendant 30 mn, pour utiliser Discrétion ou Se Cacher pour éviter les combats. Ce Trait a des effets secondaires comme parfois un déclenchement (gratuit) involontaire (occasionnant un échec critique lors d'un jet social).

### **Baragouin**

« *T'as Baragouin, tu peux commander une bière, une pute et insulter quelqu'un en quarante langues.* »

Coût: (200) 1

Requis: Avoir plus de 10 % dans une langue étrangère.

Effet: +10% à la compétence pour parler dans une langue ou on a moins de 30 %.

### **Blood Money**

« *Je suis l'homme de l'ombre... Oups, mauvaise citation.* »

Coût: (250+) 2

Requis: Pistolets ou Archerie égal ou supérieur à 40 %

Effet: Chaque point de dégât que vous infligez fait apparaître une pièce au lieu du sang. A noter, si l'arme infligeant les dégâts a un silencieux, les pièces sont enveloppées dans des petits ronds de mousse et ne font aucun bruit. Don amélioré qui le rend compatible avec, entre autres, les frondes.

## **Commercial II**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) portés sur le social.*

### **Premier contact**

« *Mais comment il connaît mon numéro ?* »

Coût: (350) 2

Requis: Violeur de Portefeuille

Effet: A chaque fois que vous obtenez le numéro de téléphone ou l'adresse de quelqu'un, vous obtenez aussi le numéro de téléphone ou l'adresse d'un contact aléatoire (l'intérêt de ce dernier dépendant d'un jet de Chance). Z'avez aussi son nom.

### **Détection de l'argent**

« *L'argent n'a pas d'odeur, mais pas le sentir, c'est passer un mauvais quart d'heure !* »

Coût: (450+) 3

Requis: INT > 5, Marchandage égale ou supérieure à 30%

Effet: Vous détectez l'argent dans une sphère de rayon égal à votre POU en mètres. De plus, les billets dans ce rayon abandonnés et/ou n'appartenant à personne (de vivant) tournoient autour de vous dans un coup de vent.

### **Troc**

« Patch 1.3 : les Testificats peuvent désormais commercer ! »

Coût: (300) 2

Requis: APP > 5 ou INT > 5

Effet: Tous les gens ont quelque chose à troquer contre vos objets d'inventaire.

### **Tueur a gage**

« Appelez-moi le Mercenaire. »

Coût: (450+) 3

Requis: Blood Money, EDU > 5 ou POU > 5

Effet: Les billets roulés de 5, 10 et 20 euros peuvent être transformés en balles une fois chargés dans un pistolet (souvent un revolver) ou une fronde ou sarbacane.

### **Baratin rapide**

« Trop de décisions ! »

Coût: (300) 2

Requis: INT > 2.

Effet: Les actions de communiquer avec les autres (autre que l'action libre de parler) sont effectuées à une échelle temporelle de moins (heures → minutes, minutes → rounds, rounds → actions libres).

## **Commercial III**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) portés sur le social.*

### **Margin Call**

« Argh ! Le téléphone m'a mordu l'oreille ! »

Coût: (450) 3

Requis: Premier contact

Effet: +2 CHA aux jets pour intimider au téléphone.

### **Détection des argéniums**

« Entre argéniums, on se reconnaît... »

Coût: (150) 1

Requis: Détection de l'argent, Baratin égale ou supérieure à 40%

Effet: D'un seul regard, vous connaissez la valeur de Système d'une personne.

### **Google Traduction**

« Google Traduction n'est pas terrible pour traduire du chinois en anglais, mais c'est pas grave. »

Coût: (400) 2

Requis: Baragouin

Effet: Le bonus de Baragouin augmente à +20 % et marche pour tous les langages pour lesquels on a un score inférieur à 65 %. Ce bonus ne peut pas faire excéder le niveau de compétence final du langage à plus de 65 %.

### **Assiette propre**

« Le crime parfait. »

Coût: (200) 1

Requis: Blood Money

Effet: Vous pouvez dépenser 1 point de Manne et 1 point de SAN pour automatiquement nettoyer vos vêtements et les environs de 5m de toutes taches de sang et empreintes digitales (en tout cas, celles faites à cause de vous).

## **Commercial IV**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs experts (6+ scénarios) portés sur le social.*

### **Violation de Vie Privée**

« *Allô ? Qui êtes-vous ? - Je suis votre pire cauchemar.* »

Coût: (500) 3

Requis: Informatique a plus de 35 %, Premier contact, et Cthulhu Mythos a plus de 25 % ou Margin Call

Effet: Pour 4 points de Manne et 3d2 dégâts de SAN, l'ordinateur du contact que vous avez au téléphone désobéit aux lois physiques élémentaires et attaque ce dernier !

### **Miroir aux Alouettes**

« *Vendons la peau de l'ours avant de l'avoir tué...* »

Coût: (550) 4

Requis: Détection de l'argent, Présence Charismatique d' \\ Akkariin ! //

Effet: Pour 3 points de Manne et 3d3 dégâts de SAN, crée un objet illusoire. L'objet a +1 dé entier pour attirer les gens (même en paraissant caché) et les convaincre qu'il possède beaucoup plus de valeur qu'en réalité.

### **Traduction Poussive**

« *J'ai devant moi un billet de cent glomhyrs... Ça vaut combien, en francs, un glomhyr ?* »

Coût: (300) 2

Requis: Bargain supérieur a 50 %, Google Traduction

Effet: Lors de négociations dans une langue étrangère, des erreurs se glisseront a votre avantage (et jamais a votre dépens) lors de la signature.

### **De chaque côté**

« *Je serai là dans deux minutes. Non, j'ai un client maintenant mais je serai là.* »

Coût: (500) 3

Requis: INT > 6, POU > 10 moins la compétence Bargain divisée par 15.

Effet: Vous pouvez dépenser 8 points de Manne et recevoir 2d4 dégâts de SAN pour créer un clone de vous-même, utilisable seulement hors combat pour une période d'une heure ! Le clone disparaît au moindre point de dégât et, quand menacé, utilise automatiquement Présence Charismatique d' \\ Akkariin ! // au niveau maximal. Il marche et court aussi trois fois plus vite.

## **Commissaire I**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs chefs d'équipe ou ayant une influence d'équipe remarquable.*

### **Unité**

« *Reprends-toi, bon sang !* »

Coût: (250++) 8

Requis: Aucun

Effet: Vous pouvez subir 1dPOU dégâts de SAN ou 1dCON dégâts de santé pour, respectivement, ressusciter tous les membres d'équipe morts a demi-Santé Sérieuse ou resaisir tous les membres d'équipe Cassés il y'a moins de cinq minutes a demi-Aplomb.

### **Munitions incendiaires**

« *Kill it with fire !* »

Coût: (350) 3

Requis: INT > 4.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant a la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts de feu et enflamment les adversaires, infligeant généralement 1d3 dégâts par tour.

## **Big Boss**

« *Chez les orks, la noblesse n'est pas déterminée par la richesse ou à la naissance mais par la taille et la sauvagerie.* »

Coût: (400) 3

Requis: POU > 5 ou FOR > 5.

Effet: Vous avez +1 en CON pour ce qui est de la menace et de la taille perçue (ne compte pas dans les PV) pour chaque membre d'équipe dont la CON est supérieure à la votre (à part les autres détenteurs de Big Boss). Bonus minimum +1.

## **Délégation**

« *Esprit d'équipe* »

Coût: (300) 2

Requis: INT > 5 ou POU > 5

Effet: Vous pouvez donner des ordres ou votre accord pour faire quelque chose (excepté se cacher, ça c'est le domaine de Camouflage Tactique) pour que vos membres d'équipe aient un bonus de +10% de compétence à travailler ensemble. Le bonus est NON CUMULABLE.

## **Commissaire II**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) chefs d'équipe ou ayant une influence d'équipe remarquable.*

## **Camouflage Tactique**

« *Cachez-vous là ! Embuscade.* »

Coût: (400) 2

Requis: Unité, INT > 4

Effet: Trait activable. Les scores minimum de Hide et Sneak des membres d'équipe sont égaux au score du meilleur membre moins 20% (maximum 45 % +5% par niveau de Commissaire)

## **Munitions cryo**

« *Tabletop games flamethrowers suck.* »

Coût: (300) 2

Requis: Munitions incendiaires, INT > 5.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant à la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts de froid et gèlent les adversaires, infligeant des dégâts supplémentaires sur tout ce qui est robotique, dur ou magique, ralentissant en général de moitié les victimes.

## **Podur Nob**

« *Greener and meaner !* »

Coût: (350) 2

Requis: Big Boss, CON > 5 ou CHA > 5.

Effet: Les bonus de +1 CON de Big Boss sont accompagnés de +1 d'Absorption d'Armure (minimum +2 Absorption).

## **Equipe Soudée**

« *C'est qui ce Deqip dont on invoque tout le temps l'esprit ? Un cousin du Bunyip ?* »

Coût: (200+) 2

Requis: Unité, Délégation

Effet: Les membres d'équipe savent où ils sont dans un rayon de 100m, et ont un bonus de +2 INT pour vous retrouver.

## **Don d'action rapide**

« *Trop de décisions !* »

Coût: (500) 3

Requis: DEX > 4.

Effet: Un de vos alliés peut agir en même temps que vous, soit avec un malus de -25 % pour les jets d'opposition, soit en divisant par deux le score à atteindre, pour votre action et celle de votre allié.

## Commissaire III

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) chefs d'équipe ou ayant une influence d'équipe remarquable.*

### Fortification

« *Who sent all these babies to fight ?* »

Coût: (300) 2

Requis: Unité, CON > 4.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant à la fin du combat. Tous les membres d'équipe ont un bonus d'absorption d'armure de +2 pendant 3 tours.

### Munitions disruptrices

« *Gwyaah ! Je vois violet et bleu et j'vois mal mes jauges ! Ça grésille de partout !* »

Coût: (300) 2

Requis: Munitions cryo, INT > 6.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant à la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts d'éclair et assomment les adversaires, infligeant des dégâts supplémentaires électriques, en général à hauteur d'1d6 dégâts.

### Waaagh!

« *Waaagh. What else ?* »

Coût: (400) 2

Requis: POU > 6 ou FOR > 6, Big Boss.

Effet: Votre équipe a part vous +1 % à la compétence pour toucher par membre d'équipe dans un rayon de 10m autour de vous. Vous avez +1 à l'amplitude aux dégâts par deux membres d'équipe dans un rayon de 10m autour de vous.

### Feu de l'A-Team

« *Fire tha dakka !* »

Coût: (250) 2

Requis: Unité, FOR > 5 ou DEX > 5.

Effet: Trait activable. Les scores minimum des compétences d'armes à feu des membres d'équipe sont égaux au score du meilleur membre moins 20% (maximum 45 % +5% par niveau de Commissaire), et tous les membres d'équipe sont forcés à tirer. Vous infligez aussi des dégâts sur une zone de 2m, mais avez -10 % au toucher.

## Commissaire IV

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs experts (6+ scénarios) chefs d'équipe ou ayant une influence d'équipe remarquable.*

### Munitions AP

« *Je perce, puis j'casse !* »

Coût: (400) 2

Requis: Munitions disruptrices, et INT > 7 ou Motivation Exagérée.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant à la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts over percants et démolissent les adversaires, infligeant en général 1d3 dégâts supplémentaires et réduisant de moitié l'efficacité de leur armure. Ces dégâts supplémentaires

tentent même infliger des dégâts aux cibles n'ayant pas de stats (même si un point de Motivation n'a pas été dépensé).

### **Munitions warp**

« *Je crois avoir saisi l'inspiration pour cette ligne de traits.* »

Coût: (350) 2

Requis: Munitions disruptrices, POU > 5.

Effet: Pouvoir gratuit se rechargeant a la fin du combat. Toutes les armes de l'équipe pendant 3 tours font des dégâts cinétiques et défoncent les adversaires, les envoyant valdinguer (base d'une charge taurine de FOR 15, 50% au toucher). Ces attaques font aussi des effets disruptifs sur la magie.

### **Tap' ta Waaagh!**

« *You got all the waaaghs. All of them.* »

Coût: (250) 2

Requis: Waaagh!, FOR > 6 ou attaque de mêlée supérieure a 45 % ou Arts Martiaux supérieure a 45 %.

Effet: L'effet de Waaagh!, au lieu de ne pas affecter les attaques en mêlée, les affecte doublement. En même temps il est dur de maintenir l'illusion d'une Waaagh! si au corps a corps elle se révèle être un tas de marshmallows mous ^\_^ !

### **Voix de la Légion**

« *Je parle au nom de mon escouade. Que voulez-vous ?* »

Coût: (500) 3

Requis: INT > 6

Effet: Vous parlez tous les langages parlés par l'équipe a au moins 25 %, et bénéficiez des Baragouin, Google Traduction et Glyphologie Universelle de tous les membres d'équipe.

### **Guns For All**

« *Orks are made for shootin' and winnin' !* »

Coût: (350) 2

Requis: Feu de l'A-Team, POU > 5.

Effet: Lors de l'usage de Feu de l'A-Team, tous les membres n'ayant pas d'arme de tir en ont une (un MP5, type SMG, infligeant 1d3d8 dégâts, portée 100 mètres, modes de tir 2 & rafale, une infinité de chargeurs de 30 munitions, et disparaissant bêtement (panne) sur un double échec critique). Ces armes disparaissent a la désactivation du trait ou la fin du combat, et ne peuvent pas servir a intimider avant un combat.

### **Psyker I**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs lançant (ou voulant lancer) beaucoup de sorts. A noter que pas mal de ces dons n'affectent pas la Psychokinésie !*

### **Tradition Orale**

« *J'écoute, mais je resterai pas ^\_^.* »

Coût: (200) 1

Requis: INT > 4

Effet: +2 INT ou POU pour apprendre les sorts par voie orale (synergie avec un Archiviste)

### **Pensée Magique (Basique)**

« *C'est cool ce feu d'artifice !* »

Coût: (450) 2

Requis: INT > 5 ou POU > 5

Effet: 25% des dégâts de SAN mitigés en lançant des sorts ou des aptitudes magiques.

## **Barrière Biotique**

« *Protego !* »

Coût: (350) 2

Requis: CON > 5

Effet: L'Absorption d'Armure marche contre les projectiles et autres rayons d'origines magiques, +2 a l'Absorption d'Armure contre les sorts.

## **Effets Secondaires**

« *Une heure... pas dormir... surtout pas dormir...* »

Coût: (200) 1

Requis: INT > 4 ou CHA > 4

Effet: Lors des sorts offensifs lancés sur l'ennemi, on peut décider d'envoyer un jet de Tourment pur. Succès et succès critiques infligent des effets secondaires divers sur l'ennemi (effets de statut comme stun, mezz et root...). Attention, les échecs critiques les renvoient dans vot'face.

## **Psyker II**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) lançant (ou voulant lancer) beaucoup de sorts.*

## **Fight The Power**

« *Row ! Row !* »

Coût: (250+) 3

Requis: Motivation Élémentaire, et avoir augmenté son POU deux fois ou Motivation Exagérée

Effet: +5 % a vos jets de Cthulhu Mythos et +2 a votre POU par tranche de 5 POU de différence avec votre cible de sort. +4 POU si la cible est non stannée.

## **Cigaro**

« *My cock is so much bigger than yours ! My cock walked right through the door !!!* »

Coût: (300) 2

Requis: POU > 6 ou CON > 6 ou CHA > 6

Effet: +10 % a l'effet des sorts (+1 minimum aux dégâts).

## **Legilimancie (Basique)**

« *Rogue savait-il qu'ils étaient au courant de la Pierre Philosophale ? Harry ne voyait pas comment il aurait pu faire pour le découvrir, mais parfois, il avait l'abominable impression que Rogue lisait dans les pensées.* »

Coût: (300) 2

Requis: INT > 5 ou POU > 6

Effet: + 10 % pour résister aux effets de contrôle mental, + 5 % pour résister aux autres effets mentaux (y compris se défendre dans un rêve non physique), +1 absorption de SAN lors des rêves/sur le plan astral.

## **Appel de Whap**

« *Rip and tear ! You are huge ! That means you have huge guts !* »

Coût: (300) 2

Requis: POU > 5.

Effet: Vous pouvez décider qu'une créature que vous invoquez ait +15 % a sa CON et SIZ, et -10 % a son INT et EDU.

## **Sort rapide**

« *Trop de décisions !* »

Coût: (700) 4

Requis: EDU > 4.

Effet: Vous pouvez envoyer deux sorts ou diviser par deux (au tour inférieur) la durée de lancement d'un sort, en divisant par deux le score à atteindre et si possible avec un malus de -25 % pour les jets d'opposition.

### **Psyker III**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs confirmés (4+ scénarios) lançant (ou voulant lancer) beaucoup de sorts.*

#### **Prep Gwarlek**

*« Oh mon dieu ! Des rottweilers jouant au poker !!! Je deviens instantanément fou. »*

Coût: (200) 1

Requis: INT > 6 ou POU > 6, Pensée Magique (Basique).

Effet: 50% des dégâts de SAN mitigés en lisant un livre si quelqu'un l'a déjà lu et vous a averti précisément de ses dangers et passages horrifiants.

#### **Pensée Magique (Avancée)**

*« C'est cool ce feu d'artifice ! »*

Coût: (650) 4

Requis: INT > 6 ou POU > 6, Pensée Magique (Basique).

Effet: 50% des dégâts de SAN maintenant mitigés en lançant des sorts ou des aptitudes magiques.

#### **Legilimancie (Avancée, Offensive)**

*« Maintenant... Donne-moi cette Pierre qui se trouve dans ta poche. »*

Coût: (400) 2

Requis: INT > 6 ou POU > 7, Légilimancie (Basique)

Effet: Vous pouvez désormais utiliser les bonus de Légilimancie divisés par deux pour booster vos propres attaques de contrôle mental et autres effets mentaux, et même diminuer l'absorption de SAN ennemie.

#### **Périls du Warp**

*« This is your brain on Nichijou. »*

Coût: (300) 2

Requis: INT > 5 ou CHA > 5, Effets Secondaires

Effet: Les Effets Secondaires sont plus forts, infligeant des dégâts voir invoquant des créatures enragées et aures démons. Attention : les échecs critiques au lancer déclenchent à leur tour le jet d'Effets Secondaires.

### **Psyker IV**

*Ces dons sont accessibles aux investigateurs experts (6+ scénarios) lançant (ou voulant lancer) beaucoup de sorts.*

#### **Hey Ya !**

*« Retrouve... ta... place !!! »*

Coût: (400) 2

Requis: Avoir augmenté deux fois sa POU ou Motivation Élémentaire, POU > 6.

Effet: Les créatures immunisées à la magie ne le sont que partiellement à votre magie.

#### **Spell Mashup**

*« Aaargh ! Une boule de feu verte à pois roses ! »*

Coût: (400) 2

Requis: INT > 6 ou POU > 8.

Effet: Vous pouvez combiner des sorts (par paires seulement) ! Nécessite un grimoire personnel ou les noter.

### **Legilimancie (Avancée, Défensive)**

*« Ce n'était pas la première fois que Rogue leur donnait l'impression de savoir lire dans les pensées. »*

Coût: (250) 2

Requis: INT > 6 ou POU > 7, Légilimancie (Basique)

Effet: Les bonus de Legilimancie passent à + 15 % pour résister aux effets de contrôle mental, + 10 % pour résister aux autres effets mentaux (y compris se défendre dans un rêve non physique), +2 absorption de SAN lors des rêves/sur le plan astral.

### **Faillite du Warp**

*« 22 les gars, voilà le Grand Wull ! »*

Coût: (400) 2

Requis: POU > 6.

Effet: Vous pouvez décider de dépenser 10 % (+1 minimum) de Points de Magie supplémentaires lors d'une invocation. L'invocation aura une chance d'invoquer une seconde créature.