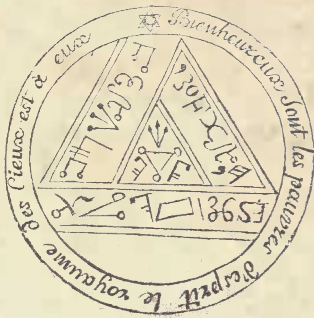


Magie Divine pour la campagne L'Armée des Anges



Texte et mise en page
Paul Saccard
Version 1.3 - Avril 2022





Magie Divine

Une première approche de cet art est possible en utilisant les règles classiques de Cthulhu Gumshoe au détriment de points dans la compétence de Santé Mentale. Ce système est développé dans le supplément *Materia Magica*.

Comme les connaissances obscures gèrent des sorts puissants, réservés aux sorciers qui ont franchi les portes des Contrées du Rêve, cet autre système le complète comme un pendant divin.

La Magie Divine est plus en phase avec le développement de la Lore actuelle avec les différentes factions extra-terrestre, les Grands Anciens et Dieux de l'Extérieur. Ils sont une représentation du mal. Quant à la mythologie des Dieux Très Anciens elle personnifie le Bien.

Fonctionnement de la Magie Divine

Lancement des sorts divins

Chaque compétence possède une série de trois sorts. Le premier sort de base est utilisable en investissant un point, le second d'un niveau supérieur demande de consommer deux points et le troisième plus complexe et puissant, utilise quatre points.

Chaque sort a donc besoin d'un minimum de point pour être lancé.

Les deux premières séries de sorts peuvent être acquis en recevant une part d'énergie Cosmique, quant à la

troisième, considérée comme une série de sorts ultimes, doit obligatoirement résulter de la découverte d'objets puissants imprégnés d'une part de Matière Cosmique. C'est la fameuse « drôle de matière » qu'utilise également Register Burns pour renaître à la vie.

Durée des sorts divins

La durée d'un sort est soit instantanée ou de un seul à plusieurs rounds, en sachant qu'un round correspond à une phase d'action rapide (utilisation d'une arme, déplacement, utilisation d'un objet, etc.).

Action des sorts divins

Leurs descriptions sont succincte mais suffisamment explicite pour permettre au Maître des Arcanes de décider si le sort peut légitimement être lancé ou non. Le Maître des Arcanes peut aussi laisser le joueur prendre la décision de le lancer puis, en tant que Maître des Arcanes, d'accorder ou non sa réussite si il estime que le sort risque de fausser le scénario ou laisser le lancer de dé décider. C'est avant tout un acte divin et peut-être que les Dieux Très Anciens n'ont pas permis la réalisation d'un geste surnaturel à cet instant...

Mise en place progressive de la magie divine

Lors du premier chapitre, les joueurs ne savent pas encore qu'ils vont entrer dans l'observance *Diplomatie & Espionnage* et encore moins devenir des Prophètes.





À partir du deuxième chapitre, les joueurs rencontrent des êtres divins avec l'Archange Sandalphon et le Messie Jimmy Crick qui peuvent les investir d'un certain pouvoir. À ce moment là, les joueurs reçoivent la possibilité d'utiliser l'un des premiers sorts de la compétence dans laquelle ils ont investi au moins un point. Ils ne doivent pas connaître l'existence de la Magie Divine, seulement penser qu'ils bénéficient d'un don ponctuel.

Après que le sort de Magie Divine est utilisé, il est consommé.

Même chose au troisième chapitre Michaël et des Agents du Choeur des Vertus et les étranges Incubes et Succubes de la Cause, offrent aux joueurs la possibilité de développer cette Magie Divine sans vraiment leur expliquer ce pouvoir. À partir de cet instant, les joueurs peuvent utiliser le second sort des compétences dans lesquelles ils possèdent au moins deux points, mais encore une fois, consommé, il ne sera pas régénéré.

À l'issue du quatrième chapitre, les joueurs bénéficient des faveurs des Observances et donc ne peuvent acquérir de nouveaux sorts.

Mise en place définitive

Lorsque les Investigateurs entament le cinquième chapitre intitulé « 1937 - Paris - Le Caire », il bénéficie d'un séjour de repos en Bretagne. Sous couvert de courtes vacances, il a pour but de les initier à la Magie Divine. Les Prophètes vont acquérir le don

que les ignorants appellent la magie, par l'entremise du Prophète Myrddin. Il est plus qu'un simple professeur ; Myrddin, ou l'Enchanteur Merlin selon la légende, est un puissant vecteur sur Terre des énergies Cosmiques.

Merlin leur explique comment recevoir l'énergie Cosmique. Après cette initiation, les joueurs retrouvent leurs sorts acquis avec l'utilisation de leurs points de compétence et si ils investissent 4 points dans une compétence, ils peuvent alors utiliser les points de réserve pour lancer le troisième sort lié à cette compétence. Merlin leur donne la liste des objets emprunts d'énergie délivrée par la Matière Invisible. Il faudra impérativement que l'Investigateur se recharge auprès d'un tel artefact légendaire pour lancer ce type de sort.

Un seul sort par compétence par session de jeu

Pour ne pas donner trop de facilité d'action aux joueurs, la magie doit rester difficilement accessible, à l'instar de la sorcellerie qui ampute le joueur de sa santé mentale.

Si la Magie Divine ne provoque pas les mêmes effets critiques, les points consommés, dans une Compétence, pendant une session de jeu, ne sont plus utilisables jusqu'à la session suivante, même si le joueur régénère toute sa réserve.

Il peut consommer des points de réserve disponible pour utiliser





un autre sort mais dans une autre Compétence. Le Maître des Arcanes sera attentif à ce que le joueur coche d'un triangle, la compétence qu'il vient d'utiliser et qui est dorénavant inutilisable en Magie Divine. Ses points de réserve restent cependant disponibles pour une utilisation classique.

De plus, la difficulté de posséder un objet chargé de Matière Noire, accentue celle de l'utilisation des sorts de la troisième série, les plus puissants.

Les objets sont listés dans le paragraphe des objets légendaires dans La Bible Des Trois Campagnes.

Régénération des points de Magie Divine

Le groupe doit attendre de rencontrer à nouveau les membres de l'une des Observances (événements de rencontres organisés entre chaque épisode ou plusieurs fois pendant un même chapitre suivant la longueur du scénario), ou se retrouver dans un repaire de l'Observance. C'est à ce moment là, qu'un être divin appartenant à l'une ou l'autre des Observance, peut les gratifier de cette bénédiction ou qu'une aura spirituelle l'investi à nouveau de la Magie Divine.

Difficulté

En plus d'un handicap limité à une seule session et par Compétence, la Magie Divine doit, pour être lancée, bénéficier d'un lancé réussit sur 1d6. Cette autre difficulté est indispensable pour éviter que le joueur ne soit tenté

d'utiliser la Magie Divine en lieu et place d'une recherche classique d'investigation dans ses Compétences. Seul les sorts ayant un coût de 1 point peuvent être lancé sans jet de dé*.

La difficulté de réussite d'un lancé de sort, correspond à son niveau :

- Réussite automatique pour un sort ayant un coût de 1*
- Résultat de 2 ou plus sur 1d6 pour un sort ayant un coût de 2
- Résultat de 4 ou plus sur 1d6 pour un sort ayant un coût de 4

*Même si un sort ayant un coût de 1 point ne nécessite pas de lancé, le joueur peut tout de même le tenter pour espérer réaliser un 6 sur 1d6 et une réussite critique...

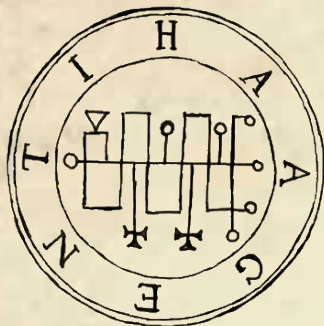
Résultats critiques

- Un résultat de 1 sur 1d6 est un échec critique : il empêche toute utilisation de Magie Divine pendant la session, même si le joueur possédait des points de réserve dans d'autres Compétences.
- Un résultat de 6 sur 1d6 est une réussite critique et permet au joueur de doubler la durée, la zone ou l'effet, suivant la description supplémentaire du sort.

Lancement des sorts

Le Maître des Arcanes aura à cœur d'ajouter des effets spéciaux lorsqu'une intervention divine permet de réaliser ces gestes surnaturels, un lancé critique ou lorsque la durée du sort est dépassée avec la dissipation des effets.





Coût

La Magie Divine utilise 1, 2 ou 4 points suivant le rang du sort mais peut augmenter ses effets si le joueur investit d'autres points. Par exemple pour un sort ayant un coût 4, le même joueur investissant 8 points lors d'une session suivante, peut en augmenter les effets. La description des effets supplémentaires est indiquée.

Durée

- Définitive ou Permanente, lorsque la magie crée un effet ou un objet permanent même après la durée du sort.
- Instantané quand l'effet est soudain.
- X rounds ou X heures pour sa durée en rounds en heure, etc.

Liste des sorts

Ci-dessous, sont listés les Compétences avec leurs trois sorts disponibles.

Anthropologie

Acclimatation

Coût : 1 point/6 heures

Durée : 6 heures

Le joueur adopte les caractéristiques et résistances physique des peuplades qu'il côtoie. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets ou toucher une personne en plus et bénéficier de l'acclimatation.

Coutume

Coût : 2 points/2 kilos ou 2 mètres carré

Durée : Définitive

Le joueur est capable de réaliser des objets ou utiliser des techniques

tribales ou des civilisations humaines qu'il rencontre. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour créer un autre objet ou doubler ses caractéristiques.

Dialecte

Coût : 4 points

Durée : 1 heure

Le joueur comprend et parle n'importe quelles langues des autochtones humains qu'il rencontre. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour allonger la durée ou toucher une personne qui bénéficiera de ce don.

Archéologie

Détection

Coût : 1 point/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur perçoit les contours de zones archéologiques enfouies, de cavités souterraines invisibles depuis la surface. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler le temps de recherche.

Fouille

Coût : 2 points/2 rounds

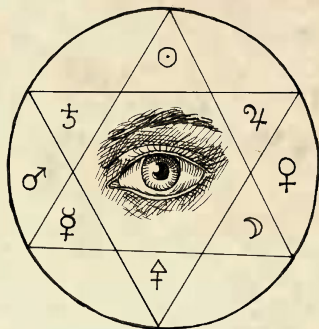
Durée ; 2 rounds

Le joueur entrevoit les accès de site de fouilles, sait exactement où se trouve certains artefacts ou lieux précis et peut le cas échéant, les révéler à l'air libre. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour allonger la durée de 2 rounds.

Faussaire

Coût : 4 points/1 kilo, 1 mètre carré ou 50 centimètres cube





Durée : 1 round/Définitive
Il suffit au joueur de voir l'objet de toutes ses faces pour en réaliser une copie. Si il peut en plus manipuler l'original, le poids de la copie sera exactement le même. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour réaliser un objet aux caractéristiques doubles.

Architecture

Tracé

Coût : 1 point/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur perçoit les contours d'un bâtiment, des pièces invisibles depuis l'extérieur. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée.

Relevé

Coût : 2 points/2 rounds

Durée : 2 rounds

Le joueur entrevoit les accès du bâtiment, sait exactement où se trouve certains objets ou lieu précis.

Mirage

Coût : 4 points/heure

Durée : 1 heure

Il suffit au joueur de connaître un bâtiment qu'il aura arpenté pour créer l'illusion de sa présence. Si il peut en plus visiter certaines pièces, le mobilier et son aspect seront imités.

Bibliothèque

Lecture

Coût : 1 point/round

Durée : 1 round

Le joueur est capable, de connaître

l'intégralité du contenu d'un livre d'un simple contact. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets sur un ouvrage.

Rat de Bibliothèque

Coût : 2 points/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur prend connaissance de l'ensemble d'une bibliothèque et est en mesure de trouver les informations dont il a besoin. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour allonger la durée de 5 rounds.

Duplication

Coût : 4 points/livre

Durée : 1 round

Il suffit au joueur de voir le livre de toutes ses faces pour en réaliser une copie. Si il peut en plus le manipuler, son contenu sera intégralement copié. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour réaliser une seconde copie.

Biologie

Soulagement

Coût : 1 point/+ 2 Blessure

Durée : 1 heure/Définitive

Le joueur est capable, de régénérer 2 points de blessure pour 1 point consommé sur une créature vivante. Au niveau suivant 1 point est investi pour 1 personne en plus ou 2 points supplémentaires sur la même.

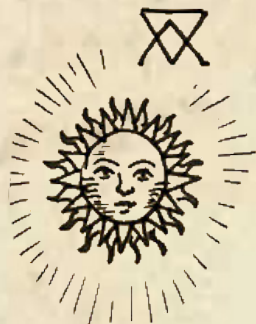
Connaissance

Coût : 2 points/créatures

Durée : 2 rounds

Le joueur prend connaissance de





l'ensemble génétique d'une créature. Si en plus il entre en contact, ses caractéristiques physiques, ses points forts et ses faiblesses lui seront révélés. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour allonger la durée de 2 rounds ou connaître les caractéristiques de deux autres créatures vivantes.

Mimétisme

Coût : 4 points/heure

Durée : 1 heure

Il suffit au joueur de voir la créature pour revêtir sa forme physique. Si il peut en plus toucher la créature, il s'imprègne de son odeur. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour 1 heure en plus ou appliquer le mimétisme à une tiers personne.

Comptabilité

Tacticien

Coût : 1 point

Durée : 1 heure

Le joueur est capable, de comprendre un diagramme évolué et de l'utiliser. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour augmenter les effets ou toucher une personne en plus de la compréhension du problème.

Classement

Coût : 2 points

Durée ; 1 round

Le joueur prend connaissance de l'ensemble d'une masse de documents se trouvant dans un lieu donné pour synthétiser ce qu'il recherche : indice, nom, adresse, etc. Au niveau suivant

2 points supplémentaires peuvent être investis pour allonger la durée de 2 rounds et chercher d'autres informations.

Ordonné

Coût : 4 points/+4

Durée : 1 round

Il suffit au joueur de voir sa cible pour calculer un angle d'attaque précis, une distance ou tout autres actions qui requièrent une mesure précise. Cela peut donner par exemple un bonus de +4 au tir pour 4 points investis. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour 1 cible en plus.

Cryptographie

Cadenas

Coût : 1 point

Durée : Définitive

Le joueur est capable, de déchiffrer un code mais aussi de coder un message. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets sur un second code ou chiffrer un second message.

Houdini

Coût : 2 points

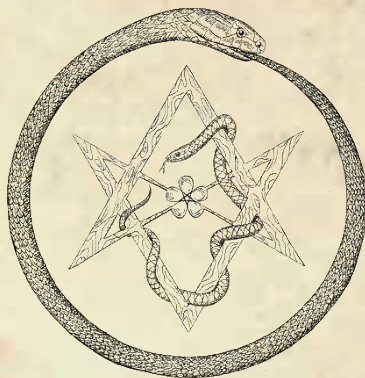
Durée ; Définitive

Le joueur prend connaissance d'un système de fermeture physique, d'un codage complexe pour le déverrouiller. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour débloquer un second verrouillage.

Fort Knox

Coût : 4 points/+4





Durée : 5 rounds

Il suffit au joueur de voir sa cible pour connaître l'ensemble des systèmes de détection, de verrouillage et d'être à même de s'introduire dans tout espace protégé par un moyen physique, électrique ou électronique. Cela peut donner par exemple un bonus de +4 pour tenter de pénétrer un espace pour 4 points investis. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour allonger la durée de 5 rounds.

Géologie

Tremblement

Coût : 1 point

Durée : 1 heure

Le joueur est capable, de comprendre un phénomène géologique et d'anticiper une catastrophe 1 heure avant. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler sa durée.

Lapidaire

Coût : 2 point

Durée : Permanent

Le joueur acquiert le pouvoir philosophale et transforme du plomb en or, du charbon en diamant ou différentes actions liées aux pouvoirs de la Pierre Philosophale à la discrétion du Maître des Arcanes. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler l'effet ou l'appliquer sur un matériau différent.

Colère

Coût : 4 points/4 X 1 x 0,5 mètres

Durée ; Instantané

Le joueur est investi d'un pouvoir qui provoque l'ouverture d'une faille tellurique de 4 mètres de long sur 1 mètre de profond et de 50 centimètres de large tout les 4 points investis. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets.

Histoire

Prédiction

Coût : 1 point/round

Durée : 1 round

Le joueur est capable, de comprendre un phénomène historique et d'entrevoir un court instant, l'avenir. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée de la vision.

Note de bas de page

Coût : 2 point

Durée : Permanent

Le joueur acquiert le pouvoir de prescience et voit ce qui risque d'arriver : souvent lié à une action en cours... Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour allonger la durée de vision sur 24 heures (1 seule vision).

Enregistrement

Coût : 4 points/personne touchée

Durée ; Permanent

Par simple contact, le joueur connaît la personne qu'il touche et obtient tout les renseignements nécessaires dont il aurait besoin. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour 1 personne touchée en





plus ou appliquer cet effet à une tiers personne.

Histoire de l'Art

De Vinci

Coût : 1 point/œuvre

Durée : Permanent

Le joueur est capable, de reproduire toute œuvre, devant lui, crayonné ou lithographiée avec une très grande précision. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour une œuvre en plus.

Raphaël

Coût : 2 points

Durée : Permanent

Le joueur est capable, de reproduire toutes oeuvres, devant lui, peintes ou modelées avec une très grande précision. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour en créer une seconde.

Érudition

Coût : 4 points/1 demi-mètre cube

Durée ; Permanent

Par simple contact, le joueur mesure les proportions d'une oeuvre sculptée qu'il touche, et obtient une copie de 50 cm X 50 cm ou 1 m x 25 cm pour 4 points investis. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler ses dimensions.

Langues

Imitation

Coût : 1 point/heure

Durée : 1 heure

Le joueur imite parfaitement la voix d'une personne qu'il a entendu ; il peut appliquer cet effet à une tiers

personne. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets ou toucher une personne en plus.

Polyglote

Coût : 2 points

Durée : 2 points/4 langues pendant 2 heures

Le joueur est capable de parler quatre langues de son choix, en plus de celles qu'il possède déjà. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour affecter 1 personne en plus ou doubler la durée.

Silence

Coût : 4 points/4 mètres carrés

Durée : 5 rounds

Le joueur est capable d'appliquer un silence totale dans une zone de 4 mètres carrés. Il peut choisir de rendre une pièce totalement vide du moindre son pendant toute la durée du sort ou que la zone d'effet le suive. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la zone ou augmenter la durée d'effet.

Loi

Jugement

Coût : 1 point/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur a un ascendant psychologique sur tout humain agressif. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets, toucher une personne en plus ou affecter une tiers personne de ce don.





Témoin

Coût : 2 points

Durée : 1 heure

Le joueur peut contredire les propos d'un accusateur, le mettre dans le doute et retourner toute menace verbale. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour 1 personne en plus.

Foudre

Coût : 4 points/2 mètres de circonférence à 2 mètres

Durée : Instantané

Le joueur est capable de provoquer la chute de la foudre dans une zone précise à deux mètres autour de lui, au détriment de sa propre santé physique et de celle des membres de son équipe présente dans ce périmètre. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler, agrandir la zone d'impact ou éloigner le phénomène.

Médecine

Consultation

Coût : 1 point/+3 de Blessure

Durée : Définitive

Le joueur est capable, de régénérer 3 points de blessure pour 1 point consommé sur une créature vivante. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investis pour doubler les effets.

Défibrillateur

Coût : 2 points

Durée ; Définitive

Le joueur évite la mort d'une créature vivante et lui permet de rester en vie avec 0 points. Au niveau suivant 2

points supplémentaires peuvent être investis pour amener le joueur à +5.

Bistouri

Coût : 4 points/+9 de blessure

Durée : Définitive

Il suffit au joueur de toucher la victime pour restituer 9 points de blessure. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets.

Mythe de Cthulhu

Sagesse

Coût : 1 point/+1 équilibre mental

Durée : Définitive

Le joueur est capable, de régénérer 1 point d'équilibre mental pour 1 point consommé sur une créature vivante. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets.

Parole du Messie

Coût : 2 points/+2 équilibre mental

Durée ; Définitive

Le joueur apaise l'affolement d'une victime ou restitue 2 points d'équilibre mental. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets.

Main de Raphaël

Coût : 4 points/+1 point de folie

Durée : Définitive

Il suffit au joueur de toucher la victime pour restituer 1 points de folie. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets.





Occultisme

Vision des ombres

Coût : 1 point/5 mètres

Durée : 2 rounds

Le joueur est capable, de visualiser les ombres et autres formes éthérées. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée ou la portée.

Vade retro

Coût : 2 points/Créature

Durée ; Définitive

Le joueur renvoie un démon mineur dans son plan, purifie un lieu ou affaiblit temporairement une créature démoniaque puissante. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets.

Parole divine

Coût : 4 points/3 mètres carrés

Durée : Définitive

Le joueur renvoie tous les démons situés dans la zone d'effet dans leur plan et purifie ce lieu définitivement du seau divin. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la zone d'effet.

Physique

Hercule

Coût : 1 point

Durée : 1 round

Le joueur est capable de soulever deux fois son propre poids. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour trois fois son poids.

Moufflon

Coût : 2 points/1,50 mètres/round

Durée ; 2 rounds

Le joueur grimpe en deux rounds, une paroi verticale de 3 mètres de haut avec un minimum de prise. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets ou la durée.

Cotte de maille

Coût : 4 points

Durée : 2 rounds

Le joueur devient dur comme la pierre et encaisse les coups. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou donner la possibilité de ce don à une seconde personne.

Théologie

Lumière

Coût : 1 point

Durée : 1 heure

Le joueur invoque la lumière dans les ténèbres. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée.

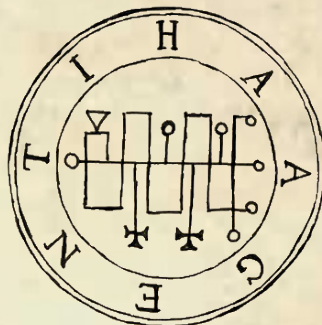
Eau bénite

Coût : 2 points/litre

Durée ; Définitive

Un flacon de 1 litre d'eau est bénie, une gourde d'eau est changé en produit hautement inflammable ou encore une bouteille de verre rempli d'un simple liquide devient de l'acide. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la quantité.





Prière

Coût : 4 points/3 mètres carrés

Durée : 1 heure

Purifie un lieu du seau divin ; toutes créatures démoniaques qui tentent de la franchir sont irrémédiablement renvoyées dans leur plan. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la zone d'effet ou la durée.

Bureaucratie

Discours

Coût : 1 point/5 rounds pour 25 personnes

Durée : 5 rounds

Le joueur est capable de haranguer les foules ou de stimuler les troupes. Un point est investi pour 25 personnes touchées. Au niveau suivant point supplémentaire peuvent être investis pour doubler la durée ou le nombre de personnes atteintes.

Paperasse

Coût : 2 points

Durée ; 2 heures

Le joueur prend connaissance de l'ensemble d'une masse de documents se trouvant dans un lieu donné pour synthétiser ce qu'il recherche : indice, nom, adresse, etc. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les indices.

Administration

Coût : 4 points/5 rounds pour 25 personnes

Durée : 5 rounds

Le joueur étourdit momentanément un groupe, éparpille des documents ou défait un projet en cours (piles de

documents, distraction de personnes, etc.). Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets. ou toucher 25 personnes de plus.

Connaissance de la rue

Danger

Coût : 1 point/10 mètres

Durée : 1 round

Le joueur est capable de prévenir d'une arnaque ou d'un traquenard. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la portée.

Bagarre

Coût : 2 points/+4 bonus pour 3 rounds

Durée ; 3 rounds

Le joueur est investi d'un flux physique, de nervosité et de dextérité qui lui permet d'ajouter 4 points à sa technique de combat lors d'un pugilat. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou appliquer cet effet à une tiers personne.

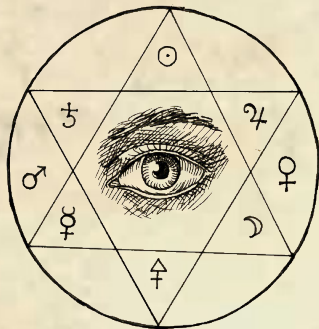
Clochardisation

Coût : 4 points/heure

Durée : 1 heure

Il suffit au joueur de rester immobile dans une ruelle sombre, sous un lampadaire ou près d'un troquet pour absorber toutes les informations relatives au quartier et qui lui seront utiles. Au niveau suivant, 4 points supplémentaires peuvent être investis pour diminuer l'attente de moitié et recevoir la même quantité d'informations.





Flatterie

Yeux doux

Coût : 1 point/round et par personne

Durée : 1 round

Le joueur a un ascendant psychologique sur tout humain. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investis pour toucher deux personnes ou pour allonger la durée.

Retournement

Coût : 2 points/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur entraîne son interlocuteur à tenir des propos sans qu'il ne s'en rende compte et retourner la personne pour son usage. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler durée ou les personnes touchées.

Coup de foudre

Coût : 4 points/heure

Durée : 1 heure

La victime est envoûtée par le joueur, et succombe à son charme. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets, l'appliquer sur une seconde personne ou investir une tiers personne de ce don.

Histoire orale

Les murs ont des oreilles

Coût : 1 point/mètre

Durée : 1 round

Le joueur perçoit des bruits et les sons émis indistinctement au travers un mur de moins de 1 mètre d'épaisseur. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour

1 mètre supplémentaire ou pour allonger la durée de 1 round en plus.

Conteur

Coût : 2 points/round

Durée : 1 round

Le joueur entraîne son interlocuteur à révéler tout ce qu'il sait à son propos. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets, toucher une autre personne ou appliquer ce don sur une seconde personne.

Rumeurs

Coût : 4 points

Durée : 1 heure

Comme dans un rêve éveillé, le joueurs perçoit toutes les légendes contées en ces lieux et les événements marquants qui se sont réellement déroulés. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour réduire de moitié le temps nécessaire pour connaître ces mêmes histoires.

Interrogatoire

Garde à vue

Coût : 1 point/round

Durée : 1 round

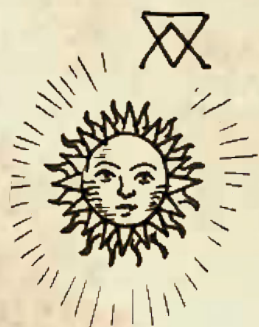
Le joueur a un ascendant psychologique sur la personne qu'il interroge. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée, appliquer ce don sur une seconde personne ou toucher une autre victime.

Gégène

Coût : 2 points/5 rounds

Durée : 5 rounds





Le joueur oblige son interlocuteur à parler sous l'effet d'un contrôle psychique douloureux. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets ou toucher une autre personne.

Parpaings

Coût : 4 points/5 rounds

Durée : 5 rounds

La victime est bloquée, comme enchaînée et ne peut plus bouger. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée des effets.

Intimidation

Apparition

Coût : 1 point/phénomène

Durée : 1 round

Le joueur provoque un phénomène sonore ou visuel pour effrayer sa victime. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets ou la durée.

Transformation

Coût : 2 points/3 cibles

Durée : 1 round

Le joueur revêt les traits d'une créature cauchemardesque aux yeux de ses victimes. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets ou pour 3 personnes touchées en plus.

Meute

Coût : 4 points/10 créatures générées pendant 5 rounds

Durée : 5 rounds

Un groupe de créatures apparaît, donnant l'illusion d'une meute animale, de belligérants ou autres

créatures. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets pour 10 créatures en plus ou 5 rounds supplémentaires.

Jargon Policier

Circulez y'a rien à voir

Coût : 1 point

Durée : 1 round

Le joueur a un ascendant psychologique sur toutes forces de l'ordre. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets.

Menotte

Coût : 2 points/créature ou personne

Durée : 5 rounds

Le joueur bloque les mains d'une créature ou personne. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets, pour 1 créature touchée en plus ou 5 rounds supplémentaires.

Savate

Coût : 4 points/+ 4 bonus sur 2 rounds

Durée : 2 rounds

La victime utilise le combat pied poing avec élégance. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets pour 1 personne touchée en plus ou 4 rounds supplémentaires de combat.

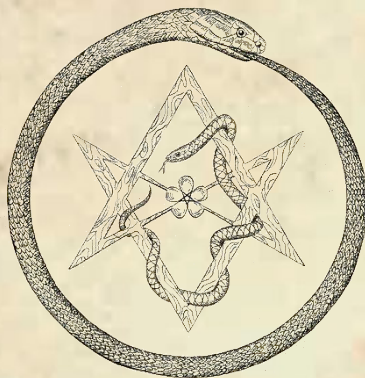
Niveau de vie

Nouveau riche

Coût : 1 point/heure

Durée : 1 heure





Le joueur paraît bien habillé et élégant. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets ou appliquer le sort sur une autre personne.

Jackpot

Coût : 2 points/+4 bonus de chance
Durée : 5 rounds

Le joueur a une chance inouïe au jeu de hasard. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets. Ce sort peut être appliqué à une tiers personne.

Liasse

Coût : 4 points/100 grosses coupures
Durée : Permanent

Une liasse en monnaie locale apparaît dans la poche ou la main de l'invocateur ou d'une tiers personne. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la liasse ou toucher une autre personne.

Négociation

Tractation

Coût : 1 point/round
Durée : 1 round

Le joueur a un ascendant psychologique sur son interlocuteur. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets ou toucher une personne en plus.

Domptage

Coût : 2 points/animal
Durée : 1 heure

Le joueur calme tout animal sauvage. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets sur 2

animaux calmés en plus ou 1 heure supplémentaire.

J'accuse

Coût : 4 points/20 personnes atteintes
Durée : 5 rounds

Le joueur peut utiliser ce don pour retourner un tribunal, convaincre toute personne sensée ou groupe de gens. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets sur 20 personnes touchées en plus ou 5 rounds supplémentaires.

Psychologie

Je vous demande d'arrêter

Coût : 1 point/round et par personne
Durée : 1 round

Le joueur calme un agresseur. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets sur 3 personnes touchées en plus ou 1 round supplémentaire.

Équilibre

Coût : 2 points/+2 points d'équilibre mental
Durée : Définitif

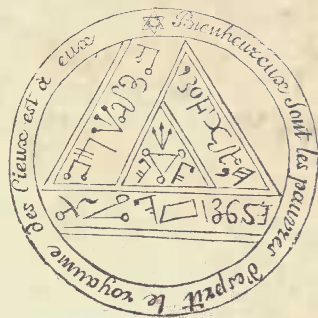
Le joueur rassure une victime. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour activer les effets sur 1 personne en plus ou 2 points supplémentaires sur la même.

Sagesse

Coût : 4 points/personne
Durée : Permanent

La victime d'un traumatisme recouvre 1 point de folie. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être





investis pour 1 personne en plus ou 1 point supplémentaire sur la même.

Réconfort

Apposition des mains

Coût : 1 point/+ 2 points de santé

Durée : Permanent

Le joueur redonne 2 points de santé. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour 1 personne en plus ou 2 points supplémentaires sur la même.

Aura

Coût : 2 points/3 personnes

Durée : 6 heures

Le joueur crée un espace de 3 mètres de diamètre qui restitue 1 point de santé par heure à toutes les personnes présente et protège des éléments (pluie, température). Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la zone d'effet et le nombre de personnes affectées.

Vivres

Coût : 4 points

Durée : Instantané

Tout réceptacle du porteur est rempli de denrées comestibles (gourde vide en vin, nourriture) permettant de générer 5 repas. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les quantités.

Artisanat

Gépéto

Coût : 1 point/objet de 1 kilo

Durée : 1 round

Le joueur est capable, de reproduire tout objet simple avec une très grande précision. Au niveau suivant 1 point

supplémentaire peut être investi pour doubler le poids ou en créer un autre.

Meilleur ouvrier

Coût : 2 points/objet de 10 kilos

Durée : 2 rounds

Le joueur est capable de fabriquer un objet complexe, de réparer une technologie défaillante (moteur, artefact extra-terrestre...). Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler son poids ou en réparer un autre.

Point faible

Coût : 4 points/mètre cube

Durée ; Permanent

Par simple contact, le joueur comprend une structure un objet et son point faible pour générer une faille de rupture. À l'inverse il est à même de créer un système défensif avec le reste d'une ruine ou de matériau. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets.

Arts

Rembrandt

Coût : 1 point

Durée : Permanent

Le joueur est capable, de reproduire toutes œuvres peintes ou crayonnées avec une très grande précision. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets ou créer une seconde œuvre.

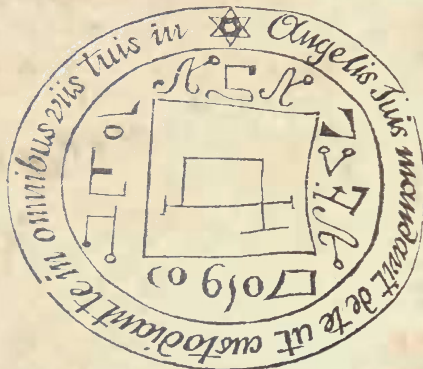
Geste

Coût : 2 points/heure

Durée : 1 heure

Le joueur est capable, de reproduire toutes formes d'art physiques (danse, gymnastique, etc.). Au niveau suivant





2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets.

Beauté surréaliste

Coût : 4 points/3 mètres

Durée ; 2 heures

Le joueur crée une zone de beauté absolue, hermétique à toute laideur. Toute personne présente dans cette zone récupère 2 points d'équilibre mental par heure. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou la zone d'effet.

Astronomie

Après la pluie...

Coût : 1 point/heure

Durée : 1 heure

Le joueur est capable de dégager le ciel au dessus de lui pour apprécier l'astre du jour ou la lune. Cela fait disparaître une ondée et modifie la météo localement. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets.

Le feu de Nodens

Coût : 2 points/ 20 mètres de circonférence

Durée : 1 heure

La nuit la plus noire est éclairée dans la zone définie par la volonté de Nodens. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets.

Poing divin

Coût : 4 points/1 mètre de circonférence à 10 mètres

Durée ; Instantané

Une météorite tombe du ciel et vient frapper violemment le sol dans la

zone définie par le joueur. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour déplacer de 10 mètres la zone d'effet.

Chimie

L'eau en vin

Coût : 1 point/litre

Durée : 1 heure

Le joueur est capable, de changer un liquide d'un récipient par un autre. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les quantités ou transformer deux liquides différents.

Corrosion

Coût : 2 points/mètre carré x 50 cm de profondeur

Durée : 2 heures

Le joueur est capable d'accélérer tout type de corrosion sur un métal mais aussi une attaque acide sur une roche. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets de durée ou d'étendue.

Extrême

Coût : 4 points/+ ou - 200° sur 3 mètres carrés

Durée ; 1 heure

Par simple contact, le joueur peut abaisser ou augmenter la température d'un liquide ou d'un matériau de + ou -200° sur une zone de 3 x 2 mètres ou 1 x 6 mètres, 0,5 X 12 mètres, etc. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets par palier de 200° par points dépensés ou étendre la zone d'effet.





Connaissance de la nature

Nourriture

Coût : 1 point/5 repas

Durée : 1 heure

Le joueur est capable, d'identifier toutes sources de nourriture. Au niveau suivant, 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les denrées.

Dressage

Coût : 2 points/créature

Durée : 2 heures

Le joueur est capable de dompter et dresser tout type de créature animale. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les créatures domptées ou la durée du dressage.

Étrangement

Coût : 4 points/2 mètres carrés

Durée ; 2 rounds

Le joueur donne vie à toutes formes végétales présente dans la zone ciblée : les branches des arbres fouettent la zone, des racines sortent de terre pour enserrer les jambes, etc. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la zone d'effets ou la durée.

Crochetage

Clef

Coût : 1 point

Durée : 1 heure

Le joueur reçoit une clef d'une serrure qu'il désire ouvrir. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler le nombre pour une serrure supplémentaire.

Porte

Coût : 2 points/2 mètres carrés x 20 cm d'épaisseur

Durée : 1 heure

Le joueur fait apparaître une porte de bois type chêne, qui bloque un accès de 2 X 2 mètres, 1,50 X 2,50 mètres, 1 X 3 mètres, etc. et de 20 centimètres d'épais pour deux points consommés. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets de taille de durée ou d'épaisseur. Seul le jeteur de sort peut ouvrir cette porte autrement qu'en la défonçant.

Passe muraille

Coût : 4 points/mètre

Durée ; 1 round

Par simple contact, le joueur peut franchir une paroi de 1 mètre d'épaisseur. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets de franchissement.

Expertise légale

Allo delà ?

Coût : 1 point/round

Durée : 1 round

Le joueur est capable d'échanger avec un mort ou une personne inconsciente pour lui poser des questions. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler le temps de discussion.

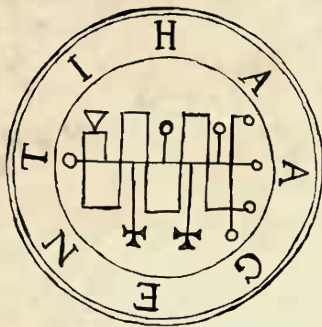
Mort vivant

Coût : 2 points./heure

Durée : 1 heure

Le joueur revêt l'aspect et l'odeur d'une goule. Au niveau suivant 2





points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou l'appliquer sur une tiers personne.

la voix de Raphaël

Coût : 4 point/créature ou amputation
Durée ; 1 round

Par simple contact, le joueur peut redonner vie à un membre brisé, amputé et rendre 2 points de santé. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets, membres réparés ou les personnes touchées.

Pharmacologie

Potion de santé

Coût : 1 point/centilitre
Durée : Instantané

Le joueur transforme une fiole de 10 centilitre de liquide en potion divine qui restitue 2 points de santé. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les quantités.

Antibiotique

Coût : 2 points/créature
Durée : Instantané

Le joueur soigne une maladie ou une infection et redonne 1 point de santé. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets ou personne touchées.

Remède de cheval

Coût : 4 points/créature
Durée ; Instantané

Par simple contact, le joueur contrecarre un empoisonnement, une septicémie ou une infection et

redonne 1 point de santé. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets ou les personnes touchées.

Photographie

Avatar

Coût : 1 point/heure à 1 mètre de distance

Durée : 5 rounds

Le joueur crée une illusion de son image jusqu'à 1 mètre de lui. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée ou la distance d'effet.

Sosie

Coût : 2 points/heure
Durée : 1 heure

Le joueur est capable de prendre la forme de toute personne humaine qu'il croise. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets ou les personnes croisées.

Flash

Coût : 4 point/ à 1 mètre sur 1 mètre de diamètre

Durée ; Instantanée

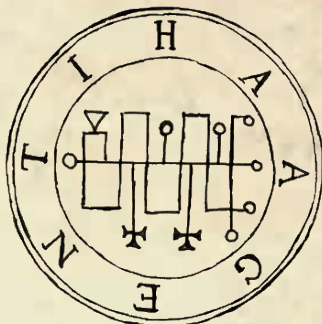
Une lumière aveuglante inonde instantanément la zone jusqu'à 1 mètre du lanceur. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la zone d'effet ou allonger la distance d'effet.

Recueil d'indices

Trace

Coût : 1 point/6 mois
Durée : 1 heure





Le joueur voit ce que la nature a effacé : traces de pas, empreintes animales, sang, jusqu'à 6 mois par point investi. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée du temps et révéler des empreintes plus anciennes.

Lueur étrange

Coût : 2 points/40 mètres

Durée : 2 heures

Une lueur visible par le joueur, même en pleine lumière, indique le chemin à suivre jusqu'à ce qu'il recherche sur 40 mètres tout les deux points investis. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets de durée ou de distance.

Révélation

Coût : 4 points/heure

Durée ; 1 heure

Les serviteurs des Oneiroi, les Nuées des Songes révèlent dans les ombres (voir Bible page 100), les dangers et les Séraphins dans la lumière (voir Bible page 113), indiquent la voie à suivre ou à éviter... Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour invoquer une Nuée des Songes ou une escouade de Séraphins.

Armes à feu

Mire

Coût : 1 point/round

Durée : 2 round

Le joueur tire à bout portant et fait mouche. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets.

Flèche de Michaël

Coût : 2 points

Durée : Instantané

Les projectile chargées sont changées en ogives divines, en argent pour un Lycanthrope, bénies pour un être mort-vivant ou sanctifiées pour un démon et occasionnent les mêmes dégâts que sur un être de chair et de sang. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets sur une recharge.

Feu de Carter Slade

Coût : 4 points/+5 en bonus de tir + 5 en dégât sur 2 mètres X 25 mètres

Durée ; Instantané

Le canon de l'arme déverse une décharge de feu et de flammes qui, en plus de son effet destructeur, touche les démons comme tout êtres normaux. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la portée ou l'aire de dégât.

Athlétisme

Champion

Coût : 1 point/+ 1 en bonus d'une compétence physique

Durée : 1 round

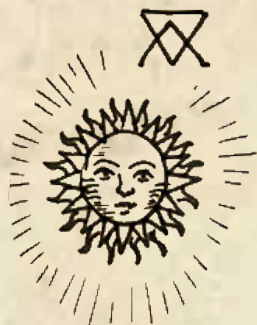
Le joueur voit ses qualités physiques augmentées de 1 point par point investi. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler le bonus d'une compétence physique.

Marathon

Coût : 2 points/10 kilomètres/heure

Durée : 1 heure





Le joueur acquiert des jambes de feu et une capacité pulmonaire surhumaine. Il court à 10 kilomètres heures pendant 1 heure pour deux points investit sans ressentir de fatigue. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour augmenter la vitesse de +10 kilomètres/heure.

Lévitiation

Coût : 4 points/3 mètres de long ou 2 mètres de haut

Durée ; Instantané

Le joueur est capable de s'affranchir de l'apesanteur en bondissant à trois mètres en longueur et deux en hauteur pour deux points investis. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la portée.

Bagarre

Roulades

Coût : 1 point/+ 2 en Compétence physiques

Durée : 2 rounds

Le joueur est capable de se mouvoir entre les jambes de ses adversaires, d'exécuter des roulé-roulés pour éviter les coups et acquiert deux points de bonus. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler le bonus et la durée des roulades.

Poings d'acier

Coût : 2 points/+4 en combat à main nue

Durée : 2 rounds

Les poings du joueur durcissent et sont capable de briser la pierre... et

de mettre à genoux le plus résistant adversaire. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour augmenter les rounds d'action.

Gang

Coût : 4 points/round

Durée ; 2 rounds

Deux autres doubles du personnage apparaissent et combattent côte à côte. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler le gang ou augmenter la durée des rounds.

Camouflage

Fougère

Coût : 1 point/5 rounds

Durée : 5 rounds

Si il reste immobile, le joueur prend peu à peu l'aspect du fond devant lequel il se trouve et disparaît aux yeux des observateurs. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée de l'effet.

Voile d'Hypnos

Coût : 2 points/2 mètres carrés pendant 1 heure

Durée : 1 heure

Un voile invisible, laissant croire que rien n'est présent là où il s'étend, recouvre la zone et la cache aux yeux des observateurs. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la surface ou le temps d'action.

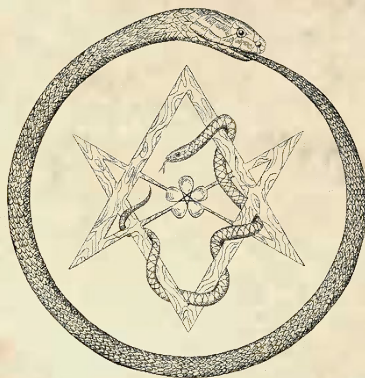
Invisibilité

Coût : 4 points/5 rounds

Durée ; 5 rounds

Le joueur disparaît et peut se mouvoir





sans être vu. Seul son aspect physique devient invisible et toute trace laissée ou son odeur sont perceptibles. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée.

Conduite

Char de Nodens

Coût : 1 point/10 kilomètres/heure
Durée : 1 heure

Le véhicule que conduit le joueur ou dans lequel il a pris place, acquiert une vitesse et une puissance de 10 kilomètres/heure par point investis. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour 10 kilomètres/heure.

Vaisseau fantôme

Coût : 2 points/10 mètres
Durée : Instantané

Le véhicule s'enveloppe d'une aura divine et traverse sans le moindre mal, toute barrière physique de 10 mètres pour deux points investis. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la surface de pénétration.

Pégase

Coût : 4 points/5 rounds/5 mètres
Durée ; 5 rounds

Le véhicule se libère du sol pour planer à 5 mètres pendant 5 rounds. Il met 1 round complet à atteindre cette hauteur. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou atteindre 10 mètres.

Déguisement

Carnaval

Coût : 1 point/personne
Durée : 1 heure

Le joueur ou la personne désignée est habillé du personnage historique ou fantaisiste qu'il désire. Ce sont des costumes réalistes et de très bonne facture. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée de l'effet ou déguiser une seconde personne.

Chevelure

Coût : 2 points/personne et par heure
Durée : 1 heure

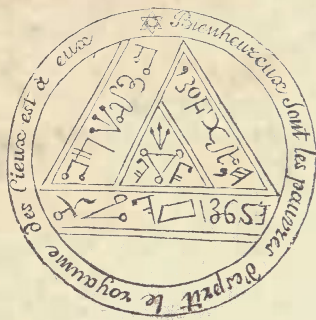
La chevelure, la pilosité, couleur, longueur et aspect du joueur ou de la personne que le lanceur de sort désigne, change totalement. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée de l'effet ou modifier la chevelure une seconde personne.

Ambiance

Coût : 4 points/20 mètres carrés 20 personnes
Durée ; 1 heure

Une zone habitée et un groupe de personnes restant immobiles, prennent l'aspect d'une scène de carnage : les maisons semblent dévastées, brûlées, les corps des acteurs immobiles, gisent au sol atrocement mutilés. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la surface ou augmenter de 20 le nombre de personnes affectées.





Discrétion

Pas de loup

Coût : 1 point/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur ne produit aucun bruits. Ses pas sont silencieux. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée de l'effet.

Comme une ombre

Coût : 2 points/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur suit sans problème sa proie sans qu'elle ne s'en rende compte, même l'espion le plus aguerri. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée de l'effet.

Tour de guet

Coût : 4 points/5 mètres

Durée ; 5 rounds

Le joueur possède des ventouses invisibles aux mains, capables de le mener partout : au sommet d'une arbre ou au troisième étage d'un immeuble. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la distance ou augmenter le nombre de rounds.

Électricité

Trace

Coût : 1 point

Durée : Instantané

Le joueur redonne vie à tout appareil électrique en panne ou recharge tout objet alimenté par une batterie électrique. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour recharger un second appareil.

Arc

Coût : 2 points/10 mètres

Durée : 1 round

Le joueur délivre un arc électrique assez puissant pour assommer une créature de 2 mètres. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée de l'effet ou pour en créer un second simultanément et le diriger vers une seconde cible.

Electromagnétisme

Coût : 4 points/2 mètres carrés à 5 mètres de distance

Durée ; 1 round

Le joueur attire à lui tout objets ferreux ou non ou repousse violemment vers la zone voulue les éléments à sa portée. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la distance de propulsion des objets, doubler la surface d'effet ou augmenter le nombre de rounds.

Équitation

Bucéphale

Coût : 1 point/cheval

Durée : 1 heure

Le joueur donne à sa monture ou une autre, une vigueur exceptionnelle. Le cheval galope pendant 1 heure sans ressentir de fatigue. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour une seconde monture ou doubler la durée de l'effet.

Monture divine

Coût : 2 points/cheval et 5 rounds

Durée : 5 rounds

Le cavalier semble voir des ailes apparaître sur sa monture qui





l'entraîne dans les airs ; il faut 1 round pour atteindre les 2 mètres de hauteur puis 2 mètres de haut sont acquis tout les deux rounds. La monture se déplace aussi de 20 mètres par rounds. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée de l'effet ou pour l'affecter sur une seconde cible.

Caparaçon

Coût : 4 points/cheval

Durée ; 5 rounds

La monture est recouverte d'une armure divine la protégeant elle est son cavalier, des coups directs. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler le nombre de rounds ou pour l'affecter sur une seconde cible.

Explosifs

Regain de puissance

Coût : 2 points/10 mètres de circonférence

Durée ; Instantané

Le souffle de l'explosion est agrandi de 10 mètres. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler l'effet.

Souffle divin

Coût : 2 points/20 mètres de circonférence

Durée : Instantané

L'explosion a aussi des effets sur les créatures démoniaques se trouvant dans l'aire de l'explosion, les propulsant hors du plan terrestre. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la zone d'effet.

Feu divin

Coût : 4 points/explosion 20 mètres et zone enflammée 40 mètres

Durée : 5 rounds

Un feu dévorant s'ensuit après l'explosion et engloutit toutes créatures impies et mortelles. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou l'une ou l'autre des zones d'effets.

Filature

Patte de velours

Coût : 1 point/8 rounds

Durée : 8 rounds

Le joueur ne produit aucun bruits. Ses pas sont silencieux. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée.

Comme un chat

Coût : 2 points/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur suit sans problème sa proie sans qu'elle ne s'en rende compte, même de nuit en bénéficiant d'une acuité accrue. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les rounds d'effet.

Serres d'aigle

Coût : 4 points/10 mètres

Durée ; 5 rounds

Le joueur possède des griffes invisibles aux mains et aux pieds, lui permettant de grimper sur une paroi ou un plafond : au sommet d'une arbre ou aux cinquième étage d'un immeuble, au dessus d'une voûte, etc. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la





durée de l'effet et de la distance qu'il peut parcourir.

Fuite

Gazelle

Coût : 1 point/50 mètres

Durée : 1 round

Le joueur détale sur cinquante mètres à une vitesse double, sans ressentir de fatigue. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée et la distance.

Feu follet

Coût : 2 points/kilomètre

Durée : 2 rounds

En l'espace de deux rounds, le joueur parcourt 1 000 mètres sous la forme d'une lueur. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou la vitesse.

Téléportation

Coût : 4 points/5 mètres

Durée : instantané

Le joueur franchit 5 mètres avec quatre points investit, d'un point à un autre instantanément. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la distance.

Hypnose

Rêve

Coût : 1 point/cible

Durée : 5 rounds

Le joueur endort toute créature vivante par contact et susceptible de dormir. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour

doubler la durée ou permettre un effet à 1 mètre de distance.

Cauchemars

Coût : 2 points/10 mètres carrés pendant 5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur provoque les pires cauchemars à une personne en particulier ou à ses victimes dans une zone définie pendant 5 rounds pour deux points investis. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou la zone d'effet.

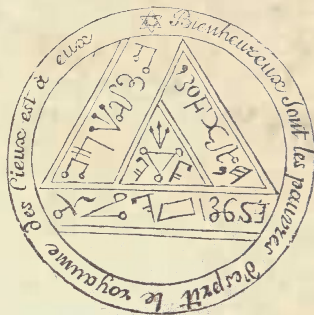
Accès aux Contrées

Coût : 4 points

Durée ; 5 rounds

Le joueur ouvre une porte qui donne dans les Contrées du Rêve. Toutes personnes présentes avec lui pendant ce round, peut emprunter ce passage. Leurs enveloppes physiques s'effondrent dans un sommeil de plomb pendant que leurs esprits pénètrent dans les Contrées du Rêve. Le joueur se réveille et rejoint le plan terrestre après 5 rounds soit 2 semaines passées dans les Contrées du Rêve. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour pénétrer dans les Contrées et y revenir quand le joueur le souhaite ; ses compagnons de voyage doivent être présents quand il réouvre la porte ou alors trouver une sortie vers le plan Terrestre. La durée du sommeil de l'enveloppe terrestre n'est pas égale à la durée de présence dans les Contrées du Rêves ; au bout de 48 heures, muscles, organes vitaux et cerveau





commencent à s'endommager et perdent 5 points de santé par heures.

- 1 round correspond à 1 journées dans les Contrées

- 5 rounds « « à 2 semaines

- 1 heure « « à 1 an

- 24 heures « « à 1 siècle

- 48 heures « « à 250 ans

Il est important que le joueur prenne en compte les notions d'espace et de temps qui diffèrent du Plan Terrestre de celui des Contrées du Rêve, car si l'enveloppe physique est détruite, alors le jeteur de sort reste prisonnier de son rêve et ses compagnons avec lui, à moins que leurs enveloppes ne soient pas touchées et qu'ils puissent trouver un moyen de rejoindre le Plan Terrestre.

Mécanique

C'est le carbu !

Coût : 1 point/heure

Durée : 1 heure

Le joueur remet en route tout moteur, même gravement endommagé pendant 1 heure par point dépensé. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée de fonctionnement.

Orage mécanique

Coût : 2 points/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur influe une énergie à toute mécanique qui multiplie sa puissance. Ses capacités doublent pendant 5 rounds. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou quadrupler la puissance.

Golem

Coût : 4 points/2 mètres/cube

Durée ; 5 rounds

Le joueur assemble différents objets hétéroclites pour former un être animé qui lui obéit. Sa taille dépend du nombre de points alloués et des matériaux disponibles pour sa réalisation. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler le volume du Golem ou les rounds.

Mêlée

Bousculade

Coût : 1 point/3 rounds

Durée : 3 rounds

Le joueur est capable de se mouvoir entre les adversaires, de donner des coups en évitant ceux de l'adversaire et acquiert deux points de bonus en Bagarre ou Gymnastique. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée de fonctionnement.

Poings de cuir

Coût : 2 points/3 rounds

Durée : 3 rounds

Les poings du joueur durcissent et sont capables de casser des mâchoires. Le joueur acquiert deux points de bonus en bagarre. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou quadrupler le bonus.

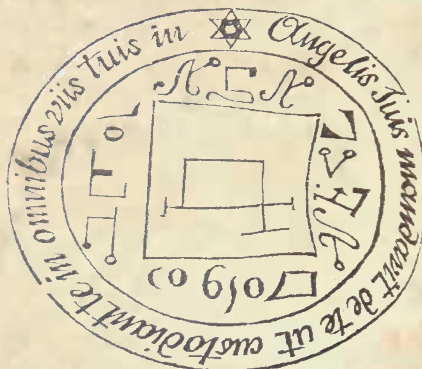
Duo

Coût : 4 points/3 rounds

Durée ; 3 rounds

Un double du personnage se bat à ses côtés, pare les coups et encaisse pour





lui. Le joueur acquiert deux points de bonus en bagarre. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou créer un triplé.

Organisation

Mur

Coût : 1 point/3 rounds

Durée : 3 rounds

Le joueur est capable d'éviter et de parer une attaque physique. Si il est en groupe, il peut insuffler un ordre et constituer un mur avec 4 autres personnes et répliquer. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler la durée du mur ou le nombre de participants.

Secte

Coût : 2 points/3 rounds

Durée : 3 rounds

Le joueurs est capable de se fondre dans une organisation secrète, endosser les caractéristique d'un cultiste. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée ou investir de ce don, une seconde personne.

Spartacus

Coût : 4 points/3 rounds sur 3 mètres

Durée ; 3 rounds

Investi d'un don de fin stratège, il peut tenir tête avec un minimum de combattants pour un maximum de résistance, édifier des barricades, bloquer des accès et provoquer des dégâts en élaborant des pièges. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler durée ou zone d'effet.

Piquer

Œil de lynx

Coût : 1 point/5 rounds

Durée : 5 rounds

Le joueur suit sans problème sa proie sans qu'elle ne s'en rende compte, même de nuit en bénéficiant d'une acuité accrue et peut procéder à la fouille des poches ou d'un sac en bandoulière. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les rounds d'effet.

Arsène Lupin

Coût : 2 points/+4

Durée : 5 rounds

Il suffit au joueur de voir un lieu pour connaître l'ensemble des systèmes de détection, de verrouillage et d'être à même de s'introduire dans tout espace protégé par un moyen physique, électrique ou électronique. Cela peut donner par exemple un bonus de +4 pour tenter de pénétrer un espace pour 2 points investis. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour allonger la durée de 5 rounds ou accéder à un lieu mieux protégé ou une pièce supplémentaire.

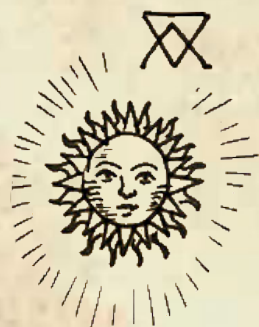
Rayon X

Coût : 4 points/3 rounds sur 3 mètres

Durée ; 3 rounds

Le joueur entrevoit les accès du bâtiment, sait exactement où se trouve certains objets ou lieu précis. Il se glisse comme une souris dans la moindre anfractuosité pour accéder à l'endroit voulu. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent





être investis pour allonger la durée ou accéder à une seconde partie du bâtiment protégée.

Pilotage

Le cheval Gulltopp

Coût : 1 point/50 kilomètres/heure
Durée : 1 heure

L'aéronef que pilote le joueur ou dans lequel il a pris place, acquiert une vélocité et une puissance de 50 kilomètres/heure par point investis. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour 50 kilomètres/heure suivant la résistance de sa structure.

Comète

Coût : 2 points/2 rounds sur 100 mètres

Durée : Instantané

L'avion devient étincelant éblouissant pendant 2 rounds, les passagers d'un véhicule volant situé à moins de 100 mètres. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la distance de l'effet ou sa durée.

Météore

Coût : 4 points/5 rounds

Durée ; 5 rounds

La coque est blindée à toute attaque ou résiste à un atterrissage forcé. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée de l'effet.

Premiers soins

Bisou magique

Coût : 1 point

Durée : Instantané

Le joueur restitue 3 points de santé par contact. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les soins ou l'appliquer sur une seconde personne.

Vaccin

Coût : 2 points/créature

Durée : Instantané

Le joueur soigne une maladie ou une infection et redonne 2 points de santé. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets ou les personnes touchées.

À cœur ouvert

Coût : 4 points/créature

Durée ; 2 rounds

Par simple contact, le joueur contrecarre un empoisonnement, une septicémie ou une infection, répare un membre cassé et redonne 5 points de santé. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler les effets, les membres abîmés ou les personnes touchées.

Psychanalyse

Camomille

Coût : 1 point/round et par personne

Durée : 1 round

Le joueur calme une peur. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler les effets sur 3 personnes touchées en plus ou 1 round supplémentaire.

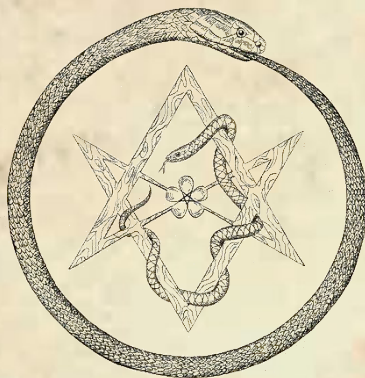
Camisole

Coût : 2 points/+2 points d'équilibre mental

Durée : Définitif

Le joueur rassure une victime, soigne





un trouble. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour activer les effets sur 1 personne en plus, soigner un trouble différent ou rendre 2 points supplémentaires d'équilibre mental en plus sur la même.

Divan

Coût : 4 points/personne

Durée : Permanent

La victime d'un traumatisme recouvre 1 point de folie et soigne une phobie. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour soigner une autre phobie, rendre 1 point de folie sur 1 personne en plus ou 1 point supplémentaire sur la même.

6eme sens

Scanner

Coût : 1 point/2 mètres

Durée : 1 round

Le joueur visualise la présence d'un danger au delà d'un mur, d'un plafond à deux mètres de lui. Au niveau suivant 1 point supplémentaire peut être investi pour doubler doubler la distance ou prolonger la vision d'un 1 round.

Fantôme

Coût : 2 points/2 mètres de circonférence

Durée : 1 round

Le joueur perçoit les ombres et discerne les bienveillantes des entités maléfiques. Au niveau suivant 2 points supplémentaires peuvent être investis pour prolonger l'effet, augmenter la zone ou poser une question à l'une d'elle.

Nuées Divines

Coût : 4 points/round

Durée ; 1 round

Les serviteurs des Oneiroi, les Nuées des Songes investissent les ombres (voir Bible page 100) et contrecarre les dangers de la nuit et les Séraphins ceux camouflée dans la lumière (voir Bible page 113). Nuée des Songes ou escouade de Séraphins sont composée d'une demi-douzaine de Songes et d'Ange. Au niveau suivant 4 points supplémentaires peuvent être investis pour doubler la durée, la zone d'effet ou l'escouade. Les forces démoniaques sont empêchés quand aux mortels, ils seront frappés d'une peur irrépressible à la vue des créatures ailées de la nuit ou les lumineux Séraphins.

Les faveurs de l'Observance

En plus des sorts disponibles, à la fin du chapitre 4, les membres des différentes Observances rivalisent pour doter nos Prophètes d'un don. Les effets apparaissent à la demande du joueur ou bien sont-ils permanents.

Les premiers dons remis aux joueurs sont :

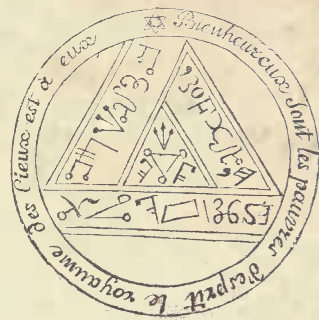
Purification

Dissipation des Points de Folie par Jimmy Crick et Mordekhai.

Sainteté

Une auréole attribuée au plus sage du groupe apparaîtra lorsque ce dernier agit de façon éclairée ou réalise de bonnes actions. Elle n'est pas seulement qu'esthétique mais retire un point de folie à chaque





bonne action réussie (à la discrétion du Maître des Arcanes).

Seau de Salomon

Le plus téméraire ressent une irritation dans le creux de la main. Le symbole de Salomon est inscrit dans sa paume et luit. Dorénavant, Démons et créatures maléfiques seront repoussées si le joueur présente sa paume ouverte ; les ténèbres sont repoussées et pas seulement celles d'outre-tombe mais aussi la nuit en produisant un halo suffisamment fort pour éclairer une zone de 2 mètres.

Feu de l'enfer

Slade Carter met la main sur l'épaule de celui qui s'est le plus mis en avant dans les combats ou sacrifié et un feu ardent envahit le joueur. Il peut maintenant enflammer son poing et en se concentrant, pourra petit à petit grandir son pouvoir pour provoquer ce que Slade appelle le pet de Satan, une boule de feu...

Larmes de Bast

Olivia marque du symbole de Bast la personne la plus rusée du groupe en donnant une fiole contenant un curieux liquide :

« Tenez, buvez, ce sont les Larmes de Bast. »

Le liquide est salé. L'investigateur le plus convaincant, ressent une douce sensation sur tout le corps. Ses collègues sont sous son charme : dorénavant, ses pouvoirs de séductions exercent un charme infallible.

Sang d'Istasha

La Thérianthrope de La Cause, reçoit des mains d'un des succube ou Incube suivant le sexe du joueur un récipient. Il se parlent entre-eux et la femme-chat au yeux violet, sosie de Natacha, convoque le joueur le plus stratégique du groupe :

« Évitez le café maintenant, vous allez absorber le sang de la Déesse et assez d'excitant pour le restant de votre vie... »

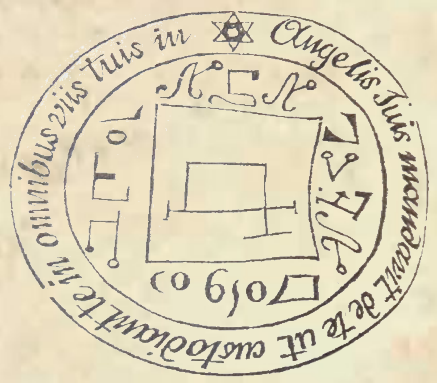
Le liquide est sucré et le joueur tombe au sol, pris de convulsions. Son cœur s'accélère et ses muscles sont tendus... Il ressent un courant dans tout son système nerveux puis est pris de crampes douloureuse. Une fois la crise passée, l'Investigateur se relève et ressent des sensations bizarres. Il voit plus loin, ses gestes sont rapides et l'atmosphère sonore semble amplifiée. En se grattant l'oreille, il ressent un duvet... Un plumeau sur chaque oreilles, qui se sont curieusement affinées.

« ... Bon le seul inconvénient, dira le Thérianthrope, c'est qu'il vous faudra porter un foulard... Pensez aussi à utiliser des lunettes de soleil, vos yeux, sont... un peu différents dorénavant... »













Prénom _____

Nom _____

Date de naissance _____

Âge _____

Nationalité _____

Profession _____

Diplômes _____

Avantages Pro _____

Motivations _____

Santé (+2/24h de repos)

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Seuil de Blessure

exposition : SB-1
couverture partielle : SB
couverture totale : SB+1

Équilibre Mental

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

0/-5 -6/-11 -12

Santé Mentale

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

10-MdC =

Récup. d'équilibre mental :

- aide psychologique = cf p66
- confiance en soi = +1D6
- roleplay source d'EM

Piliers de Santé Mentale _____

Source d'équilibre _____

△ Triangle devant une Compétence de magie utilisée pendant la session en cours

Compétences d'Investigations (récupération en fin de partie)

Académiques	Réserve	Actuel	△
Anthropologie			
Archéologie			
Architecture			
Bibliothèque			
Biologie			
Comptabilité			
Cryptographie			
Géologie			
Histoire			
Histoire del'Art			
Langues			
Loi			
Médecine			
Mythe de Cthulhu			
Occultisme			
Physique			
Théologie			

Relationnelles	Réserve	Actuel	△
Bureaucratie			
Conn° de la rue			
Flatterie			
Histoire orale			
Interrogatoire			
Intimidation			
Jargon Policier			
Niveau de vie			
Négociation			
Psychologie			
Réconfort			
Techniques	Réserve	Actuel	△
Artisanat			
Arts			
Astronomie			
Chimie			
Conn° de la nature			
Crochetage			
Expertise légale			
Pharmacologie			
Photographie			
Recueil d'indices			

Compétences Générales

générales	Réserve	Actuel	△
Armes à feu*			
Athlétisme*			
Bagarre*			
Camouflage			
Conduite*			
Déguisement			
Discrétion			
Électricité			
Équitation*			
Explosifs			
Filature			
Fuite*			
Hypnose			
Mécanique			
Mêlée*			
Organisation			
Piquer			
Pilotage*			
Premiers soins			
Psychanalyse			
6eme sens			

Récup en fin de partie sauf * récupération en 24h
Au moins 1h de repos = 3 rés. générale au max

Armes	Mun.	Portées en Mètres				Notes
		< 1	< 10	< 40	< 100	

Pulp : Niv Armes ≥ 5 tir avec 2 armes = SB+2 sur 2^{ème} main
Backstab : Bonus de +2 sur une attaque surprise
Viser : Bonus de +1 si vise pendant un tour
Cibler : Taille moyenne (bras, valise) [Diff+1 / Deg +0]
 Taille petite (main, tête) [Diff+2 / Deg +1]
 Taille précise (Précise (oeil, coeur) [Diff+3 / Deg+2]

Phobies et troubles