

*Big Ben Tentacule*

### Signe des Anciens



Ce symbole tatoué dans la main vous permet de tenir à distance les créatures non-humaines et vous protège des attaques magiques.

Psychisme / 9

Capacité

### Odorat Infaillible

Vous pouvez suivre une piste ou découvrir des indices à l'aide de votre odorat super-développé.

+2 AV en **Investigation** lorsque l'odorat peut vous aider.

Capacité

### Idee Geniale

Si vous n'avez aucun moyen de vous sortir d'une situation, **deux** fois par aventure au maximum, inventez et décrivez un plan d'action absurde.

Dépensez entre **1** et **3 AV** en fonction de l'in vraisemblance du plan.

Le plan fonctionne.

Utilisations : /\_/\_/

Capacité

### Big Ben Tentacule

#### Optimiste

Vous voyez toujours le coté positif et savez vous réjouir du moindre espoir.

**1 AV** : Regagnez un point de **Moral** après une scène où vous en avez perdu.

**1 AV** : Vos compagnons regagnent un point de **Moral** après une scène où ils en ont perdu.

Capacité

### Big Ben Tentacule

#### Esprit Partagé

Rex et Lady ont un seul et même esprit partagé dans deux corps. Vous savez toujours où se trouve votre moitié et n'êtes jamais bien loin l'un de l'autre.

+1 en **Moral** max, +1 en **Flegme** max

Capacité

### Big Ben Tentacule

#### Force d'Hercule

Vous êtes doté d'une force physique extraordinaire et êtes capable d'exploits que peu d'homme ou de femme sont capables de réaliser.

+2 AV à tous les jets de domaine où la force peut aider.

Capacité

### Big Ben Tentacule

#### Gymnaste accomplie

Vous êtes rapide et extrêmement agile. Vous pouvez vous faufiler dans espaces réduits, sauter plus loin ou grimper plus vite que n'importe qui.

+2 AV à tous les jets de domaine où l'agilité et la vitesse peuvent aider.

Capacité

### Big Ben Tentacule

#### Canne-épée



L'arme des gentlemen.

**1 AV** : Dégâts +2  
**2 AV** : Dégâts +3  
Magique

Sacrifice 5  
Dégâts 3  
Protection 0

Equipement

### Big Ben Tentacule

#### Carabine winchester



Pull !

**1 AV** : Dégâts +2  
**1 AV** : Dégâts +2

Munitions /\_/\_/\_/

Sacrifice 2  
Dégâts 5  
Protection 0

Equipement

### Big Ben Tentacule

### Big Ben Tentacule

### Big Ben Tentacule

*Big Ben Tentacule*

### Cott. 45



Je me sens plus en sécurité avec une arme. Tout le monde devrait faire pareil.

1 AV : Dégâts +2  
1 AV : Dégâts +2

Munitions / / / / /

Sacrifice	2
Dégâts	4
Protection	0

Equipment

### Tas de vieux grimoires



Il doit bien y avoir une solution là-dedans !

Un tas de livres anciens plein de connaissances poussiéreuses.

+1 AV pour tous les jets d'**Occultisme**, ou **Éducation**

Sacrifice	4
Dégâts	0
Protection	1

Equipment

### Mâchoires d'acier



Grrrrrr.....

1 AV : Dégâts +2  
2 AV : Bloquer

Bloquer : si Rex et Lady attaquent une même cible de taille humaine au maximum, ils la bloquent et l'empêchent de bouger tant qu'ils réussissent un jet de **Vigueur/9**.

Sacrifice	0
Dégâts	3
Protection	0

Equipment

### Big Ben Tentacule

#### Medaillon du parent défunt



Un jour, nous nous retrouverons.

Deux fois par aventure, vous pouvez vous concentrer sur le médaillon et effectuer un jet de **Psychisme/8** pour regagner un point de **Moral**, +1 par AV.

Vous pouvez sacrifier le médaillon pour éviter la perte de point de **Moral** due à un jet de **Santé mentale**.

Utilisations : / _ /	Sacrifice	3
	Dégâts	0
	Protection	0

Equipment

### Big Ben Tentacule

#### Pelle à charbon de l'enfer



L'autre jour j'ai tué un cheval avec ce truc.

2 AV : Dégâts +4  
1 AV : Mort spectaculaire (Décapitation)

Sacrifice	3
Dégâts	4
Protection	0

Equipment

### Big Ben Tentacule

#### Angoisse existentielle

Vous êtes atteint d'un profond désespoir qui vous fait perdre confiance en vous, en vos capacités et dans la justesse de votre combat.

Tant que vous êtes atteint de cet état, le vous ne pouvez plus utiliser de **Flegme** pour obtenir des AV.

Etat Psychologique

### Big Ben Tentacule

#### Peur de la foule

Vous ne voulez rien d'autre que rester en sécurité chez vous. Dehors c'est sale, ça sent mauvais et il y a des gens dangereux.

Tant que vous est atteint de cet état, sortir dehors est considéré comme une peur humaine.

**Psychisme/8, Moral**, -1 par succès et AV.

De plus, votre domaine **Société** est réduit d'un point.

Etat Psychologique

### Big Ben Tentacule

#### Peur des monstres

Votre sensibilité est mise à mal par les gens laids, les difformités, les blessures de guerre et autres modifications du corps.

Voir quelqu'un atteint d'un tel mal est une peur humaine.

Tant que vous est atteint de cet état, voir quelqu'un atteint d'un tel mal est considéré comme une peur humaine.

**Psychisme/8, Moral 2**, -1 par succès et AV.

De plus, lorsque combattez un tel monstre, vous gagnez +1 AV à chaque action.

Etat Psychologique

### Big Ben Tentacule

#### Peur du noir et de l'inconnu

Dans l'ombre se tapisse des menaces impies. Vous refusez d'éteindre la lumière et êtes réticent à toute forme d'exploration.

Se trouver dans une telle situation est une peur humaine.

**Psychisme/8, Moral 2**, -1 par succès et AV.

Tant que vous est atteint de cet état, vous perdez un point en **Occultisme**.

Etat Psychologique

### Big Ben Tentacule

### Big Ben Tentacule

### Big Ben Tentacule

*Big Ben Tentacule*

## Peur du temps qui passe

Le temps c'est le vieillissement, la décrépitude et la mort et personne ne veut ça, n'est-ce pas ?

Vous êtes hyperactif et ne voulez jamais perdre de temps. Pour vous, le repos est synonyme de petite mort.

Tant que vous êtes atteint de cet état, vous récupérez un point de **Flegme**, et un point de **Moral** de moins lors d'une période de repos.

Etat Psychologique

## Toxicomanie

Vous êtes affecté d'une addiction à un produit comme l'alcool, ou la cocaïne. Si vous en avez l'occasion, vous devez vous adonner à votre plaisir.

Refuser c'est s'exposer à un jet de **Santé mentale**.

**Psychisme 8, Moral 2**, -1 par succès et **AV**.

De plus, vous perdez un point de **Vigueur** et un point de **Psychisme** tant que vous n'avez pas consommé le produit.

Etat Psychologique

## Masochisme

Vous avez accepté que le mal est partout, que la vie est dangereuse, et que la douleur est plaisante.

Tant que vous êtes atteint de cet état, vous augmentez votre **Encaissement** d'un point, mais à chaque fois que dépensez une ressource comme le **Flegme**, le **Moral** ou un **AV** pour éviter d'être blessé, vous devez en dépenser un supplémentaire.

Etat Psychologique

## Big Ben Tentacule

### Communier avec l'esprit

Tous les participants doivent se tenir la main et psalmodier l'incantation. Une drogue spéciale devra avoir été préparée et devra être ingérée préalablement.

**Occultisme/11, Moral 1**

En cas d'échec, la drogue ne fait pas effet et tout est à recommencer.  
En cas de réussite le sort fonctionne.

**Corps ou Psychisme/9, Moral 3**, -1 par succès et **AV**.

Cette version du sort ne fonctionne que pour communiquer avec l'esprit d'Aaron.

Sortilège

## Big Ben Tentacule

### Trousseau de clé du Directeur



Magique.

La prochaine porte déverrouillée avec l'une de ces clés s'ouvrira vers n'importe quel endroit au choix du joueur qui l'utilise.

A chaque utilisation :

**Psychisme/8, Moral 3** (-1 par succès et **AV**)

Il y a cinq clés, chaque utilisation brisant définitivement une clé.

Clés : / / / / /

Equipement

## Big Ben Tentacule

### Montre de Jack



Magique.

Vitesse surnaturelle.

**Psychisme/8, Moral 3** (-1 par succès et **AV**)

Le temps s'arrête autour de vous pendant un temps limité. Vous pouvez agir librement durant un tour de jeu sans que personne d'autre ne puisse faire quoique ce soit.

Le porteur de la montre ainsi que certaines créatures sont immunisés.

Sacrifice	3
Dégâts	0
Protection	0

Equipement

## Big Ben Tentacule

## Big Ben Tentacule

## Big Ben Tentacule