



COMLOT INTERNE

05 - CHIEN INFIDÈLE

L'un des vôtres a trahi et quitté la kabbale. Il ne représente pas une Menace sérieuse, mais doit être puni pour servir d'exemple.

10 - MUTINERIE

Un groupe d'Initiés (ou un Gardien de la Loge) dissident a quitté la Loge avec des artefacts et menace de briser le Secret.

20 - PUTSCH

Un traître a corrompu en douce la majorité des adeptes et veut prendre la place de la Concubine de l'Indicible. Le sort de l'organisation risque de basculer dans le chaos.



CONTRE-ESPIONNAGE

Un de vos Antagonistes a remonté votre trace jusqu'à l'une de vos Ressources de type contact (Avocat, Mafia, Mécène, Média, Politicien...). Il l'a corrompue ou lui a mis la pression jusqu'à ce qu'elle lâche le morceau et balance des informations sur votre compte. Cette Ressource n'est plus fiable et ne peut être utilisée tant que vous n'aurez pas mis l'Antagoniste hors d'état de nuire.

05 - DEFCON 05

Une Ressource de grade 05 est corrompue.

10 - DEFCON 10

Une Ressource de grade 10 est corrompue.

20 - DEFCON 20

Une Ressource de grade 20 est corrompue.



INDICE COMPROMETTANT

05 - PRÉSUMPTION

Vous avez laissé un indice sur les lieux de votre dernier méfait. Il ne pointe pas directement la kabbale, mais c'est un risque...

10 - PISTE SÉRIEUSE

L'indice se révèle être suffisamment parlant et crédible pour justifier l'ouverture d'une enquête contre la kabbale.

20 - PREUVE IRRÉFUTABLE

L'indice dénonce de manière irréfutable l'implication de la kabbale dans un blasphème. Le décompteur simule le temps qu'il faut aux autorités pour lancer une perquisition.



INQUISITION

05 - MOUCHARD

Un Mouchard est alerté par l'une de vos imprudences. Faites le « nettoyage » avant qu'il ne remonte l'information plus haut.

10 - ASSESSEUR

Un Assesseur enquête dans le secteur de votre Loge et cherche des preuves d'hérésie. La moindre erreur vous accusera.

20 - INQUISITEUR

L'Inquisiteur en personne s'est déplacé et a déclaré un Décret de grâce. L'étau se resserre et la moindre erreur déclenchera l'intervention des forces inquisitoriales à votre rencontre.



JOURNALISTE

05 - GRATTE-PAPIER

Un simple « fouille-merde » à la recherche d'un scoop ou d'une polémique croustillante pour un tabloïd sans grande crédibilité.

10 - ÉDITORIALISTE

Un journaliste apprécié dans les cercles de la bien-pensance qui peut accabler la kabbale dans un périodique national sérieux.

20 - PRÉSENTATEUR

Un journaliste vétérinaire à la notoriété établie qui travaille pour un célèbre média. Il dispose de moyens conséquents et d'une équipe d'investigateurs coriaces.



KABBALE ADVERSE

05 - CELLULE

Une poignée d'illuminés en pleine crise existentielle, mais sans gros moyens a décidé de vous pourrir l'existence. Faites-les taire.

10 - LOGE

La Loge d'une kabbale adverse ou une Loge rivale de la même obédience qui convoite le même objectif que vous.

20 - OBÉDIENCE

Votre chemin croise celui d'une kabbale plus puissante aux ramifications internationales. Vous devez négocier ou demander l'aide de votre Loge souveraine.



MENACE SURNATURELLE

05 - FAMILIER

Une créature rôde discrètement autour de vous. Peu dangereuse, elle risque de vous tendre un piège ou d'attirer l'attention.

10 - ABOMINATION LIMBIQUE

Un Déjecté a flairé vos traces depuis les Limbes. Il ne repartira pas du Royaume des Coucoucs sans une contrepartie juteuse.

20 - TERREUR COSMIQUE

Vous (ou une autre kabbale) avez perdu le contrôle sur une Terreur cosmique à la suite d'un rituel dangereux. Son intrusion sera brève mais très destructrice.



POLICIER

05 - GARDIEN DE LA PAIX

Un agent en patrouille vous surprend en plein méfait, alerté par une maladresse, un Témoin gênant ou un Indice compromettant.

10 - BRIGADIER / INSPECTEUR

Un agent expérimenté et fin limier prend en charge une enquête contre la kabbale. Il dispose de moyens modérés mais c'est un coriace.

20 - MAJOR

Un haut fonctionnaire qui dispose de moyens considérables (une brigade entière). Il peut procéder à des gardes à vue et des perquisitions.



SAUVEUR ILLUMINÉ

05 - PROPHÈTE DE L'APOCALYPSE

Un illuminé autoproclamé sauveur de l'humanité s'acharne contre vous. Camé, il ne craint ni les menaces ni la souffrance.

10 - HÉROS DE LA SEMAINE

Un humain supranormal ressent des perturbations lorsque vous lancez un Rituel. Il dispose d'un pouvoir ou d'un artefact.

20 - LA MAIN VENGERESSE

Une entité cosmique prend possession d'une humaine et lui octroie l'immortalité le temps de recruter une dizaine de fidèles et de partir en croisade contre votre kabbale.



TÉMOIN GÉNANT

05 - LOUCHE

Une personne à la crédibilité douteuse est témoin d'une de vos exactions : clochard, prostituée, criminel, aliéné en liberté...

10 - FIABLE

Le témoin est issu d'une bonne famille mais un peu fantasque, sa déposition demandera quelques vérifications d'usage.

20 - SANS L'OMBRE D'UN DOUTE

Le témoin est d'un rang social élevé ou d'une notoriété telle que sa parole fait foi sans l'ombre d'un doute. Sa déposition à votre rencontre initiera des procédures.



CARTE MENACE

05

20

10

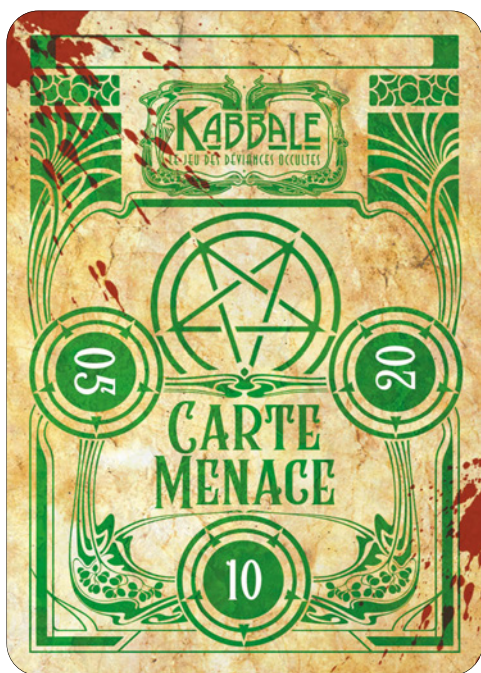


CARTE MENACE

05

20

10







CHAMANISME

05 - TRANSE CHAMANIQUE

Stoppe une Hémorragie ou soulage une Démence grade 05 par la transe et des racines aux vertus psychoactives.

10 - EXORCISME

Décorporation par la transe pour repousser des Hanteurs, apaiser d'une Démence grade 10 ou soulager un Effet Gore.

20 - ANIMISME

Fusion des esprits avec un animal totem ou un artefact élémentaire (dolmen, agroglyphe, site feng shui...) pour une mise en stase ou apaiser une Démence grade 20.



CRUCEM LIMBO

05 - VISITEUR

Vous arpentez physiquement les Limbes à condition d'accéder à un Sphincter limbique. Les Hanteurs et les Déjectés peuvent flairer vos traces.

10 - EXPLORATEUR

Vous parcourez les Limbes en laissant moins de traces (seuls les Déjectés vous flairent). Vous pouvez créer un Sphincter limbique.

20 - COLON

Les Limbes sont votre domaine et quasiment personne ne vous flaire (à part le Léviathan). Vous pouvez créer un Sinum infernum temporaire (le temps d'un scénario).



HAR MAGUEDON

05 - LES ROIS SE RASSEMBLENT

Vous provoquez un phénomène climatique inhabituel : une brume verdâtre, une turbulence nuageuse en plein désert...

10 - LES COUPES SE RENVERSENT

Les mêmes effets prennent des proportions quasi surnaturelles et inquiètent la population. Les autorités sont en alerte.

20 - LA FIN DES TEMPS

Les mêmes effets sont dantesques : éruption volcanique en pleine ville, invasion d'insectes, tsunami, éclipse totale ou rivière de sang. Panique générale!



INVOCATION

05 - HANTEUR

Vous invoquez une créature limbique décorporée pour effectuer une courte mission d'espionnage ou de terrorisme psychologique.

10 - DÉJECTÉ

Vous invoquez une créature limbique physique (ou une nuée de Hanteurs) pour une mission plus complexe et plus longue.

20 - TERREUR COSMIQUE

Vous invoquez pour une courte durée l'avatar monstrueux d'un Indicible (ou une armée de Déjectés) pour déclencher une apocalypse.



METAMORPHOSIS

05 - TRANSFORMATION PARCELLAIRE

Vous transformez brièvement un de vos membres (bras, jambes, mâchoires) ou organes (œil, langue, sexe...) en quelque chose de monstrueux, mais organique.

10 - TRANSFORMATION HYBRIDE

Vous transformez la partie supérieure ou inférieure de votre corps : sirène, centaure, échidna, satyre... Le Secret est compromis.

20 - TRANSFORMATION TOTALE

Vous transformez l'intégralité de votre corps, comme un loup-garou, ou, de façon hybride, le groupe de cultistes.

Le Secret est sévèrement compromis.



NÉCROMANTIQUE

10 - PROTEUS

En lui transfusant 2 litres de sang par jour, vous redonnez l'étincelle de vie à un corps reconstitué de différents morceaux de cadavres. La créature vous obéit comme une camée en manque et répond à des ordres simples sans se soucier de sa propre existence (dont elle n'a pas conscience).

20 - DELLAMORTE DELLAMORE

Vous ressuscitez un corps reconstitué en lui greffant un de vos organes (le ritualiste subit 1 Effet gore en permanence). La créature est consciente et obéissante, mais développe une personnalité borderline ; elle se comporte comme une amante jalouse et colérique.



OPPIO TEMPUS

05 - ADAGIO

Vous figez ou remontez brièvement le temps pour enchaîner quelques actions ou remonter un décompteur de 1 ou 2 faces.

10 - LENTO

Vous figez ou remontez modérément le temps pour réaliser une scène ou remonter un décompteur de 3 ou 4 faces.

20 - LARGO

Vous figez, remontez ou accélérez le temps pour vous mettre en stase (jusqu'à 1 mois) ou remettre un décompteur à zéro.



ORACLE

05 - DIVINATION

Dévoile une Menace de grade 05 ou don'te des indices sur un objectif. L'art divinatoire nécessite les entrailles d'un animal.

10 - CLAIRVOYANCE

Mêmes effets pour une Menace de grade 10, mais l'art divinatoire demande les entrailles d'un cadavre/gros animal, ou des ablutions dans 10 litres de sang.

20 - APPARITION DIVINE

Mêmes effets pour une Menace de grade 20. L'art divinatoire demande le sacrifice d'un être pur ou des ablutions dans 20 litres de sang.

*Si la Menace est déjouée,
le coût de l'Oracle est remboursé.*



SANG DU MARTYRE

05 - CONFESSION

Vous vous infligez des sévices corporels (2 litres de sang) en priant l'Indicible pour expier vos fautes (L'Édj remonte de 5).

10 - RÉDEMPTION

Vous vous infligez des tortures et outrages sexuels (4 litres de sang + 1 Hémorragie) à la gloire de l'Indicible (L'Édj remonte de 10).

20 - ASCENSION

Vous vous automutiliez sauvagement en groupe (12 litres de sang + [3 Hémorragies ou 2 Effets gores]) lors d'une cérémonie, jusqu'à atteindre la frontière entre la vie et la mort (L'Édj remonte de 20).



VAUDOUISE

05 - ENVOÛTEMENT DE LA VEUVE NOIRE

Vous décervelez une cible pour lui faire commettre des actes simples. Elle ne pourra pas attenter à sa vie ou celle d'un proche.

10 - ZOMBIFICATION DE LA PRÊTRESSE

L'effet s'étend à une courte mission. La cible pourra s'automutilier ou agir contre les intérêts d'un proche, mais pas le tuer.

20 - MACUMBA DE LA COUVÉE

L'effet s'étend sur un groupe d'individus. Vous pouvez leur faire commettre les pires atrocités (cannibalisme, orgies, blasphème), y compris un suicide collectif.



Carte Rituel



Carte Rituel









AMÉLIORATION DE LA LOGE

05 - ILLUSION

La Loge est dissimulée derrière une illusion, une façade en trompe-l'œil ou est enfoncée dans un site chthonien (égouts, métro, catacombes...).

10 - GARDIENS

Le périmètre de la Loge est défendu par des gardiens Déjectés sous contrôle : Dobermann zombies, rats infectés, arbres démoniaques...

20 - SINUM INFERNUM

La Loge est située dans un Sinum infernum et il n'est pas possible d'y pénétrer sans passer par un Sphincter limbique dissimulé dans un endroit secret.



ARTEFACT

05 - GRIGRI

Étrange et rudimentaire, il protège des Hanteurs ou permet de communiquer avec l'Indicible à travers des cauchemars.

10 - RELIQUE

Un objet sacré antédiluvien qui protège des Hanteurs et repousse temporairement des Déjectés, ou bien il ouvre sur place un Sphincter limbique.

20 - ARTEFACT

L'artefact canalise une partie de la puissance de l'Indicible. Il invoque et révoque des Terreurs cosmiques, mais attire l'attention de l'Inquisition.



ENFANT DU DAMNÉ

05 - NOUVEAU-NÉ

Vous avez kidnappé un bébé qui fait preuve de dons maléfiques. C'est un Réceptacle de 10 points pour lancer des Rituels.

10 - GAMIN

L'écu est un Réceptacle de 20 points pour lancer des Rituels, mais il est difficile à contrôler (fugues) et attire les Hanteurs.

20 - ADOLESCENT

L'écu est un Réceptacle de 40 points pour lancer des Rituels, mais il attire les Déjectés et les Menaces (Inquisition, Sauveur illuminé).



FAKADAT AL-FASSAL

LE CHAPITRE PERDU

C'est le manuscrit d'un quatrième chapitre non publié du Livre de la Loi rédigé par Aleister Crowley lors de son périple en Égypte en 1904. La légende raconte qu'après avoir écrit les trois chapitres connus, sous l'emprise de l'entité Aiwass, il aurait ensuite été séduit et guidé vers l'entrée d'une nécropole madianite abritant l'Indicible Baal Peor. Ce chapitre rapporterait les échanges impies entre l'Indicible et l'occultiste.

05 - LA TRADUCTION D'UNE TRADUCTION

Dévoile 1 information clé par scénario.

10 - LA TRADUCTION DE L'ORIGINAL

Dévoile 2 informations clés par scénario.

20 - UNE PAGE ORIGINALE

Dévoile 3 informations clés par scénario.



JUSTICE

05 - AVOCAT

Il défend les intérêts de la kabbale sans se compromettre auprès de l'Inquisition. Il peut annuler une carte Menace de grade 05 : Témoin gênant, Policier ou Journaliste.

10 - PROCUREUR

Le procureur réduit les charges contre la kabbale impliquée dans crimes graves et annule les mêmes cartes Menace de grade 10.

20 - JUGE

Le juge minimise les peines encourues en cas de circonstances aggravantes. Il annule les mêmes cartes Menace de grade 20 et peut tenir tête à un Assesseur de l'Inquisition.



MAFIA

05 - PETITE FRAPPE

Vous entretenez des relations avec une petite frappe locale pour des besoins délictueux : arme, drogue, dissimulation de cadavre...

10 - PÈGRE NATIONALE

Vous trafiquez avec une pègre influente à l'échelle nationale, mais cela compromet le Secret et implique de sérieuses contreparties.

20 - MAFIA INTERNATIONALE

Vous avez noué une alliance avec une puissante et dangereuse organisation internationale, mais vous trempez dans ses magouilles jusqu'au cou. Si les « fédéraux » la font tomber un jour, la kabbale plongera avec.



MÉCÈNE

05 - INDÉPENDANT

Un artiste/artisan localement reconnu adhère à la doctrine de la kabbale et la soutient discrètement (gain : 2 points d'Influence).

10 - MOYENNE ENTREPRISE

Une entreprise soutient le culte en échange de rites occultes pour « fidéliser » sa clientèle (gain : 4 points d'Influence).

20 - CORPORATION

Un grand groupe international offre son soutien en échange de rites occultes à l'encontre de ses concurrents (gain : 6 points d'Influence).



MÉDIA

05 - LOCAL

Un média indépendant de type tabloïd qui permet de faire du prosélytisme et d'apaiser des polémiques par des contrevérités simples.

10 - RÉGIONAL

Reconnu pour le sérieux de ses articles, ce média peut influencer l'opinion publique et éteindre des polémiques aux fondements hasardeux.

20 - NATIONAL

Un média qui a pignon sur rue et publie des articles habilement ficelés pour faire du prosélytisme auprès des décideurs et des plus éminents intellectuels.



POLITICIEN

05 - MAIRE

Il peut autoriser un terrain pour édifier un lieu de culte, détourner quelques fonds publics et tempérer une population rurale en colère.

10 - PARLEMENTAIRE

Il peut proposer ou s'opposer à des lois pour favoriser l'expansion et l'influence d'une kabbale, faire pression sur un maire.

20 - MINISTRE

Il influence la politique gouvernementale, mais aussi l'appareil judiciaire (même s'il s'en défend) et l'attribution des marchés publics. Il peut faire pression sur un maire ou un parlementaire.



SÉPULTURE IMPIE

05 - TOMBE

Un cimetière indien ou une autre sépulture mystique du même genre vous permet de faire revivre un mort assigné à résidence.

10 - TOMBEAU

La sépulture réanime un mort qui peut désormais s'affranchir de l'assignation à résidence, mais qui doit revenir chaque nuit au tombeau sous peine de dépérir à jamais.

20 - NÉCROPOLÉ

La nécropole réanime un groupe de morts* qui peut s'affranchir de l'assignation à résidence par un sacrifice de masse chaque pleine lune.

* potentiellement capricieux

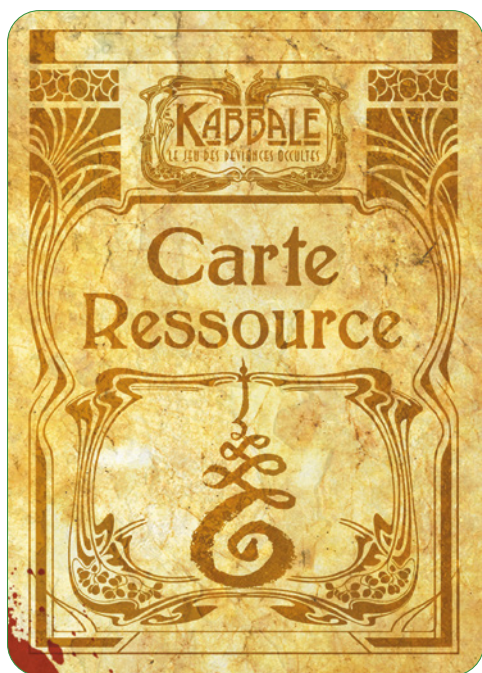
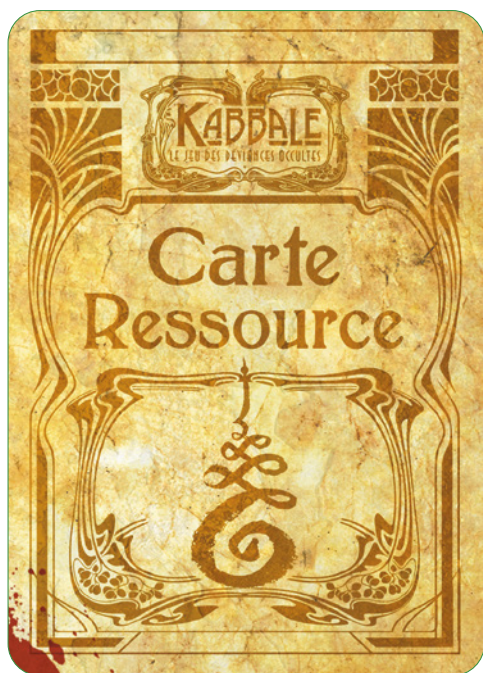
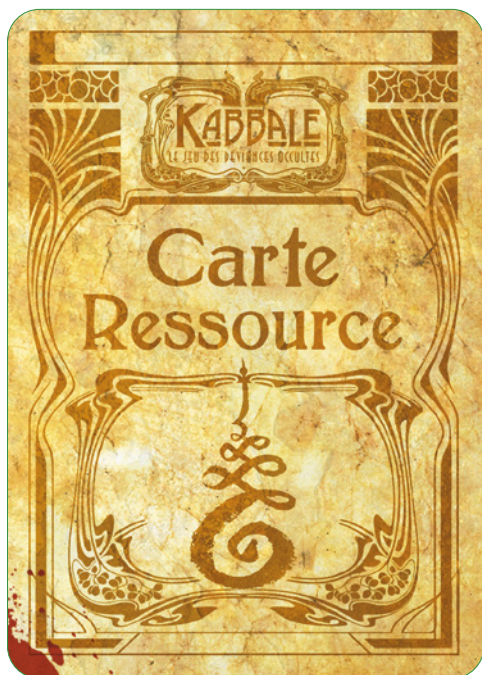
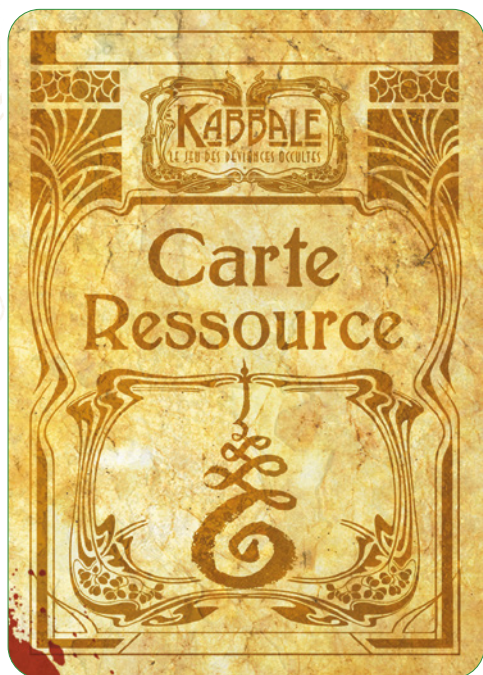


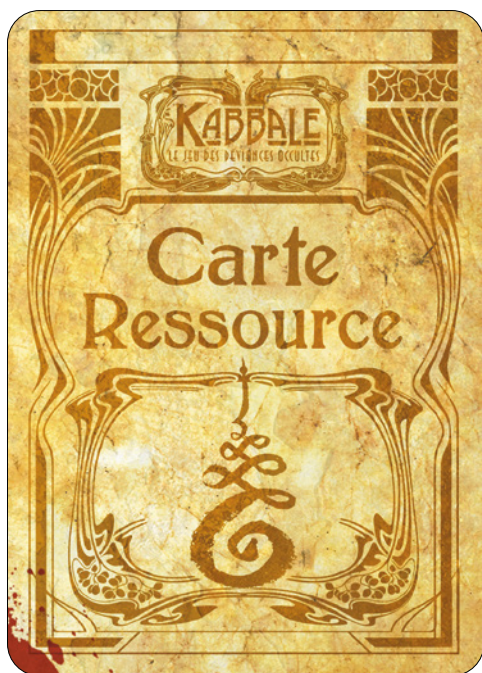
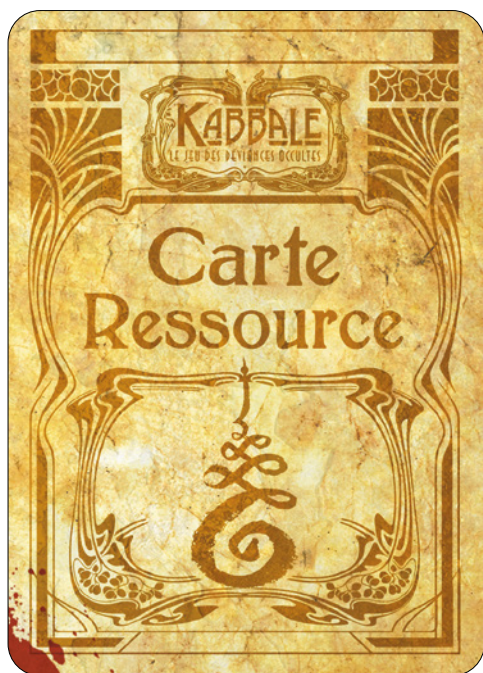
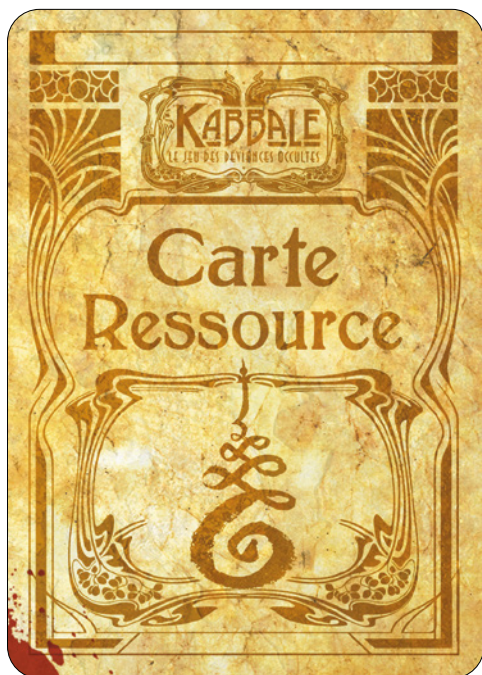
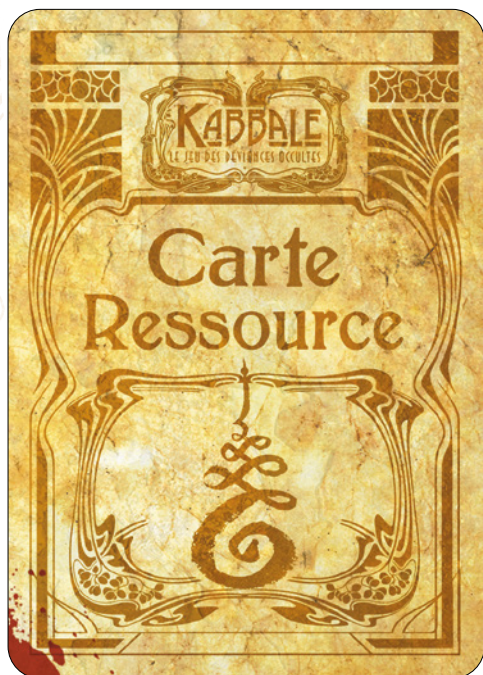
Carte Ressource



Carte Ressource









ADDICTION

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-03 CAME

Le stress a déclenché un état de manque obsessionnel qui contracte douloureusement vos veines. Vous êtes prêt à tuer pour un fix.

04-06 ADRÉNALINE

L'adrénaline vous a flanqué une sacrée trique, mais vous n'avez pas encore atteint l'orgasme. Mettez-vous en danger pour jouir.

07-09 DÉPENDANCE AFFECTIVE

Vous êtes redevenu un enfant seul et désemparé. Vous perdez tout sens de l'initiative et restez collé à un autre cultiste. Seul, vous restez prostré en catatonie.



NÉVROSE

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-03 OBSESSIONNELLE

Vous vous concentrez sur une tâche anodine (au choix) pour tenter d'oublier le choc psychologique et plus rien d'autre ne compte.

04-07 HYSTÉRIQUE

Vous subissez des sautes d'humeur théâtrales et violentes dès qu'un acolyte vous contredit, et vous signifier de vous taire aggrave la crise.

08-09 TRAUMATIQUE

Garder le contrôle de vos nerfs est une telle épreuve que vous devenez maladroit et incapable de parler. Vous acharner froidement sur vos cibles vous soulage un peu.



PATHOMIMIE

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-04 HYPOCONDRIE

Vous vous sentez mal : quelque chose venu de l'espace grouille sous votre peau et remonte dans vos poumons. Vous suffoquez, vous pissez et toussiez du sang. Vos acolytes prétendent que vous délirez, ces traîtres vous laissent crever et jubilent...

05-09 MUNCHHAUSEN

Vous êtes un sauveur. L'Indicible vous a transmis ce don, et là, c'est le moment d'agir. Si aucun de vos acolytes n'a besoin d'aide, arrangez-vous discrètement pour qu'il arrive un truc bien moche à l'un d'eux, histoire de lui venir en aide ensuite.



PSYCHOPATHIE

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-03 IMPULSIVITÉ

Vos acolytes sont des chiffes molles et vous ne les supportez plus. La fin des temps approche et il faut frapper vite.

04-07 AGRESSION

Vous servez le Nouvel Ordre cosmique et aucun fils de pute ne doit vous manquer de respect, pas même vos acolytes. Sinon, saignez-le à blanc, comme un porc.

08-09 MACHIAVÉLISME

Vous seul méritez de siéger à la droite de l'Indicible. Les autres ne sont que des moutons. Qu'ils vous obéissent ou qu'ils vomissent leurs tripes sous votre talon.



SYNDROMES DU DOCTEUR FOLAMOUR

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-04 SYNDROME D'ASHLEY WILLIAMS

Vous avez perdu le contrôle de votre main. Elle se comporte de façon inhabituelle, comme possédée par un esprit malin. Elle tente de poignarder vos acolytes, de vous étrangler ou de vous faire des attouchements en public. Tranchez-la.

05-09 SYNDROME D'ALBAN DE LA TOURETTE

Vous subissez des crises comportementales: vos émotions se bousculent et vos pensées sont irrationnelles dès que vos acolytes vous contredisent; vous êtes paisible, puis soudain, vous hurlez des insanités et gesticulez comme un dandy hystérique, avant de recouvrer tout votre calme l'instant d'après.



TROUBLES BORDERLINE

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-03 AUTOMUTILATION

Vous naviguez en plein cauchemar. Saisissez une lame ou n'importe quel ustensile et lacérez-vous la peau pour vous réveiller.

04-07 AUTOPHAGIE

Le fiel est en vous. Évitez-vous ou émasculez-vous et mangez pour digérer le mal. Vos organes repousseront sains.

08-09 SUICIDE

Vous avez tous essayé, mais vous ne pouvez plus rien apporter de bon dans ce monde. Abandonnez cette carcasse et passez au plan d'existence suivant.



TROUBLES DÉTRITIPIHAGES

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-03 ENCOPRÉSIE

Rien ne va plus et seule votre mère peut vous aider, mais cette salope n'est pas là. Pissez et chiez partout comme un vilain garçon pour la provoquer et la faire revenir.

04-07 COPROPHAGIE

« Ils » sont partout et « Ils » vous cherchent. Ne laissez aucune trace, aucune odeur: buvez votre pisse et mangez votre merde.

08-09 NÉCROPHILIE

La mort est implacable. Mais si vous ne pouvez pas la vaincre, vous pouvez la séduire et la tromper. Trouvez un cadavre, cajolez-le, embrassez-le et baisez-le.



TROUBLES DISSOCIATIFS

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-03 AMNÉSIE

Votre mémoire refuse de repasser le film des outrages que vous avez subis, cette conne a oblitéré un pan entier de votre vie.

04-07 TROUBLES DE L'IDENTITÉ

Vous n'avez pas participé à ces événements ignobles, non, vous n'étiez pas là. Ce sang sur vos mains? Il ne prouve absolument rien.

08-09 TROUBLES DE LA CONSCIENCE

Votre corps est bien là, les pieds pataugeant dans les tripes et le sperme, mais votre esprit s'est barré ailleurs, dans un tableau paranoïaque-critique à la Salvador Dalí.



TROUBLES NARCISSIQUES

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-04 SIGNATURE

Vous êtes l'Artiste qui œuvre pour l'Indicible et ce monde doit connaître l'étendue de votre génie, savoir pourquoi vous êtes l' élu d'un dieu. Vous signez (méthode à définir) chacun de vos méfaits. Évidemment, cela met en péril le Secret, mais qu'importe...

05-09 AUTOÉROTISME

Votre reflet suave vous fascine, votre corps parfait vous excite. Chaque action réussie est un préliminaire qui vous émoustille (vous passez la minute suivante à vous admirer) et chaque réussite Vicieuse déclenche un besoin immédiat de masturbation.



TROUBLES PARANOÏAQUES

(CHOISISSEZ OU LANCEZ UN D10)

00-03 DÉPRESSION

Vous êtes une merde et tout ce que vous entreprenez est voué à l'échec ou au ridicule. Ne prenez plus aucune initiative.

04-07 PERSÉCUTION

Vous faites de votre mieux, mais ce mieux n'est jamais assez pour vos acolytes. Ils vous haïssent, c'est sûr. Sabotez leurs actions.

08-09 MÉGALOMANIE

Ils ont essayé de vous faire passer pour un raté, mais vous avez pigé leur petit manège. Vous êtes plus fort, plus beau et plus intelligent. Rien ne vous arrête, surtout pas vos acolytes.

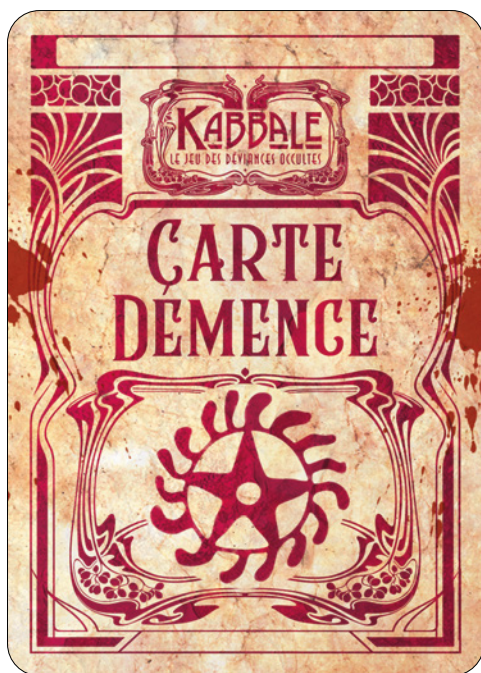
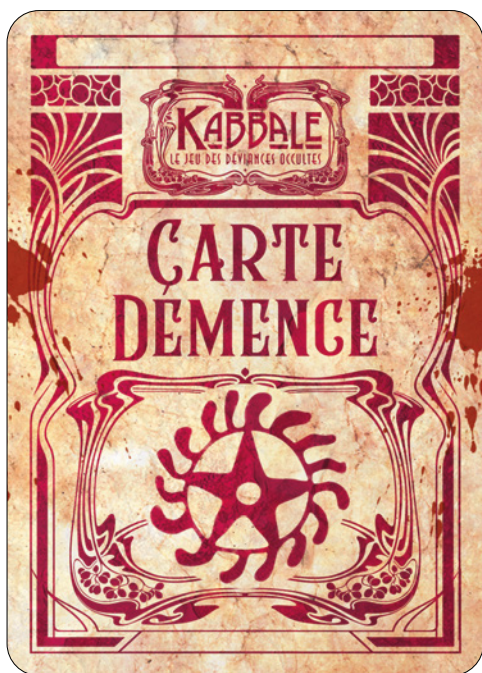
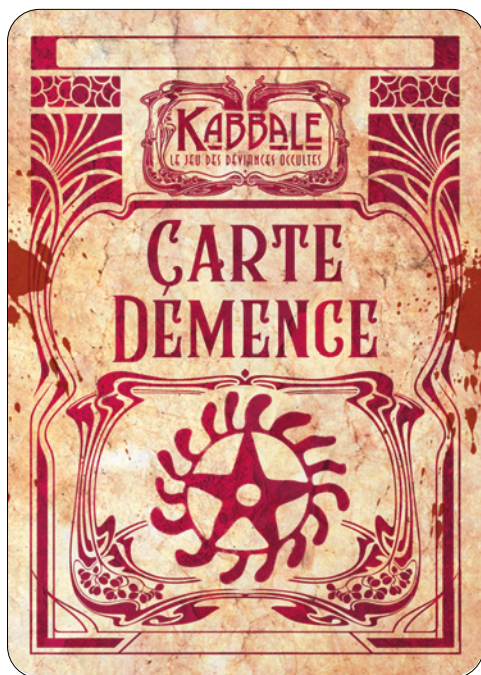
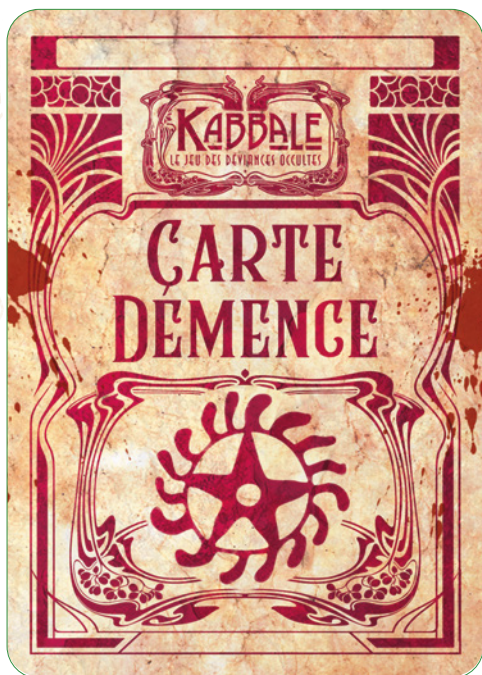


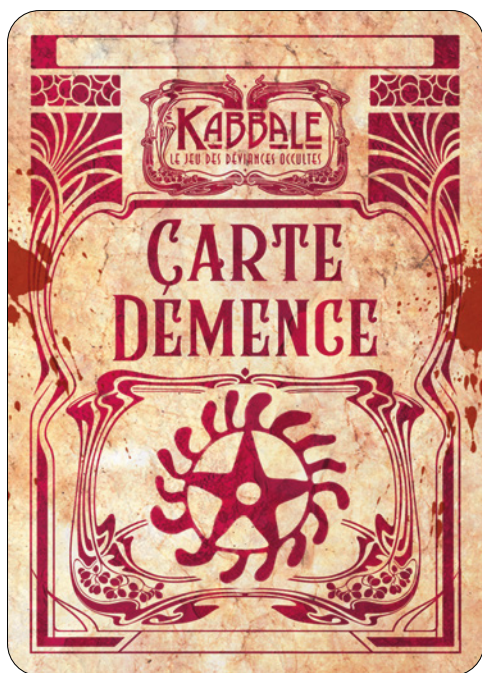
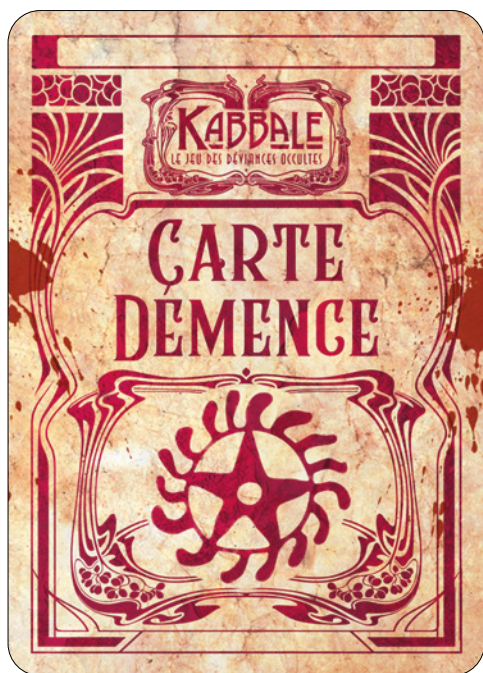
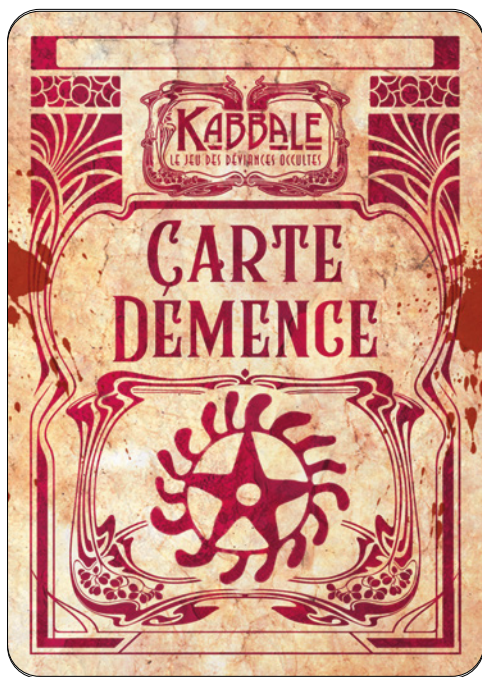
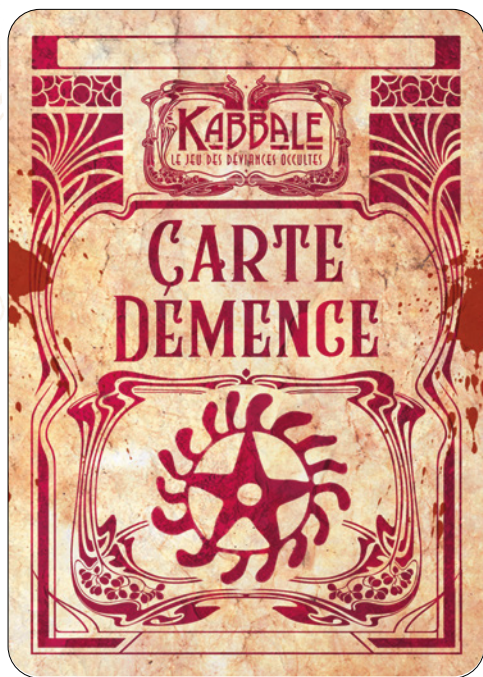
CARTE DEMENCE



CARTE DEMENCE









TÊTE : ZONE FRONTALE

L'impact scalpe une bonne partie de votre cuir chevelu et racle la chair, ponçant à blanc la surface de votre boîte crânienne. Une belle touffe de cheveux pend lamentablement sur le côté, ne tenant plus que par quelques filaments de peau. Votre apparence effraie ou répugne vos interlocuteurs.

HANDICAP

Interactions très réduites



TÊTE : ZONE TEMPORALE

L'impact arrache la chair tendre de votre joue et remonte jusqu'à l'oreille. On aperçoit vos molaires et l'horlogerie articulant l'os zygomatique. Le lambeau de viande où est fixée votre oreille pend sur le côté. Vous n'entendez plus rien de ce côté et vous êtes incapable de parler distinctement, même en hurlant.

HANDICAPS

*Perception réduite
Expression réduite*



TÊTE : ZONE ORBITALE

L'impact éclate la chair et enfonce dans un craquement sec l'os lacrymal ainsi que la partie orbitaire de l'os frontal. Votre nez est broyé et votre œil est expulsé de son orbite, se balançant sur votre joue. Vous respirez péniblement et vous vous essoufflez rapidement. Vos sens sont brouillés.

HANDICAPS

*Perception très réduite
Respiration réduite*



TÊTE : MÂCHOIRE

L'impact brise net les mandibules de votre maxillaire inférieur et réduit en miettes votre protubérance mentonnière. Votre mâchoire, béante et désarticulée, pend sur votre cou, laissant entrevoir langue qui darde hystériquement l'air comme un gros ver boursoufflé. Quand vous essayez de parler, vous n'émettez qu'un gargouillis guttural.

HANDICAPS

Expression orale impossible





TRONC : TORSE

L'impact fracasse votre sternum et enfonce plusieurs côtes dans vos poumons. Votre souffle est coupé et vous vomissez du sang noir, mais chance, votre cœur résiste. Vous ne pouvez plus faire d'effort physique sollicitant votre capacité respiratoire (course à pied) et vous ne vous exprimez que par des râles asthmatiques.

HANDICAPS

*Efforts physiques (cardio) réduits
Expression orale réduite*



TRONC : VENTRE

L'impact pénètre vos chairs et perfore le muscle droit de l'abdomen, libérant une partie de vos intestins visqueux que vous tentez de retenir avec les mains pour éviter l'affaissement d'autres organes. Vous ne pouvez vous déplacer qu'en rampant sur le dos en poussant avec vos jambes. Vous ne pouvez plus du tout prendre appui ou agir sauf lors d'un dernier effort qui vous sera fatal.

HANDICAPS

*Déplacement presque nul
Appui impossible*



TRONC : BAS-VENTRE

L'impact vous fracture l'os iliaque ou le coccyx, anesthésiant temporairement vos membres inférieurs. Vous chutez à terre, incapable de tenir debout sans aide. Vos organes génitaux et votre sphincter deviennent incontrôlables. Vous ne pouvez vous déplacer qu'en rampant à la force des bras. Vous ne pouvez plus prendre appui sauf sur le dos. Vous ne pouvez plus effectuer d'action tout en vous déplaçant.

HANDICAPS

*Déplacement presque nul
Incontinence*



BRAS : MAIN

L'impact perfore votre paume et se fraie un chemin à travers vos os carpiens, disloquant vos phalanges. Avec effarement, vous constatez que vous pouvez voir à travers votre main mutilée. Vous ne pouvez plus utiliser la main mutilée ni effectuer d'action impliquant la coordination à deux mains (comme conduire).

HANDICAP

Coordination manuelle limitée





JAMBE : ROTULE

L'impact broie votre rotule et son cartilage, votre tibia ne tient plus que par quelques ligaments torsadés. Vous ne pouvez plus vous déplacer qu'à cloche-pied ou en rampant (en vous aidant de votre genou encore valide). Vous ne pouvez plus prendre appui sauf en position assise ou sur le dos. Vous pouvez encore agir d'une main en vous déplaçant, mais avec un malus de 20% sur l'ÉdJ.

HANDICAPS

Déplacement très réduit
Appui très réduit



JAMBE : PIED

L'impact réduit en bouillie vos métatarsiens ou sectionne votre talon d'Achille. Vous ne pouvez plus vous déplacer qu'à cloche-pied ou à quatre pattes (en vous aidant de vos deux genoux). Vous ne pouvez plus prendre appui debout, mais seulement à genoux, assis ou sur le dos. Vous pouvez encore agir d'une main en vous déplaçant, mais avec un malus de 10% sur l'ÉdJ.

HANDICAPS

Déplacement réduit
Appui réduit



EFFET CORE



EFFET CORE









