

L'Adeptes est un ancien membre d'un culte lié aux Yeux, qui lui a causé du tort. Armé de la magye que lui a enseignée l'ordre, il est prêt à tout pour contrecarrer leurs plans.



RÉSERVE エネルギー ----- 5

Connexion avec les Yeux :

Doté d'une meilleure compréhension des puissances de l'au-delà, l'Adeptes gagne un D12 gratuit à ses tests impliquant Magye ou Bouche contre les sbires des Yeux.

Améliorée :

Ces connaissances approfondies lui permettent désormais d'utiliser cette Compétence pour les tests de Bouche et de Corps.

Relique antique :

Une relique antique, volée à l'ordre, offre à l'Adeptes une arme puissante contre les Yeux. Il peut ainsi attaquer un sbire des Yeux avec 2D12, sans prendre ceux-ci dans sa Réserve. En revanche, il ne récupère aucun dé en cas de réussite et n'ajoute aucun modificateur. En cas d'échec, il perd un D12 de sa Réserve.

Améliorée :

La relique a absorbé une partie des pouvoirs des Yeux, qui s'écoulent dans l'Adeptes. En cas de réussite lors d'une attaque avec le pouvoir de la relique, il gagne un D12 dans sa Réserve.

Sort de Scellement :

Au prix d'un D12 de la Réserve, cloue sur place et pour 10 minutes une cible qu'il voit. Les pieds de la victime sont rivés au sol, mais elle conserve les mouvements du haut de son corps.

Améliorée :

Gèle complètement la cible pour 30 minutes.

Brouillard obscurcissant :

Empêche le regard des Yeux de se poser sur les actions des Investigateurs, annulant un unique déclenchement de l'Horizon oculaire une fois par repos.

Améliorée :

Annule jusqu'à 2 déclenchements de l'Horizon oculaire par repos.

Le Salaryman est une personne à l'esprit d'entreprise capable de vendre tout et n'importe quoi. Son esprit vif et affûté compense son physique habituellement mince et faible.



RÉSERVE エネルギー ----- 9

Vendeur :

Le Salaryman peut tenter de vendre un article à n'importe qui. S'il réussit un test de Bouche, il peut prendre n'importe quel objet à sa cible. En cas d'échec, celle-ci le juge indigne de confiance.

Améliorée :

Le Salaryman peut échanger des informations à la place d'objets.

Marchandeur :

Le Salaryman peut tenter de marchander le prix de toute transaction. En cas de réussite à un test de Bouche, il détermine lui-même ce qui lui en coûte (« rien » n'est pas une option).

Améliorée :

En cas de réussite parfaite, il détermine ce qu'il en coûte AUX DEUX parties.

Sourire universel :

L'univers adore le Salaryman. Ce dernier récupère 2 dés dans sa réserve au lieu de 1 à chaque réussite d'un test.

Améliorée :

Ce sourire est plus éclatant que jamais. En cas de réussite parfaite, le Salaryman lance un D12 et récupère dans sa Réserve un nombre de D12 égal au résultat.

Quelle coïncidence :

Le Salaryman dispose toujours de quelque chose à vendre à portée de main. Il peut glisser sa main dans son sac/sa mallette/sa poche et en tirer l'objet parfait pour la situation en cours, au prix d'un D12 de sa Réserve. La Tisseuse détermine la nature de l'objet.

Améliorée :

Si l'objet aide le Salaryman à régler la situation, il récupère un D12 dans sa Réserve, inspiré par son emploi d'un objet autrefois inutile.

La Tisserande de parasites peut percevoir au-delà des parasites dans les appareils analogiques comme les télévisions et les radios. Elle interprète les voix derrière les signaux et les utilise à ses propres fins.



RÉSERVE エネルギー ----- 6

Réparation parfaite :

La Tisserande de parasites sait exactement comment réparer tout appareil électrique qu'elle croise. Ces réparations nécessitent environ 30 min.

Améliorée :

La Tisserande de parasites peut à présent réparer et reconditionner tout appareil électrique en un appareil semblable. Ce processus prend environ 20 min.

Murmures des parasites :

La Tisserande de parasites peut écouter les sons entre les sons à l'aide d'un appareil analogique. Projétant sa conscience jusqu'à 1,5 km de distance, elle peut écouter à travers tout appareil allumé.

Améliorée :

La Tisserande de parasites peut désormais parler à travers tout appareil analogique de cette façon.

Dans le blanc :

En pressant son visage contre un poste de télévision, la Tisserande de parasites peut le faire sortir de toute télé située dans un rayon de 1,5 km. Elle voit tout ce qui se trouve dans la pièce de cette télé, mais n'entend rien.

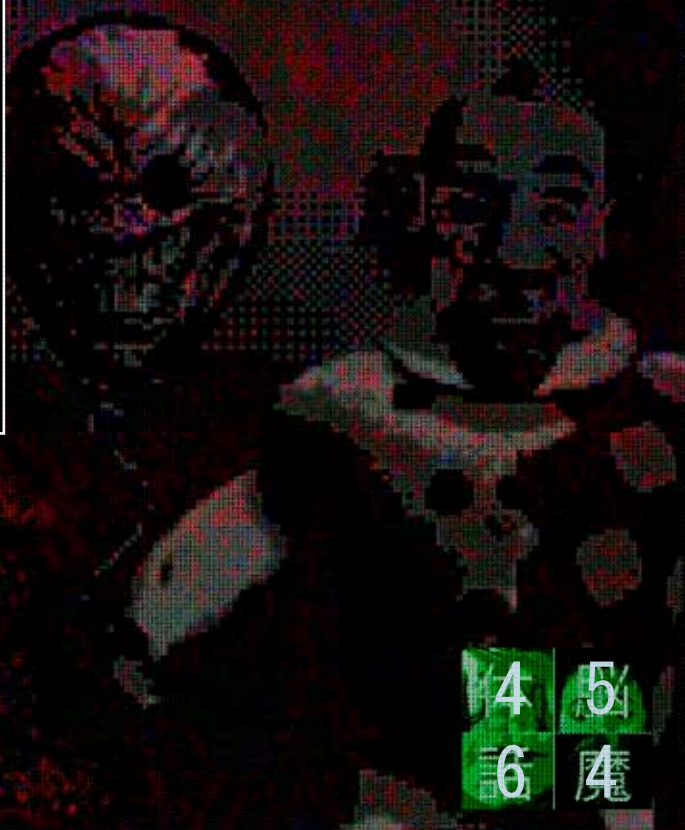
Surtension d'électricité statique :

À l'aide de ses étranges pouvoirs, la Tisserande de parasites peut dé-penser un dé de sa Réserve pour causer une surtension électrique dans tous les appareils dans un rayon de 6 m, ce qui fait exploser les télévisions et provoque un hurlement douloureux dans les radios.

Améliorée :

La surtension fait exploser tous les appareils dans un rayon de 1,5 km.

Il vaut mieux passer sous silence l'histoire du Joyeux Sculpteur de ballons. Une idée qui a sans doute à voir avec sa jubilation pour le divertissement des enfants avec des formes de ballon faites de peau et de viscères. Du moins s'il en a sous la main.



RÉSERVE エネルギー ----- 6

Ballon de plomb :

Le Sculpteur façonne un homme fort en ballon avec la peau dont il dispose. Il ne peut avoir qu'un seul ballon de ce genre [JV1.1] [JV1.2] à la fois. S'il rate un test de Corps, le ballon éclate, couvrant le Sculpteur de viscères, et ce dernier récupère 2 dés dans sa Réserve.

Améliorée :

Le Sculpteur peut désormais avoir deux ballons de ce genre à la fois.

Ballon gris :

Le Sculpteur façonne un cerveau en ballon avec la peau dont il dispose. Il ne peut avoir qu'un seul ballon de ce genre à la fois. S'il rate un test de Cerveau, le ballon éclate, couvrant le Sculpteur de viscères, et ce dernier récupère 2 dés dans sa Réserve.

Améliorée :

Le Sculpteur peut désormais avoir deux ballons de ce genre à la fois.

Ballon horrible :

Le Sculpteur façonne un visage en ballon avec la peau dont il dispose. Il ne peut avoir qu'un seul ballon de ce genre à la fois. S'il rate un test de Bouche, le ballon éclate, couvrant le Sculpteur de viscères, et ce dernier récupère 2 dés dans sa Réserve.

Améliorée :

Le Sculpteur peut désormais avoir deux ballons de ce genre à la fois.

Ballon magique :

Le Sculpteur façonne un magicien en ballon avec la peau dont il dispose. Il ne peut avoir qu'un seul ballon de ce genre à la fois. S'il rate un test de Magie, le ballon éclate, couvrant le Sculpteur de viscères, et ce dernier récupère 2 dés dans sa Réserve.

Améliorée :

Le Sculpteur peut désormais avoir deux ballons de ce genre à la fois.