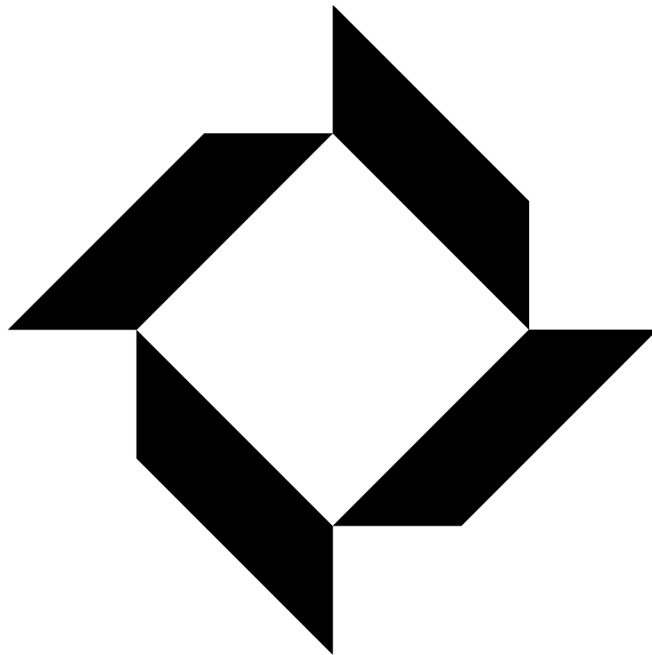


DEGENERESIS



POTENTIELS



APPEL DE L'ÉTHÉR (K.92)

Au-delà du monde de l'audible, l'éther frémit sous l'effet des chants des Chakras et des ondes cérébrales découplées flottant dans l'air. Les créatures infestées par les spores ouvrent la barrière, laissent leurs émotions pénétrer dans l'éther, captent les vibrations, caressent l'enivrement.

Ceux qui échappent au chaos et séparent les courants lisent dans l'éther comme un météorologue interprète les nuages. Ce n'est pas une science exacte, mais les probabilités sont là. Un personnage doté de ce Potentiel doit être victime d'une sporulation d'au moins 5 points pour sentir l'action des autres créatures infestées et des Psychonautes. Ceci lui confère des avantages au combat ou aux jets de perception : il obtient +1D par niveau de Potentiel pour chaque confrontation contre un adversaire infesté par les spores.

ASCÉTISME (K.92)

Le personnage survit en se nourrissant de lichen et de scarabées pendant des jours, mâche des bandes de cuir et lèche la rosée sur les pierres. Il ressent la faim et la soif sans en souffrir. Quand il trouve quelque chose à manger, il ne fait pas le difficile, et son estomac n'est pas très irritable.

Le personnage peut survivre pendant un long moment sans nourriture ni eau : il peut sauter un repas par niveau de Potentiel (au moins une fois par jour) sans subir de malus.

ÇA POURRAIT ÊTRE PIRE (K.92)

La douleur est censée protéger les gens au lieu de représenter un obstacle à leur survie. Un personnage doté du Potentiel Ça pourrait être pire se rend compte de l'ampleur de sa blessure et de la douleur sans toutefois y céder. Les malus de traumatisme sont réduits du niveau de Potentiel.

CUIR D'ÉLÉPHANT (K.92)

Les tempêtes de sable et le froid ont érodé et tanné la peau ; la chair s'est déchirée une centaine de fois et a formé une croûte de tissu cicatriciel extrêmement résistante. Ce n'est pas beau à voir, mais une lame peut à peine l'entamer. Ce cuir d'éléphant agit comme une protection naturelle contre les attaques et confère +1 armure par niveau de Potentiel. Le personnage subit également -1D par niveau de Potentiel à CHA+Sédution.

DÉPLACER DES MONTAGNES (K.92)

Quand les obstacles paraissent insurmontables et que le courage faiblit, le personnage commence par contrôler son état d'esprit puis la situation par la simple force de sa volonté. Dans une situation désespérée, il obtient +1 succès par niveau de Potentiel pour 1 action (utilisable une seule fois par tranche de 3 jours).

ÉCLAIR DE GÉNIE (K.93)

Les pensées tournent en rond dans la jungle enchevêtrée des réflexions. Seul un éclair de génie peut éclairer les ombres et montrer la voie à suivre. Avec le Potentiel Éclair de génie, le Personnage peut bénéficier de cette grâce salvatrice : une fois par jour, il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à un test d'INT.

INFLEXIBLE (K.93)

CONDITION : Volonté

Qu'est-ce que l'esprit si ce n'est un muscle qui se renforce par la détermination et la paix intérieure ? Le personnage peut contrer une attaque mentale par un effort de volonté une fois par confrontation et obtient alors +1D par niveau de Potentiel.

MARATHON (K.93)

Le corps est une machine qui va vers l'avant et suit inexorablement sur sa trajectoire. Le personnage a la vigueur d'un gendo chassant sa proie : il court sans jamais s'épuiser. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à tous les tests de PHY+Vigueur liés à la course.

MATHÉMATICIEN (K.93)

CONDITION : INT 4

Le monde est constitué de relations et d'images logiques. Le personnage voit partout des corrélations qui peuvent s'exprimer en chiffres. Il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel pour tout ce qui peut être résolu par les mathématiques ou la logique.

SENS DU DANGER (K.93)

Le personnage considère tout comme une menace, une méfiance qui le pousse à agir avec nervosité et à réagir violemment même face à des gestes bienveillants. Il est considéré comme tendu et stressé, mais aussi comme un excellent garde, car ses réflexes fonctionnent aussi en cas de danger avéré. Avec +1D par niveau de Potentiel à INS+Perception, il est difficile de le surprendre. Ce bonus ne s'applique qu'en cas de menace réelle.

SOUPLESSE (K.93)

Le personnage peut se contorsionner d'une manière qui provoque des cris d'effroi et les applaudissements de la foule. Si un adversaire l'agrippe ou s'il se retrouve coincé ou enchaîné, il a une chance de se libérer : il obtient +1D par niveau de Potentiel au test d'action adéquat.

JUSQU'À LA MORT (ETS.36)

CONDITION : CHA+Commandement 10

Ceux qui gouvernent avec sagesse et justice ont acquis le respect indéfectible de leurs adeptes.

À cause de cette aura de dignité, les autres sont prêts à prendre une balle pour eux. Les fidèles qui partent au combat pour un personnage doté de ce potentiel récupèrent 1 point d'Égo par round de combat tant que ce personnage est présent. En outre, ils obtiennent +1 par niveau de potentiel à leur initiative lors du premier round de combat.

LANGUE DE VIPÈRE (ETS.37)

CONDITION: CHA+Séduction 9

Une fois que le venin de la vipère a atteint le cœur de sa cible, il est trop tard. Les personnages dotés de ce potentiel sont des maîtres de la séduction qui utilisent leur magnétisme à tous les niveaux pour atteindre leurs objectifs. Une fois qu'un personnage a réussi à séduire une victime, l'esprit de cette dernière devient de plus en plus embrumé. La défense mentale de la victime contre l'influence du personnage est réduite de 1D par niveau de potentiel.

OEIL DE FAUCON (ETS.38)

CONDITION : AGI+Armes à Projectiles 8, INS+Perception 8

En un clin d'œil, le projectile vole vers sa cible entre deux respirations et la touche en plein cœur. Les personnages dotés de ce potentiel sont d'excellents tireurs qui prennent instinctivement en compte le vent, les qualités de leur arme et les mouvements de la cible lorsqu'ils tirent à longue distance. Lorsqu'il vise une cible située au-delà de sa portée effective, le personnage gagne +1D par niveau de potentiel pour AGI+Armes à Projectiles.

INVINCIBLE (ETS.40)

CONDITION : Pulsions, PHY + Lutte 10 ou PHY + Corps à coprs 10, AGI + Mobilité 10

Quand on réfléchit trop, on perd. Les personnes ayant ce potentiel sont des combattants nés. Ils ont participé à d'innombrables pugilats et connaissent la parade à toute attaque.

En combat rapproché, ils prévoient intuitivement les mouvements de leurs adversaires. Pour 1 point d'Égo par tour de combat, le personnage augmente sa Défense passive de +1D par niveau de Potentiel.

SPITALIERS

DILACÉRATEUR (K.43)

Les lames sont écartées et forment une croix mortelle : d'une main, le Spitalier agrippe le manche, de l'autre, il le pousse en avant ; la peau glisse sur le métal jusqu'au moment où il saisit le bras de la pompe et déclenche le mécanisme. Les lames se referment avec un bruit sec. Le Spitalier bondit en avant, plonge le dilacérateur dans le corps de son ennemi, et le frappe à la tête avec le bras de la pompe pour redéployer les lames. Un pas sur le côté, et il a repris sa position de départ. Il peut changer d'attaque, faire tomber l'arme de l'ennemi d'un mouvement circulaire, parer à l'aide du calepied et désarmer l'ennemi. Le Famulancier aguerri connaît ces tactiques et combat avec toutes les parties de son arme.

Le Potentiel du dilacérateur s'active avec 2 déclencheurs et ne peut être combiné à la capacité spéciale du dilacérateur « Lacération ». Après activation, le Spitalier obtient +1 Défense et +1D Maniement pendant un round. S'il attaque encore juste après avec 2 Déclencheurs (dans ce round ou le suivant), il ajoute à nouveau +1 Défense et +1D Maniement si le niveau de Potentiel le permet : les bonus de défense et de maniement ne peuvent dépasser ce niveau. Au niveau 3 par exemple, le bonus du Potentiel est + 3 Défense / +3D Maniement. Si l'activation échoue lors d'une prochaine attaque, le bonus est perdu.

PARANGON (JDM.107)

CONDITION : CHA + Commandement 8

Tous unis contre l'ennemi pour un avenir radieux. Lorsque des alliés se battent aux côtés du personnage, ils resserrent les rangs autour de lui pour former une ligne infranchissable. Toute personne combattant sous son commandement obtient +1D à ses jets d'action pour défendre ou soutenir le personnage. De plus, le personnage peut encourager ses combattants avec de brefs discours incendiaires. Lorsqu'il réussit un test de CHA+Commandement (3), tous ses alliés récupèrent immédiatement un nombre de points d'Égo égal à son niveau potentiel.

CALME DE PIERRE (BA.105)

CONDITION : Concentration

La sagesse est ancrée dans ses os et son regard est celui de la sérénité éternelle. Pendant les négociations et les discussions, le calme du personnage remplit la salle. Par point de potentiel, le personnage obtient +1 sur tous les jets de CHA+Commandement et CHA+Expression pour assurer la médiation d'un conflit entre des parties en conflit et les convaincre de regarder la situation de son point de vue.

PHALANGE (K.43)

Un bouquet de lances est pointé vers l'ennemi : il ne pourra pas s'en tirer sans une égratignure. Ce Potentiel nécessite au moins un homme en soutien équipé d'une lance, d'un dilacérateur ou d'une autre arme d'hast et qui se défend.

Le Spitalier défend également et peut jouer le rôle de bouclier pour protéger l'homme à côté de lui. Pour chaque homme présent à ses côtés, il obtient +1D à son jet de défense pour chaque niveau de ce Potentiel. S'il obtient au moins 2DC (déclencheurs), la défense compte comme une attaque réussie et le déclencheur comme des dégâts spéciaux ; l'adversaire s'est rué sur son dilacérateur. Cumulable avec la capacité spéciale « Lacération » du dilacérateur.

Ce Potentiel peut être utilisé lors du premier round de combat sans restrictions. Lors des rounds suivants, le Spitalier et ses camarades devront laisser passer un round sans attaquer ni être attaqués afin de se regrouper.

PRESERVALIS (K.43)

CONDITION : Préserviste

Les Préservistes ne forcent pas leurs ennemis à se rendre. Ils se ruent sur les Léperos déchaînés et se fraient un chemin à travers des murs d'excroissances osseuses pour plonger leur épée dans l'enveloppe charnelle d'un Biokinésiste. Ils combattent pour anéantir l'adversaire.

Dans leur forteresse d'Arnsberg, certains d'entre eux apprennent une technique appelée Preservalis : les coups violents visent la défense et l'arme de l'ennemi ; le Préserviste profite de son élan pour lui enfoncer son pistolet dans le ventre, et appuie sur la détente. Le recul sépare les deux combattants.

Le Préserviste doit réussir son attaque à l'épée. S'il initie ensuite Preservalis, sa prochaine attaque subit -3D au manie- ment (-2D au niveau 2 et -1D au niveau 3). Si l'attaque réussit malgré tout, il effectue un tir à bout portant sans tenir compte de l'armure de son ennemi.

DERNIER BASTION (K.43)

Plaie béante, plaques osseuses soulevées, plexus solaire mis à nu, crâne brisé, énucléation : le Spitalier connaît son ennemi, et lorsqu'il dit « par coeur », ce n'est pas une métaphore. Il sait où frapper et de quelle manière. Contre des Psychonautes, il reçoit pour chaque attaque un nombre de déclencheurs égal à son niveau de Potentiel.

ENSEIGNEMENTS DE KRANZLER (K.43)

CONDITION : Concentration

L'âme de Kranzler est noire et dure comme du basalte, et les chants des Dushani glissent sur elle sans provoquer la moindre réaction.

Tous les Famulanciers du Spital apprennent les techniques de Kranzler, mais les maîtriser demande de la persévérance. Ceux qui vont jusqu'au bout sont immunisés contre l'influence des Psychonautes... au moins pendant un nombre de rounds de combat égal au niveau du Potentiel.

L'ULTIME ADIEU (K.43)

CONDITION : Pulsions

Tous sont morts ou agonisants. Le Spitalier est le seul survivant. Encore une fois, le Spital est le dernier rempart et il va devoir combattre pour sa survie. Le Spitalier hurle sa rage et tout ce qui fait de lui un humain se consume dans la gloire de la folie destructrice.

Pendant 6 rounds de combat, il obtient +1D par niveau aux jets d'attaque et de défense. Sa défense passive augmente de 1 par niveau, ainsi que les dégâts qu'il inflige.

Si un allié reprend connaissance et rejoint la bataille, le Potentiel prend brutalement fin.

FOCALISATION (ETS.34)

CONDITION : Chirurgical, Concentration

Les erreurs naissent des émotions. Un véritable chirurgien plonge ses mains dans la cavité thoracique d'un être cher sans aucune hésitation s'il peut sauver une vie. Rien ne doit perturber sa concentration ; il est insensible.

Le Spitalier obtient +1D par niveau Potentiel à sa défense mentale contre toute les tentatives de manipulation psychique.

VOLONTÉ DE SURVIVRE (JDM.111)

CONDITION : Préserviste, Concentration, PSY+Volonté 10

Préserviste de la vieille école. Le personnage peut concentrer son esprit sur un seul objectif et débloquent des ressources qui dépassent le potentiel humain. Pour apprendre ces techniques, il a sacrifié sa conscience. S'il réussit un jet de PSY+Volonté (4) alors qu'il se trouve dans une situation désespérée, son nombre de points d'Égo double (et peut dépasser son maximum) et il est insensible aux malus de Traumatisme jusqu'à la fin de la scène.

POLARIS (BA.95)

CONDITION : Préserviste, INS+Pulsions 10

La volonté du Préserviste est une lumière qui guide ses hommes. Sa force brute les inspire. Les Spitaliers qui combattent aux côtés du Préserviste regagnent 1D6 points d'Ego lorsqu'ils accomplissent une mission ou tuent un ennemi commun. Une fois par jour / par niveau potentiel.

TESLA (K.47)

Les décharges électriques réchauffent le cœur. Elles prouvent que la combinaison fonctionne et qu'elle est chargée. Le Chroniqueur contrôle parfaitement les modules, leur fournit de l'énergie d'un geste du doigt, et expose à l'ennemi des parties de son corps qui, lorsqu'il les touchera, l'électrocuteront. L'activation de la composante de décharge devient plus facile de -1DC. +1D au jet de défense par niveau de Potentiel.

NOVA (K.47)

CONDITION : Pulsions

Le Chroniqueur est une étoile en explosion, hurlante, flamboyante, entourée d'un disque d'accrétion constitué de fumée ; des rayons de lumière éblouissants, épais comme le doigt, éclatent autour de lui, aveuglant les vertueux et chassant les superstitieux.

Au combat, le Chroniqueur se rue au milieu de ses ennemis et déclenche tous ses modules de défense grâce à un jet d'INT+Technologie (5). Chaque niveau de Potentiel réduit la difficulté de 1. S'il y a au moins deux ennemis à distance de Corps à corps, cette action n'inflige aucun dégât à ses compagnons. En cas d'échec, le Chroniqueur n'active qu'une composante (choisie au hasard) et son groupe subit les mêmes malus que l'ennemi.

CUL-DE-SAC (K.47)

Les Occulteurs ne se battent pas à la loyale. Ils livrent une guerre d'embuscades, de ruses et de tromperie. Ils attendent que leurs ennemis soient acculés pour attaquer avec violence et efficacité. Si leur victime n'a aucune issue, l'Occulteur obtient un bonus d'attaque et de défense (active et passive) égal à son niveau de Potentiel.

MÉMOIRE FRACTALE (K.47)

CONDITION : Concentration

La mémoire du Chroniqueur est semblable à une carte avec des points de repère et des rivages complexes. Sur cette carte, il a disposé ses connaissances selon des règles mathématiques issues de la théorie fractale.

À chaque jet d'INT, il obtient autant de déclencheurs que son niveau de Potentiel. Ce Potentiel demeure actif en permanence.

TÉLÉCHARGEMENT (K.47)

L'humanité fonctionne à l'électricité. Ceux qui commandent cette énergie régissent donc aussi l'humanité. En appliquant la bonne dose d'électricité aux bons endroits du corps, un spécialiste du Téléchargement peut soutirer des informations à n'importe quel sujet récalcitrant. Cette méthode d'interrogatoire procure au Chroniqueur +1D et +1DC à PSY+Domination par niveau de Potentiel lorsqu'elle s'applique à une victime ligotée.

CHARGEMENT (K.47)

Puisque des stimuli clés peuvent forcer la victime à parler, ils pourraient également fonctionner en sens inverse. Ligoter la victime ne s'est pas toujours avéré efficace dans ces cas-là.

Les Paradigmes et les Aiguilles recourent à un mélange de superstitions, de peurs et de décharges électriques pour implanter une suggestion dans l'esprit conscient de leur sujet.

Les Chroniqueurs dotés de ce Potentiel obtiennent autant de déclencheurs que leur niveau de Potentiel dès qu'ils tentent d'influencer quelqu'un par le Charisme et la Psyché (par exemple avec PSY+Domination, CHA+Commandement, ou CHA+Séduction).

Cumulable avec Téléchargement.

MULTIPLICATION (ETS.35)

CONDITION: PSY+Tromperie 6

Je suis multiple. Certains occulteurs revêtent une autre identité qui finit par devenir une seconde nature. Avec ce potentiel, un chroniqueur peut acquérir un certain nombre d'identités secrètes en fonction de son niveau potentiel. Il alterne de rôle avec une telle aisance qu'il obtient +1D par niveau de potentiel aux jets de PSY+Tromperie en relation avec les identités secrètes en question.

ANALYSE SITUATIONNELLE (JDM.90)

CONDITION: Rang: Paradigme, INT+Concentration 10, PSY+Ruse 8

Le cerveau du Chroniqueur est comme un superordinateur des anciens. Les algorithmes déterminent les diverses possibilités permettant la manipulation des événements. Le personnage analyse le futur proche : il calcule les mouvements de ses adversaires et emploie les contre-mesures adéquates. Pour chaque déclencheur sur un jet de PSY+Ruse (3), sa défense passive augmente de 1 pour le reste de la scène.

PORTE DÉROBÉE (JDM.92)

CONDITION: Rang: Occulteur, PSY+Tromperie 6

Les Fusibles ont développé certaines stratégies de survie pour mener à bien leurs missions. L'une des meilleures consiste à ne pas éveiller les soupçons et à se faufiler comme une discrète impulsion dans le flux de données. Porte dérobée donne +1D par niveau de potentiel à PSY+Ruse ou PSY+Tromperie quand le personnage doit se déguiser pour s'infiltrer dans une communauté et passer inaperçu.

HELLVÉTIQUES

DOCTRINE : ASSAUT (K.51)

CONDITION : Pulsions

Un Harnais se met un mouvement, émerge de sa cachette, bondit par-dessus les rochers, et gagne de la vitesse, soulevant des gerbes de boue. L'Hellvétique crie « Suivez-moi ! », puis s'enfonce à travers les lignes ennemies.

En appelant son escouade au combat, l'Hellvétique donne l'exemple, ce qui confère 2DC à son attaque. Par ailleurs, tous ses camarades qui attaqueront après lui recevront +1D par niveau de Potentiel à leur attaque. Ce bonus s'utilise uniquement lors du premier round de combat.

DOCTRINE : MUR DE BOUCLIER (K.51)

De la protection stratégique des cantons à la tactique du Mur de boucliers, les Hellvétiques ont pour mission de défendre leur peuple.

Ceux qui se consacrent à cette Doctrine apprennent à utiliser leurs corps et leurs Harnais pour protéger d'autres personnes. Au combat, l'Hellvétique peut décider de dévier vers lui les attaques visant un de ses camarades.

En ce qui concerne les attaques au Corps à corps, il doit réussir un test de PSY+Réactivité (4) ; pour les combats à distance, la difficulté s'élève à 6. Il obtient +1D à ce test par niveau de Potentiel. Au Corps à corps, il peut utiliser les déclencheurs avec la baïonnette montée pour activer la capacité spéciale Baïonnette du défricheur.

DOCTRINE : INFILTRATION (K.51)

L'information est le nerf de la guerre. L'Hellvétique qui se consacre à la Doctrine Infiltration se mêle aux gens, débusque les meneurs, et les sonde. C'est un maître de la subversion et des mensonges. Il obtient +1D par niveau de Potentiel à tous les tests de tromperie (CHA et PSY) ainsi que +1 Réseau.

JUGES

FIAT LUX (K.55)

CONDITION : Renommée 4

Les ténèbres dissimulent le mensonge ; la lumière dévoile la vérité. Le Juge incarne le respect de la loi et de l'intégrité, et les gens qui l'entourent le savent : ceux qui ont quelque chose à se reprocher deviennent nerveux, ils clignent des yeux trop souvent, leurs mouvements sont saccadés, leurs épaules raides. Aucun de ces tics n'échappe au Juge : il détecte chaque mensonge, et songe déjà au châtement.

Quand il s'attaque à des malfrats et surtout à des Apocalyp-tiques, le Juge obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à chaque tentative de tromperie et à sa défense mentale.

DOCTRINE : MARCHE FORCÉE (K.51)

Ceux qui suivent la Doctrine de la Marche Forcée adaptent leurs mouvements à la rigidité de leur armure au lieu d'avoir à lutter contre les articulations en acier. Le poids du Harnais est réduit de 1 par niveau de Potentiel.

DOCTRINE : DISCIPLINE (K.51)

CONDITION : Concentration

La force mentale ou physique d'un Hellvétique ne provient qu'en partie de sa personnalité et de son équipement.

Grâce à une discipline de fer, l'homme le plus couard peut se transformer en parfait soldat. Certains Hellvétiques vont encore plus loin.

Un Hellvétique doté de la Doctrine Discipline peut, chaque fois qu'il attaque ou qu'il se défend activement, transformer en points d'Égo un nombre de déclencheurs inférieur ou égal au niveau de ce Potentiel.

DOCTRINE : MORALE (K.51)

N'importe qui peut gagner une bataille pour peu qu'il envoie suffisamment de soldats contre l'ennemi. Ce n'est qu'en étant surpassé en nombre que l'Hellvétique peut prouver sa valeur. Les Hellvétiques en sous-nombre obtiennent +1 en Défense mentale par niveau de Potentiel.

ROULEAU COMPRESSEUR (K.55)

Il arrive que la violence soit la seule option. Tel un sprinter, le Juge bondit en avant et fonce droit devant lui. Son chapeau s'envole au vent, mais il poursuit son chemin, gagne de la vitesse. Il tient son marteau des deux mains, l'une sous la tête, l'autre à l'extrémité du manche. Son ennemi n'est plus qu'à deux pas. Le Juge lève son arme comme pour parer avec un bâton de combat, et se jette sur son adversaire en pesant de tout son poids. Derrière lui, une masse s'écrase au sol. Ses camarades se chargeront du reste.

Le Juge se rue sur son ennemi en un round de combat. Pour ce faire, il effectue un jet de PHY+Force auquel s'ajoute son niveau de Potentiel en dés. S'il réussit cette attaque, son adversaire s'écroule au sol et reste immobilisé pendant un round de combat.

COUP DE MARTEAU (K.55)

Le Marteau de jugement est lourd et encombrant. Les Vagabonds se fichent de sa valeur symbolique et se plaignent d'avoir du mal à résister aux ennemis des Juges avec cette arme archaïque et mal fichue. Ils ne savent pas ce qu'ils disent. Ceux qui brandissent le Marteau de jugement apprennent rapidement à maîtriser la force brute qui anime chacun de ses coups : leurs mains glissent le long du manche pour contrôler et faire dévier les forces centrifuges.

Avec la bonne technique, le marteau est aussi facile à manier qu'une épée, sans perdre de son impact. Les malus de la capacité spéciale « Choc » sont réduits de 1 par niveau de Potentiel.

VISAGE DE JANUS (K.55)

Les Juges passent le plus clair de leur temps avec la lie de la société. Il en faudrait peu pour passer de la lumière aux ténèbres.

Certains se servent de cette expérience pour plonger dans l'esprit de leur adversaire et anticiper chacune de ses actions. Un Juge doté du Visage de Janus adopte la position de combat de son adversaire. Pour ce faire, il effectue un jet d'INS+Empathie contre le jet de PSY+Volonté/Foi de son adversaire. S'il réussit, il voit à travers son ennemi. Le Juge obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à toutes les attaques et défenses pendant tout le reste du combat tant qu'il se bat contre cet ennemi.

LYNCHAGE (K.55)

Les Juges contrôlent les gens depuis si longtemps qu'ils savent exactement comment déclencher leur colère.

Un Juge doté de ce Potentiel peut rassembler une foule et la déchaîner contre des délinquants. Ce faisant, il obtient +1D à CHA+Commandement par niveau de Potentiel.

TONNERRE D'ACIER (K.55)

Le marteau est lourd, mais avec de la pratique, il est possible de le balancer d'une main tel un pendule et de le faire tourner. Même un Juge aguerri ne peut pas exécuter cette attaque pendant très longtemps. De plus, il laisserait exposé le côté de son visage opposé à celui de la main tenant le marteau... s'il ne tenait pas un mousquet dans l'autre main pour tirer sur tous ses adversaires à portée.

Malgré sa faible précision, certains Juges continuent d'utiliser cette technique : en général, l'utilisation simultanée du marteau et du mousquet met fin au combat.

La technique du Tonnerre d'acier inflige -4D au maniement (le Marteau de Jugement est l'arme principale). Le niveau de Potentiel atténue ce malus. Si l'attaque porte, seuls les dégâts du marteau sont pris en compte, mais les déclencheurs comptent double. La défense passive du Juge est réduite de 1 jusqu'au round suivant.

CLANISTES

SANG DES LOMBARDI (ETS.37)

CONDITION : Lombardi

Le clan Lombardi est ancien, bien plus vieux que le culte anabaptiste. Dès leur plus jeune âge, les enfants du clan apprennent qui étaient les premiers dirigeants de la région. Un Lombardi gagne +1D par niveau potentiel à sa Défense mentale contre l'influence anabaptiste. Ce bonus atteint même +2D par niveau potentiel contre les tentatives de prosélytisme.

MARTYRE (ETS.39)

CONDITION : Flagellant

Physiquement, la plupart des Flagellants ne font pas le poids face à leurs ennemis, mais leur aura, leur dévouement et leur capacité à souffrir inspirent les gens. Si le Flagellant est attaqué ou molesté, il gagne +1D par niveau de potentiel pour réaliser une attaque mentale avec INS+Empathie. S'il réussit, il projette sa souffrance sur les témoins et les rend fous de colère. Les femmes jettent des pots de chambre contre les assaillants, les hommes saisissent leurs fourches. Plus les blessures du Flagellant sont graves et plus il obtient de déclencheurs, plus la réaction de la population est violente.

SANGUINAIRE (BA.101)

CONDITION : Picte, INS+Pulsion 8

Chaque fois que du sang est versé, le personnage devient fou de rage. Si l'une de ses attaques cause des dégâts, il récupère immédiatement 1 point d'Égo. Le Picte peut utiliser le point d'Égo récupéré lors du prochain round de combat pour son initiative, dépassant ainsi le maximum de 3. Pour chaque niveau de potentiel, il obtient 1 point d'Égo supplémentaire au-dessus de son maximum de points d'Égo.

LANGUE MATERNELLE (BA.103)

CONDITION : Faux-Bourdon, INS+Pulsions 4, INS+Orientation 4

Le personnage détecte le langage de l'éther. À chaque instant de veille, ses sens aiguisés communiquent avec les chakras. Cependant il ne diffuse plus de signaux. Les fragments primitifs de la langue sont une déferlante d'impressions sensorielles, de distances et d'ordres partagés entre les phéromanciens, les faux-bourdon et les essaims de Franka. Ceux qui peuvent déchiffrer la langue maternelle ne seront jamais perdus. Ils trouveront toujours de l'eau courante et seront capables de sentir la nourriture. Un personnage avec ce potentiel obtient 1 succès automatique à ses compétences d'INS par point de potentiel.

AMI DU LION (LCDR.5)

CONDITION : Touloni

Les Touloni sont habitués à vivre parmi les Lions et se révèlent donc difficiles à berner. Un personnage doté d'Ami du Lion obtient +1D par niveau de Potentiel à CHA+Négociation et à PSY+Ruse quand il s'agit de repérer une mauvaise affaire et de la transformer en bonne occasion grâce à un sourire charmeur.

APPEL SANGUIN (LCDR.9)

CONDITION : Foi, Sanglier

Avant la bataille, les légionnaires Sanglier mélangent leur sang avec un peu de pétro, puis le brûlent afin d'obtenir la bénédiction du Cerveau. Si un Sanglier sacrifie une partie de son sang avant un combat (l'équivalent d'un point de blessure superficielle), il gagne un bonus en défense passive égal à son niveau de Potentiel jusqu'à la fin du combat.

FERRAILLEURS

VINDICTE (K.63)

Les Apocalyptiques les dépouillent, les Juges les harcassent, les Chroniqueurs les trompent, les Jehammétans leur crachent au visage, les Clans les chassent... mais à un moment, trop c'est trop. Ils crient leur colère, accusent, appuient sur la plaie. Les gens se rassemblent autour d'eux, se reconnaissent dans leurs paroles et acquiescent. Des cris fusent, les visages s'empourprent de rage. Les premiers appels à la révolte résonnent, et bien d'autres suivront. La tempête couve.

Lors d'une confrontation avec les représentants d'un autre Culte, le Ferrailleur peut mobiliser les masses en effectuant un test de CHA+Commandement avec un bonus de +1D par niveau de Potentiel. Son adversaire peut tenter d'apaiser la foule lors d'une confrontation grâce à CHA+Expression. Si le Ferrailleur gagne, il commande le groupe. Il doit donner des ordres lourds de conséquences avec CHA+Commandement. À ce stade, les difficultés varient entre 2 (« Allez-y ») et 6 (« Abattez les Juges »).

RAT (K.63)

CONDITION : PSY+Ruse 6

Les Ferrailleurs survivent parce qu'ils savent comment éviter les problèmes. Les Rats font tout le contraire, mais ils n'attirent jamais l'attention et réussissent à peu près tout.

Voler un marchand ? Le doigt se pointe vers un Claniste innocent sous un capuchon en fourrure. Un instant plus tard, le Claniste se retrouve à terre, devant le corps massif d'un Juge. Le Rat secoue la tête en cachant ce qu'il a trouvé sous son manteau, puis s'en va.

Les Rats sont toujours innocents... du moins, c'est ce qu'ils prétendent. Ils obtiennent +1D par niveau de Potentiel aux tests d'action destinés à couvrir leurs méfaits.

HARPONNAGE (LCDR.13)

CONDITION : Concentration, Bordenoir

Tout bon pêcheur sait comment atteindre le cerveau d'un requin-tigre pour le tuer instantanément : il suffit d'esquiver et de tirer au but. Les Bordenoir font preuve de la même précision lorsqu'ils frappent les points faibles de leurs adversaires au corps à corps.

En mêlée, les personnages dotés de ce potentiel obtiennent +1D par niveau de Potentiel quand ils effectuent des attaques ciblées (Katharsys page 107).

FRATERNITÉ (LCDR.17)

CONDITION : Résistance

Si un combattant de la Résistance charge l'ennemi aux côtés de ses alliés en terrain découvert, il gagne +1D par niveau de Potentiel pour toutes ses actions d'attaque durant cet assaut jusqu'à ce qu'il se retrouve au contact.

DUR À CUIRE (K.63)

CONDITION : PHY+Résistance 6

Même harcelés, roués de coups, ils parviennent encore à grommeler : « c'est tout ce vous avez, mauviettes ? ». Les durs à cuire peuvent encaisser beaucoup de dégâts en attendant que leur adversaire se fatigue. Les Durs à cuire sont plus résistants que les autres : ils obtiennent l'amure additionnelle Carapace avec un niveau d'armure égal au niveau de Potentiel.

NITRO (K.63)

CONDITION : Pulsions

Profondément enfouie sous de vieilles habitudes, des années de peur et des réflexes de fuite, une haine couve contre cette éternelle lâcheté. Les Nitro ont découvert de nombreux artefacts au cours de leur vie, mais aussi cette haine spéciale. Elle n'attend que d'exploser et de se déchaîner telle une tempête de feu contre tous ceux qui pensent que les Ferrailleurs ne savent rien faire d'autre que de creuser dans la poussière.

Le Ferrailleur peut céder à sa colère explosive lors du premier round de combat, ce qui confère +1D à ses attaques par niveau de Potentiel.

COCHON TRUFFIER (K.63)

Les bons Ferrailleurs trouvent des artefacts pour lesquels les Chroniqueurs sont prêts à payer une fortune. Les mauvais n'extraient rien qui leur rapporte davantage que la valeur de la ferraille. Peut-être est-ce parce qu'ils ne parlent pas le langage des ruines qu'ils n'arrivent pas à trouver d'objets de valeur ? Les Ferrailleurs dotés de Cochon Truffier ont un sixième sens pour détecter les artefacts et les pièges. Ils obtiennent +1D à INS+Perception par niveau de Potentiel quand ils cherchent de la ferraille ou des pièges.

DARWIN (K.63)

Dans les ruines, l'évolution règne sans pitié. Seuls les plus forts survivent. Les meilleurs d'entre eux sont les Darwin. Que ce soit par simple chance ou par d'incroyables tours de force, ils parviennent toujours à échapper aux pires situations.

Un Darwin est un artiste de la survie ; dans une situation apparemment désespérée, il obtient un bonus de +1D par niveau de Potentiel à la compétence salutaire.

S'il survit, sa Renommée augmente de +1 jusqu'à un maximum de 4.

SENS DES ARTEFACTS (JDM.79)

CONDITION : INT+Conn. Artefacts 8, INS+Pulsions 8

Les Chroniqueurs qualifient d'heuristiques les processus mentaux subconscients qui permettent à l'esprit de prendre des décisions sans même s'en rendre compte. D'autres appellent cela l'intuition ou le don. Pour l'activation, l'évaluation ou la réparation des artefacts, le personnage reçoit un nombre de déclencheurs égal à son niveau de potentiel à tous les jets d'action d'INT+Conn. Artefacts ou d'INT+Technologie.

L'HEURE DU BÂTARD (JDM.84)

Condition : Ferrailleur, des années de souffrance, PSY+Foi/Volonté 8, INS+Survie 10

Le personnage a essuyé tellement de coups et de revers dans sa vie qu'il peut puiser dans la pure colère qui bout en lui. Chaque fois qu'il affronte quelqu'un qui l'a insulté, utilisé, trahi ou ridiculisé avant l'altercation, il récupère 1 point d'Égo par round de combat. C'est l'heure de la vengeance.

RAGE DE L'OURS (JDM.85)

CONDITION : Consommation abusive permanente d'agents anabolisants, PHY+Résistance 10

Le corps du Ferrailleur a été exposé aux substances d'Atama pendant trop longtemps. Par conséquent, il n'est plus soumis aux lois de la nature. Le personnage peut endurer des niveaux de douleur bien plus élevés que la plupart des adversaires normaux. Chaque blessure semble simplement l'enrager encore plus. S'il subit des dégâts de Traumatisme au combat, le personnage récupère 1D6 points d'Égo immédiatement et commence aussi à basculer dans la rage sans ressentir la moindre douleur. Toutes les pénalités de Traumatismes sont complètement ignorées. Mais à partir de maintenant, il y a une chance pour que le métabolisme du personnage s'effondre. À la fin de chaque round, effectuez un jet de PHY+Résistance (5). Si le test échoue, le personnage meurt d'une attaque cardiaque après 1D6 rounds.

NÉOLIBYENS

LA PART DU LION (K.67)

Le Néolibyen connaît son homologue, joue avec sa vanité, alterne louanges et menaces afin de conclure l'accord qui convient le mieux.

Lors de chaque négociation, le Néolibyen obtient autant de déclencheurs que son niveau de Potentiel, ce qui lui confère une part plus importante ou un prix plus bas.

TIREUR D'ÉLITE (K.67)

CONDITION : Concentration

Il tient son fusil d'une main ferme ; son regard porte loin à travers la visée. Le Néolibyen contrôle son souffle, suit chaque mouvement de sa cible avec son arme, retient sa respiration, et tire. La cible tressaille et s'écroule. Touchée en plein cœur. Le Tireur d'élite vise pendant un round de combat complet et tire lors du round suivant s'il n'est pas distrait ni attaqué. Pour son jet d'attaque, il obtient autant de déclencheurs que son niveau de Potentiel.

INSPIRATION (K.67)

Le Libyen est un modèle pour ses descendants : les jeunes Scribes considèrent leurs mentors avec crainte et respect, admirent leur clairvoyance et leur compréhension des flux de marchandises. Les Néolibyens éprouvent le besoin inné de vénérer, d'égaliser et même de surpasser un modèle. Certains d'entre eux ont des manières particulièrement enjôleuses (et le Potentiel Inspiration) : s'ils réussissent une action de manière extraordinaire (au moins 3 déclencheurs) et investissent 1 point d'Égo, ils galvanisent leurs camarades.

Ces derniers obtiennent un bonus de +1D par niveau de Potentiel lors de la prochaine action, à condition qu'elle soit similaire à celle du Néolibyen.

REGARD BIEN VEILLANT (K.67)

Par son comportement, le Néolibyen a le pouvoir de faire oublier à son interlocuteur qui est qui, lequel des deux est le plus est riche et le plus puissant. Le Néolibyen regarde l'étranger droit dans les yeux, à la façon d'un ami ou d'un allié, pour créer une relation d'écoute et de confiance.

Chaque fois qu'un Néolibyen engage une discussion ou une négociation avec un non-Néolibyen, il obtient +1D par niveau de Potentiel à tous ses tests de Charisme. Cependant, ses compétences de Psyché subissent un malus de -3D pendant toute la discussion.

ROUE DE LA FORTUNE (K.67)

Les gens ordinaires le resteront, car ils n'osent pas prendre de risques. Plus on s'élève et plus dure sera la chute, pensent-ils. Foutaises, selon les Néolibyens, qui s'opposent à cette vision de la vie. Ils aiment les défis, et misent gros dans l'espoir d'être récompensés au centuple. Plus un Néolibyen prend de risques en utilisant ce Potentiel, plus il peut gagner gros : avant un jet d'attaque ou de défense, le Néolibyen détermine combien de dés il ne lancera pas. Si l'action réussit, il obtient +1 déclencheur au cours de l'attaque suivante pour chaque paire de dés à laquelle il aura renoncé. Le Néolibyen peut risquer 2 dés par niveau de Potentiel, et donc jusqu'à 6 dés au niveau de Potentiel 3, ce qui lui confère alors 3 déclencheurs.

NEUF VIES (K.67)

Quand la mort le menace, le Néolibyen passe à l'action : ses instincts s'éveillent, son esprit s'agite et son corps se met en action. Dans ce genre de situations, il obtient +1D par niveau de Potentiel lors de chaque test d'action susceptible de lui sauver la vie. Mais il en paie le prix en perdant un Point d'égo par action.

COURONNE DE CRÉATION (JDM.77)

CONDITION : Néolibyens, Rang min. 5, CHA+Commandement 12

Les succès du personnage sont légendaires. Son long règne, dynamique et sage, a donné naissance à un réseau capable de supporter même les fardeaux les plus lourds. Chaque fois qu'une entreprise échoue ou qu'un allié coupe des ponts, quelqu'un offre immédiatement ses services pour les remplacer. Tant que la renommée de personnage est d'au moins 6, ses autres historiques ne peuvent pas baisser.

FLÉAUX

LA REVANCHE DU LION (K.71)

CONDITION : Pulsions

Le souffle du Lion est brûlant ; ses yeux, ses dents et ses griffes brillent. Ceux qui plantent leur épée dans sa gueule ne s'en sortiront pas indemnes. Quand un Fléau doté de ce Potentiel est visé par une attaque au Corps à corps (à courte distance, sans armes d'hast), son attaquant subit un nombre de dégâts égal à celui qu'il a infligés, mais limité par le niveau de Potentiel. Ainsi, au niveau 3, l'attaquant ne peut pas encaisser plus de 3 points de dégâts. Seule une armure Renforcée peut réduire ces dégâts.

SANG ANCESTRAL (K.71)

CONDITION : PSY+Foi 8

Le sang des ancêtres imprègne le sol afrikain et le bénit. Dès que le Fléau le touche, il sent la douleur, ainsi qu'une soif de guerre et de victoire. Il mélange la terre à sa salive et l'étales sur sa poitrine pour que les ancêtres aient accès à son âme, ses yeux et ses oreilles. Il s'unit à eux et partagera bientôt une autre victoire avec eux.

Sang ancestral est un rituel préparant le Fléau à un combat imminent. Son niveau de Potentiel s'ajoute à sa défense mentale. Le rituel nécessite de l'assiduité... et une bonne quinzaine de minutes.

L'ÉPREUVE DU HÉROS (K.71)

Un grand exploit se mesure à la force de l'ennemi affronté. Tuer un ver est une chose qui arrive tous les jours et ne confère aucun honneur. Quand le Fléau combat un adversaire digne de lui, son sang se met à bouillir ; il se surpasse, devient le Lion qui rugit et attaque. Les Ancêtres le considèrent avec fierté. Quand il combat des ennemis supérieurs en force ou en technologie, le Fléau bénéficie à son jet d'Initiative d'un bonus égal à son niveau de Potentiel.

LE RIRE DE LA HYÈNE (K.71)

Quand il entend le gloussement, le hurlement et le rire de la Hyène, le Corbeau sait que la meute est proche. Ses ailes seront bientôt coupées.

En fait, ce ne sont pas les Hyènes qui produisent ces sons, mais des Fléaux qui s'encouragent les uns les autres et évacuent leur tension en poussant des cris. Ceux qui ont maîtrisé cette technique obtiennent +1D par niveau de Potentiel à l'attaque ou à la défense au début du premier round de combat. Ce Potentiel ne peut être utilisé qu'une fois par combat.

LA COURSE DU CHIEN SAUVAGE (K.71)

Le Fléau est lancé aux trousses du Corbeau. Le vent caresse son corps, évapore sa sueur et le pousse sur les traces de sa victime. Ses muscles sont tendus ; chaque pas est un effort parfaitement calculé. Ses orteils s'enfoncent dans le sol et le propulsent en avant, des morceaux de terre volent autour de lui. Les hommes blancs tournent brusquement ; il entend leur souffle. Il poursuit sa route en les talonnant alors qu'il pourrait les rattraper en deux ou trois bonds. Le chien sauvage chasse pour tuer, car telle est sa nature.

À chaque round où un Fléau poursuit un ennemi qui s'enfuit à pied, il récupère un nombre de points d'Égo égal à son niveau de Potentiel.

LA PROIE DES SIMBA (K.71)

CONDITION : Concentration

Corbeau contre Lion ou Fléau contre AMSUMO : des étrangers l'un pour l'autre, pourtant choisis par le sort pour s'affronter tels deux soleils éclatants. Personne ne peut perturber ce conflit en toute impunité.

Le Fléau choisit un ennemi et le sépare de la foule. Il obtient à sa défense passive un bonus égal au niveau de Potentiel et qui s'applique à tous ses ennemis sauf à l'Élu.

ANUBIENS

LE FESTIN D'AMMOUT (K.75)

CONDITION : Pulsions

Toutes les barrières mentales s'effondrent, et la dévoreuse d'âmes se fraie un chemin à travers l'esprit de l'Anubien pour le corrompre et le projeter dans un gouffre de haine séculaire. Elle anime sa main et guide la faucille à travers les entrailles de ses ennemis pour rompre la vague. Bientôt, de nouvelles âmes ruisselantes de sang se tiendront devant Anubis en attendant d'être jugées.

Les déclencheurs obtenus après une attaque au Corps à corps (2DC requis) peuvent plonger l'Anubien dans un état de frénésie. Les Anubiens imprégnés par Ammout ne peuvent plus se défendre activement. Cependant, l'esprit d'Ammout est instable et destructeur : il doit être réactivé par des déclencheurs à chaque round et alimenté par le sang lors de chaque round à compter du deuxième (1 Blessure Superficielle). Chaque round où l'Anubien demeure dans cet état de frénésie, son jet d'attaque augmente de 1D et ses dégâts de 1. Le niveau de Potentiel détermine le maximum : au niveau 3, il obtient +3D et 3 dégâts. Si la frénésie est interrompue, toutes les valeurs retombent à leur valeur d'origine.

LE NOMBRIL DE NÉFERTOUM (K.75)

Et les bourgeons du lotus bleu émergèrent des eaux primaires pour éclore avec une beauté cruelle dans un monde étrange, et Néfertoum était leur dieu. Le lotus, le murmure des Hogons, ne dévorera pas ceux qui marchent dans l'ombre du dieu. L'Anubien développe une résistance contre les Psychovores qui influence également la catalyse : chaque niveau de Nombriil de Néfertoum réduit la Difficulté de 1 contre les Psychovores (défense contre la Vorace et catalyse).

LIMIER (JDM.80)

CONDITION : Rang: Dumisai, PSY+Domination 8, INS+Pulsions 8

À la chasse, il n'y a qu'une cible: la proie. Pas de temps pour les traînards. Les alliés qui combattent avec le personnage à portée de vue ajoutent +1D à leur initiative par niveau du potentiels.

DERNIÈRE MORSURE (JDM.80)

CONDITION : Rang: Dumisai, PHY+Résistance 10, INS+Pulsions 8

Une fois que le personnage a atteint son maximum de Traumatisme, il continue de combattre encore 3 rounds supplémentaires sans malus. Ensuite il s'effondre, mort. Durant ces 3 derniers rounds de combat, il peut utiliser sa réserve d'Égo entière une dernière fois.

OEIL D'HORUS (K.75)

Le dieu à tête de faucon s'élève dans les airs ; ses ailes se déploient sur toute la surface de la Terre. Ses yeux noirs impassibles, le soleil et la lune, détectent toute perturbation de la vague. Les Anubiens qui utilisent l'OEil d'Horus sentent les perturbations de la vague sur de longues distances (niveau 1 : jusqu'à 100 m ; niveau 2 : jusqu'à 1 km ; niveau 3 : jusqu'à 10 km). Ils repèrent les Psychonautes et distinguent le réseau étincelant des lignes de force sur le corps des Aberrants (+1DC par niveau pour toute attaque visant des Psychonautes, des variétés de spores et des Léperos).

PITIÉ D'ANUBIS (K.75)

La vague se rompt, mais l'Anubien ne peut pas entamer la longue chute dans le royaume d'Anubis. Il n'est pas prêt. Si l'Anubien tombe dans le coma suite à ses blessures (nombre de traumatismes dépassant le maximum), il se réveille et reprend le combat (1 round de plus par niveau avant qu'il ne s'effondre). La vue du corps ressuscité provoque la peur chez ses ennemis : pour chaque round où la pitié d'Anubis imprègne le corps sans vie, ils doivent effectuer un test de PSY+Foi/Volonté, Difficulté = (nombre de rounds × 2).

SOMMEIL DE SEKHMET (K.75)

La déesse à tête de lion protège le corps sans vie avec ses pattes afin qu'il échappe aux démons et au regard vigilant d'Anubis. L'Anubien subit une rigidité cadavérique qu'il est impossible d'interrompre une fois amorcée. Au bout de (4-niveau de Potentiel) jours, il se réveille sain et sauf. Cumulable avec la Pitié d'Anubis.

LE REGARD DU DESTIN (K.75)

CONDITION : Concentration

Même les dieux n'osent pas scruter l'avenir, car ils craignent les démons d'au-delà des frontières de ce monde, au-delà de la pointe des ailes d'Horus. Ceux qui parviennent néanmoins à traverser le tissu de la réalité sentent des bras glacés qui tentent d'agripper la vie.

Une fois par mois, les Anubiens doté de Regard du Destin voient et vivent leur avenir immédiat pendant un très bref moment : ils frappent un ennemi ou voient leurs compagnons ouvrir le mécanisme d'ouverture d'une crypte, par exemple. Ce phénomène se déroule pendant une durée limitée, en fonction du niveau de l'Anubien.

L'Anubien obtient +2D à l'action entrevue de la sorte par niveau de Potentiel.

NIVEAU 1 : quelques secondes ; ex : une attaque ou une défense

NIVEAU 2 : quelques minutes ; ex : l'issue d'une discussion, de simples questions

NIVEAU 3 : quelques heures ; ex : la découverte d'une solution à des problèmes complexes

JEHAMMÉTANS

COLÈRE DE JEHAMMET (K.79)

CONDITION : Foi

L'ennemi salit la réputation de Jehammet et le visage même de la création. Pénétrée par la foi, l'âme du guerrier bout jusqu'à ce que sa fureur se déchaîne et dévore l'ennemi.

Quand les Jehammétans affrontent des ennemis blasphématoires comme les Psychonautes, les Apocalyptiques, les Anabaptistes ou des hors-la-loi, et que ces créatures résistent aux assauts de leur groupe, leur fureur s'intensifie. Ils font le compte de toutes les attaques livrées par l'ennemi (celles qui infligent des dégâts à un ami comptent double). Arrivé à un total de 10, la colère des Jehammétans éclate.

Pendant le reste du combat, le personnage bénéficie de +1D d'attaque par niveau de Potentiel. Pour chaque attaque réussie dans cet état de frénésie, il obtient +1 point d'Égo.

TOISON D'ARIES (K.79)

CONDITION : Arianoï, toison noire

Dans les heures les plus sombres du Culte, ceux qui ne craignent pas les ténèbres invoquent Ariès le Bélier. Le Jehammétan plonge dans un état de méditation, drape la toison noire autour de ses épaules, s'agenouille et se recroqueville jusqu'au moment où elle le recouvre complètement.

Quelque chose pénètre dans son esprit. Avec un grognement, il se lève d'un bond.

Le souffle d'Ariès a touché son âme, et la chèvre a donné naissance à un loup. Le rituel prend une quinzaine de minutes.

À présent, le Jehammétan incarne Ariès. Pendant 1 heure, toutes ses compétences de Charisme sont réduites à 0. Cependant, il peut dépenser plus de points d'Égo que la normale (le nombre de points d'Égo qu'il peut dépenser augmente de son niveau de Potentiel).

REGARD DES ANCÊTRES (JDM.81)

CONDITION : Anubien, INS+Perception 10 /1 x par jour

Dans le monde des esprits, on baigne littéralement dans le savoir. Chaque pierre, chaque créature et chaque souffle de vent à quelque chose à dire. Un esprit ouvert est nécessaire pour comprendre leurs tranquilles murmures. Un jet de INS+Perception (5) permet au personnage de recevoir un indice cryptique concernant un événement à venir.

BAISER D'APOPHIS (BA.113)

Le personnage connaît une forme d'art martial qui bloque le flux d'énergie dans le corps de l'ennemi, les rendant incapables de se battre. La plupart des coups de pied, des prises et des coups sont des attaques ciblées à +4. Pour chaque point du potentiel, la difficulté diminue de 1. Toutes les attaques effectuées de cette manière génèrent des dégâts spéciaux. La défense passive du personnage est également augmentée de +1.

INVOCATION DE JEHAMMET (K.79)

Les Anabaptistes ne crient que lorsqu'ils attaquent, sans refléchir tels des ours, réduits à leurs plus simples émotions.

Au contraire, les prières criées par les Jehammétans sont des aphorismes élaborés avec soin, qui embrassent la vie, touchent le coeur et tiennent la bête à distance. Portées par une voix majestueuse, elles peuvent changer le cours d'une bataille.

L'invocateur a besoin de 1 round de combat pour appeler ses amis et compagnons et leur insuffler l'esprit de Jehammet : il effectue un test de CHA+Art et obtient +1D par niveau de Potentiel. La difficulté dépend de la menace affrontée par le groupe : si la victoire est certaine, elle est de 2 ; si la bataille est presque perdue, l'invocateur doit effectuer son test contre une difficulté de 6. Le maître de jeu détermine la difficulté. Si le test du Jehammétan réussit, il annule toutes les manipulations psychiques de l'ennemi.

S'il obtient des déclencheurs, ils sont ajoutés en tant que dés supplémentaires à la défense mentale du groupe. Ce bonus est réduit de 1 par round de combat jusqu'à épuisement.

MALÉDICTION DES ICÔNIDES (K.79)

CONDITION : Rang d'Icônide ou d'Oracle

La voix de l'Icônide gronde comme le tonnerre et la foudre. Elle exprime la sagesse divine, et chaque pensée émise est digne de Jehammet en personne. La plèbe qui s'est fourvoyée tremble sous la puissance de sa voix et de sa transcendance spirituelle. Un homme véritablement béni se tient parmi eux. Quand il invoque la colère de Dieu sur sa création, même un Anabaptiste remet sa vocation en cause et abaisse son arme, saisi d'un sentiment d'angoisse et d'insécurité.

La Malédiction des Icônides est une attaque mentale portée contre un groupe d'humains adverse. Animaux, Psychonautes

et AMSUMO sont immunisés. L'Icônide attaque la Psyché de ses ennemis avec un test de PSY+Foi/Volonté +1D par niveau de Potentiel. Ils peuvent se défendre activement. En cas d'échec, ils subissent -1D par déclencheur à tous les tests d'action. Ce malus est réduit de 1D par round de combat.

BÉNÉDICTION DES ICÔNIDES (K.79)

CONDITION : Rang d'Icônide ou d'Oracle

Les étoiles ont raison ; le sang menstruel de la Saraëli n'a pas coulé ; il y a quelques heures, un messenger a annoncé une importante victoire à l'Est : la journée promet d'être faste. Aujourd'hui, les Icônides accompliront leur destin.

L'Icônide interprète un événement important comme un présage et peut bénir toutes les Icônes qui lui ont été apportées ce jour-là. Pendant cette journée, leur effet augmente du niveau de Potentiel.

ORACLE (K.79)

CONDITION : Rang d'Oracle

Formations de nuages, forme des entrailles, ou résultat d'un lancer de dés en os, tous ces signes portent en eux des vérités et des futurs que seuls les Élus peuvent discerner.

L'Oracle sait comment manipuler son public. À grand renfort de gestes et de verbiage, elle décrit les problèmes à venir et la solution pour les résoudre. Son public exalté s'efforcera alors de réaliser cette prophétie. Si un membre du public est confronté à une situation décrite par l'Oracle au cours du mois suivant, il ou elle obtient +1D par niveau de Potentiel lorsqu'il effectue une action le rapprochant du but mentionné par l'Oracle. L'Oracle peut énoncer une prophétie par jour.

APOCALYPTIQUES

TAPIS (K.83)

Faites vos jeux ! Au combat, on joue ses os et son sang, et seul un Apocalyptique risquerait le tout pour le tout au péril de sa vie dans l'espoir de remporter la mise. L'Apocalyptique décide de ne pas utiliser tous ses dés pour une défense active, et renonce à un nombre de dés pouvant s'élever jusqu'à 2 × son niveau de Potentiel. S'il parvient à se défendre, son prochain jet d'attaque lui procure un nombre de déclencheurs égal à celui des dés inutilisés. Ainsi, au niveau de Potentiel 3, il peut obtenir jusqu'à 6 déclencheurs.

CARTE DE DESTINÉE (K.83)

CONDITION : Foi ; Corneille, Albatros ou Busard

Les cartes sont un outil de manipulation. Mais celui qui les manipule depuis assez longtemps sent leur véritable pouvoir, la manière dont agissent leurs archétypes, et perçoit dans le passé les ombres qu'ils projettent depuis l'avenir. Ceux qui savent les interpréter traversent le temps, omniscients.

Le cartomancien lit ses propres cartes et détermine ainsi son avenir. Il interprète la carte de la destinée et répond à deux questions cruciales : où le cartomancien doit-il affronter son ennemi, et de qui s'agit-il ? Le « qui » peut rester vague, mais il désigne au moins le nom du Culte de son adversaire. Si la combinaison exacte du « où » et du « qui » se produit au cours des 10 jours suivants, le cartomancien ajoute le niveau de Po-

COMPASSION (JDM.109)

CONDITION : Rang: Icônide ou Oracle, PSY+Foi 10

Le personnage a une confiance inébranlable en Jehammet. Une aura de sainteté l'entoure et le protège des dangers terrestres. Quelles que soient ses croyances religieuses, quiconque lève la main contre l'Icônide doit faire un jet de PSY+Volonté/Foi (3 + niveau de potentiel). En cas d'échec, il perd niveau de potentiel x 2 points d'ego pour ce sacrilège intolérable. L'attaquant sera rongé par la culpabilité pendant des semaines.

LES AFFRES DU LOUP (BA.117)

CONDITION : Arianoi, Pulsions, PSY+Foi 10

Le personnage doit dépenser un Point d'Égo pour activer ce Potentiel. S'il inflige des dégâts avec sa première attaque, il peut utiliser les points d'Égo de cette attaque comme des dés supplémentaires pour une seconde attaque dans le même round de combat. Cela peut être utilisé une fois par combat par niveau de potentiel.

tentiel en tant que bonus à tous ses jets de Charisme et de Psyché lors de la situation prédite.

NID DE CORBEAU (K.83)

CONDITION : Pulsions

La Nuée est plus qu'une famille pour l'Apocalyptique. C'est son origine, une partie vivante et vibrante de son être.

Ceux qui détruisent la Nuée plongent une dague dans les entrailles de l'Apocalyptique. Tant qu'il agit pour le compte de sa Nuée ou qu'il la défend contre des attaquants, il peut investir 1 point d'Égo par test d'action pour obtenir +1D par niveau de Potentiel à n'importe quelle action.

MIROIR (K.83)

CONDITION : Concentration

Le coeur de l'Apocalyptique et celui de son ennemi battent à l'unisson ; il observe, réagit, et imite les séquences d'attaques de son adversaire comme s'ils s'étaient entraînés ensemble. Un Apocalyptique doté du Potentiel Miroir imite le style de combat de son ennemi : il active le Potentiel en réussissant une défense active avec 1DC. Tant qu'il combat cet ennemi, sa défense active augmente de 1 par niveau de Potentiel. Si l'adversaire active un Potentiel, l'Apocalyptique peut l'imiter au même niveau et le retourner contre son ennemi.

SOMBRE AUGURE (K.83)

Les cartomanciens de la Nuée peuvent désormais scruter la forme de l'avenir dans le miroir du présent, sans toutefois en paver la voie. En fait, ce n'est pas si compliqué d'influencer le futur. La dépouille d'un corbeau ligoté invoque le malheur depuis les ténèbres, de même qu'une croix tracée avec du sang sur une porte ; des pierres noires dans la soupe laissent présager des douleurs abdominales. Nombreux sont ceux qui considèrent la sauvagerie des Apocalyptiques comme le signe d'un pacte passé avec des forces originelles qu'il vaut mieux éviter d'invoquer. Les migrants savent comment en tirer avantage : leurs malédictions suscitent de vives craintes.

Sombre augure est une attaque mentale. L'Apocalyptique effectue un jet de PSY+Domination qui lui confère +1D par niveau de Potentiel. Son adversaire réplique avec PSY+Foi ; s'il a choisi Volonté, il est immunisé contre l'attaque.

Si l'Apocalyptique remporte cette confrontation, son adversaire subit un malus permanent égal au nombre de déclencheurs obtenus +1. Pour se débarrasser de cette malédiction, l'adversaire doit se purifier à travers la prière, les rituels ou un pèlerinage.

1000 FAÇONS (K.83)

CONDITION : utilisable uniquement lors d'un Corps à corps L'Apocalyptique a participé à de nombreuses batailles, étudié d'innombrables styles de combat, et s'en est éloigné. Le combat n'est pas une danse assujettie à certaines règles de rythme et de séduction. Seul le résultat compte et il y a mille façons d'atteindre ce but. Les coups de l'Apocalyptique sont quasiment imprévisibles et donc difficiles à parer : pour chaque déclencheur, son adversaire subit -1D à sa défense active. L'Apocalyptique peut utiliser 1 déclencheur par niveau de Potentiel. Ainsi, au niveau 3, il aura un maximum de 3 déclencheurs infligeant -3D à la défense de son adversaire.

Les déclencheurs continuent également de compter comme des dégâts supplémentaires.

ÉTOILE DE DESTINÉE (JDM.96)

CONDITION : Apocalyptique, Rang min.: 3, CHA+Commandement 10, PSY+Ruse 10 / 1x par jour

L'étoile de la destinée du personnage brille au firmament. Son avenir est étroitement lié à celui du culte. En tant que Corneille parmi les Corbeaux, il est facile pour elle de rallier les chefs d'autres nuées à sa cause. Ils la suivent volontairement et rien ne viendra nuire à ses ambitions. Seule une abdication volontaire pourrait mettre fin à son autorité.

SECONDE VUE (JDM.97)

CONDITION : Sporulation permanente minimale de 4, INS+Perception 10, INS+Empathie 10

Le personnage voit l'avenir. Constamment. De ces visions fragmentaires, il extrait un motif cohérent pour protéger sa Nuée des dangers et lui donner l'avantage. Une fois par jour, il effectue un jet d'INS+Perception (3). En cas de succès, les membres de la Nuée bénéficient de +1D par déclencheur obtenu pour toutes les actions en rapport avec sa vision. En cas d'attaque imminente, il s'agit de dés de bonus pour l'Initiative; en cas de négociations, ce bonus est ajouté aux compétences sociales. Si c'est la survie qui est en jeu, il s'ajoute aux compétences d'INS, etc.

RORSCHACH (JDM.102)

CONDITION : Tatouages, PSY+Domination 12, INT+Concentration 10

La simple présence du personnage suscite un grand malaise chez ses adversaires, qui ont du mal à se concentrer sur lui. Ses tatouages sont une version étendue des tests de Rorschach dans lequel ses adversaires se perdent. Lorsque le personnage est attaqué, les 6 sont simplement retirés de la réserve de dés, ce qui augmente les risques d'échec critique.

MALCHANCE (JDM.102)

CONDITION : Phoenix, PSY+Domination 12, PSY+Ruse 10
Ceux qui osent contempler le feu du Phénix se brûlent. La présence du personnage plonge les individus dans un état d'alerte subconscient. En cas de confrontation, ceux qui échouent à un jet de PSY+Volonté/Foi (4) obtiennent un échec critique dès lors que le nombre de 1 est égal au nombre de succès. En présence du Phénix, les réflexes se perdent et les schémas comportementaux entraînés deviennent des réactions automatiques confuses.

SIRÈNE (JDM.103)

CONDITION : CHA+Séduction 9

Sa voix provoque des vertiges. Tel un écho, elle circule dans les canaux auditifs où elle persiste pendant des jours. Dès lors que quelqu'un tombe sous le charme de sa voix, ce qu'elle dit importe peu. Lorsqu'il souhaite rallier une personne à sa cause, le personnage reçoit +1D par niveau de potentiel à ses tests de CHA+Séduction et INS+Empathie. Ses jets d'action comptent comme une attaque mentale continue. Les déclencheurs qu'il réalise sont déduits des points d'Égo de la victime, mais ceux-ci ne peuvent tomber en dessous de 1. Dès que les points d'Égo tombent à 1, l'image du personnage prend racine dans l'esprit de la cible. Son souvenir est omniprésent, la cible se sent attiré par lui, elle le désire, veut le protéger. Le personnage devient bientôt sa seule raison de vivre. Au fil du temps, le désir se transforme en obsession pathologique conduisant soit à un état de servitude, soit au désir de détruire ce qu'ils ne peuvent avoir.

ANGE DE LA MORT (JDM.105)

CONDITION : Rang: Hibou, Concentration

Le personnage n'aime pas tuer, mais il apprécie la précision de l'acte. Le personnage utilise des Points d'Égo au début de son tour pour booster son Initiative et son premier jet d'action pour attaquer un ennemi ciblé. Si la cible est tuée du premier coup, il récupère la totalité des points d'Égo ainsi dépensés.

MIMÉTISME (LSDC.9)

CONDITION : Coucou ; PSY+Tromperie 10 ; CHA+Expression 10

Ce Potentiel représente le summum de l'art de la tromperie. Pour chaque point en Mimétisme, le personnage peut se faire passer pour le membre d'un Culte précis, rôle qu'il interprétera à la perfection. Il connaît les particularités de ce Culte et pourra sauver les apparences dans les pires circonstances, par exemple même sous la torture. Chaque point en Mimétisme octroie au personnage un succès automatique à tous ses tests de PSY+Tromperie et PSY+Ruse. Plus le niveau du Potentiel est élevé plus un adversaire aura du mal à percer à jour l'escroc.

SANG DU PÊCHEUR (K.87)

CONDITION : Pulsions

Quand les Jehammétans voient un Anabaptiste, ils se moquent de lui en le traitant d'enfant de pêcheur. Très drôle. L'Anabaptiste se contente de répondre : « si vous nous piquez, ne saignons-nous pas ? » Ils s'esclaffent à nouveau et hochent la tête. L'Anabaptiste sourit. « Et si nous saignons, ne vous mutilons-nous pas ? »

Si l'Anabaptiste est blessé et qu'il subit un nombre de blessures supérieur à 50% de ses Blessures superficielles + Traumatismes, il est pris d'un accès de rage jusqu'à la fin du combat. Il peut utiliser autant de points d'Égo qu'il le souhaite ; il n'a plus aucune restriction. Il ne peut plus se défendre activement. Le Potentiel Sang du pêcheur n'a qu'un seul niveau et ne peut être amélioré.

COUP DE BOUTOIR (K.87)

L'ennemi lève sa lance en s'attendant à ce que la lame s'abatte sur lui. Mais l'Anabaptiste fait tourner son épée, plonge et frappe la tête de son adversaire avec la poignée de son arme. Coup de boutoir est une attaque spéciale contre une partie exposée et vitale du corps d'un ennemi comme la tête, la poitrine ou l'abdomen. Le jet d'attaque est effectué avec -5D, mais l'Anabaptiste obtient +1D par niveau de Potentiel.

L'Anabaptiste fait tourner son épée et frappe avec la poignée ou le quillon. En cas de réussite, l'adversaire perd aussitôt conscience : il perd tous ses points d'Égo. En cas d'échec, l'Anabaptiste perd l'équilibre : il est considéré comme désarmé pendant 1 round de combat et ne peut pas attaquer.

PNEUMA (K.87)

CONDITION : Concentration

Quand l'ennemi est touché, il n'y a pas que du sang qui s'échappe de son corps. Son âme s'affranchit de sa chair et le Pneuma pur et divin suinte du corps putride. Le paradis n'est plus très loin, mais l'Anabaptiste se sent inspiré, renforcé.

Si l'Anabaptiste inflige une Blessure avec au moins (5-le niveau de Potentiel) points de dégâts, il récupère aussitôt 1 point d'Égo.

ROYAUME DES ÉMANATIONS (K.87)

CONDITION : PSY+Foi 8

La foi de l'Anabaptiste est son étoile au milieu des ténèbres. Mais partout où brille sa lumière, elle révèle des masses noires et putrides, la peur primaire, les Psychonautes, des corps qui s'agitent dans des bourgeons de reproduction, oints d'infamie. Les nuits sont pires.

L'Anabaptiste s'endort comme s'il était allongé sur un lit de goudron liquide. Mais ce qui l'atteint la nuit ne le touche plus le jour.

Les suggestions des Dushani n'ont aucune prise sur lui ; les kaléidoscopes déstabilisants des Psychokinésistes se brisent comme du verre sous le regard scrutateur de l'Anabaptiste. Si l'Anabaptiste se défend contre un phénomène psychonaute et parvient à obtenir au moins 1 déclencheur, il active le Potentiel : il lance un nombre de dés supplémentaires égal à son

niveau de Potentiel et peut ajouter à son jet de défense un nombre de succès égal au résultat le plus élevé. Par exemple, s'il obtient 1, 4 et 5 au niveau 3, il obtient 5 succès supplémentaires.

PORTE-FLAMBEAU (K.87)

CONDITION : au moins Élyséen ou Fureur

La proximité avec l'ennemi a affûté les sens de l'Anabaptiste. Il sent la corruption tout autour de lui avec la précision qu'un Mollusk ne pourrait jamais espérer atteindre.

Son esprit fait émerger de l'ombre les Psychonautes, les Lépreux et les champs de spores : pour les repérer, il obtient +1D par niveau de Potentiel à INS+Perception.

ZÉLOTE (K.87)

Grâce à l'abstinence, la méditation quotidienne et beaucoup d'eau bénite, l'Anabaptiste purifie son corps, lutte contre sa sensualité et libère le Pneuma qu'il abrite.

Sur le champ de bataille, son corps est un bouclier : la douleur n'est plus un obstacle, juste un indicateur des dégâts subis.

Le malus de traumatisme est réduit du niveau de Potentiel.

DÉCHAÎNÉ (ETS.43)

CONDITION : Pulsions, Rang min. Fureur

Un seul coup bien porté peut renverser le cours d'un combat. Si un Fureur met toute sa colère dans son attaque, il peut pour 3 points d'Égo doubler le nombre de Déclencheurs obtenus lors d'une attaque avec PHY+Corps à corps. L'Anabaptiste ne peut utiliser Déchaîné qu'un nombre de fois par jour égal à son niveau de potentiel.

INNOCENCE (ETS.45)

Les individus au cœur pur sont rares et ne représentent aucune menace. Les yeux baissés et les mains levées pour se défendre, ils brandissent leur innocence comme un bouclier protecteur.

Damnation à tous ceux qui, pris de colère, lèvent la main sur eux ! L'innocence est une attaque mentale. Le personnage effectue un jet d'INS+Empathie et bénéficie de +1D par niveau de potentiel. L'adversaire se défend avec un jet de PSY+Volonté/Foi. Si le personnage gagne, son adversaire subit une pénalité égale aux (déclencheurs obtenus +1) à toutes les actions de combat physiques contre le personnage jusqu'à la fin de la scène tant que le personnage ne déclenche pas un combat.

BLAFARDS

CAUCHEMAR (K.91)

L'ombre prend forme, gagne du volume et s'abat sur l'ennemi telle une vague de lames. Le Blafard doit être tapi dans l'obscurité et remporter une confrontation en utilisant son AGI+Furtivité contre l'INS+Perception de son ennemi. Sa prochaine attaque ne peut pas être parée par une défense active, et en cas de réussite, le Blafard obtient un nombre de déclencheurs égal à son niveau de Potentiel. En outre, un Cauchemar est presque inaudible la nuit : il obtient +1D par niveau de Potentiel aux tests d'AGI+Furtivité.

LAMENTATION (K.91)

CONDITION : Pulsions

Un cri strident résonne à travers les couloirs, pénètre, fouille et déchire l'âme de toutes les personnes aux alentours.

Le Blafard projette toutes ses peurs dans ce hurlement et effectue un jet d'INS+Pulsions +1D par niveau de Potentiel. Le résultat correspond à la difficulté contre laquelle tous les combattants non protégés doivent se défendre mentalement. Ceux qui échouent sont immobilisés pendant au moins un round de combat. Pour chaque tranche de 3 DC obtenue par le Blafard, cette paralysie dure un round de combat supplémentaire. Les frères d'armes du Blafard sont eux aussi soumis au cri et doivent se protéger avec des bouchons antibruit.

ALIAS (K.91)

La nuit rafraîchit le regard ardent des habitants de la surface et voile les mouvements des Blafards. Mais la journée est difficile, et bondir d'ombre en ombre est indigne d'un serviteur des divins. Le Potentiel Alias permet au Blafard d'imiter les mouvements des habitants de la surface. Il flotte dans le courant des ignorants. Les regards scrutateurs glissent sur son apparente normalité. Il obtient +1D par niveau de Potentiel à PSY+Tromperie lorsqu'il essaie de dissimuler sa vraie nature.

SOLEIL DE MINUIT (K.91)

CONDITION : Concentration

La brume voile l'ennemi ; la nuit dévore toutes les couleurs : l'image sur la rétine est souvent trompeuse et nous fait croire que nous sommes en sécurité. Certains Blafards se contentent de fermer les yeux. Désormais, ils perçoivent leur environnement grâce à leur ouïe et détectent chaque mouvement comme une brise sur leur visage.

Tous les malus dus à de mauvaises conditions visuelles, à la cécité ou à l'obscurité sont réduits de 1 par niveau de Potentiel.

ÉLU (K.91)

CONDITION : Halo

Le Prophète dormeur marche parmi ses Halos. Ils se ressemblent tous, ce qui lui convient parfaitement. Mais celui-là, là-bas... si ce n'est pas... Le Prophète dormeur hésite, ferme un instant les yeux et bénit le Halo de son regard. Ce Halo s'est distingué et sera récompensé.

À chaque nouveau niveau de Potentiel, la reconnaissance du Prophète augmente et confère à Autorité et Secrets un bonus égal au niveau de Potentiel.

INSINUATEUR (K.91)

CONDITION : Démagogue

La voix dans sa tête l'exhorte et le flatte. Elle est la famille, l'amour et la douleur passionnée. C'est un ver qui se fraie un chemin à travers les circonvolutions cérébrales, formé par les paroles d'un Démagogue.

Si le Démagogue parvient à s'approcher d'une victime sans méfiance (AGI+Furtivité), il peut lui suggérer d'étranges pensées. La victime les « entend » comme une voix dans sa tête... sa propre voix.

La victime lutte pour reprendre le contrôle : le Démagogue obtient +2D par niveau de Potentiel pour suggérer une opinion en utilisant CHA+Négociation contre la résistance de la victime.

FEU ÉTINCELANT (BA.123)

CONDITION : INS+Orientation 10, INT+Concentration 8

Le personnage peut sentir quand quelqu'un utilise des artefacts et de la technologie autour de lui. Plus le niveau technologique de l'objet est élevé, plus le Blafard ressent son activité sous la forme d'un picotement. Pour chaque point de potentiel, il obtient un succès automatique pour tous les jets d'INS+Orientation afin de localiser la technologie inconnue.