

## ÉCHELLE DE JACOB

Par défaut elle démarre à 99 (mais le MI peut abaisser cette valeur de départ pour imposer une tension immédiate si elle est justifiée — au pire, 75).

| Elle s'érode quand :                 | % perdu                             |
|--------------------------------------|-------------------------------------|
| Une action suspicieuse est tentée    | 1%, ou 3% sous la Singerie (manque) |
| Un Rituel est pratiqué               | 5%, 10% ou 20% selon son grade      |
| Une Ressource est activée            | 5%, 10% ou 20% selon son grade      |
| Une Menace est dévoilée              | 5%, 10% ou 20% selon son grade      |
| Un PJ effectue une Triche/Soumission | 1%, 3% ou 5% selon son ampleur      |
| Elle se restaure quand :             | % récupéré                          |
| Un PNJ effectue une Triche innée     | 1%, 3% ou 5% selon son ampleur      |
| Un PNJ effectue une Triche rituelle  | 5% ou 7% selon son ampleur          |
| Une carte Menace est déjouée         | [grade de la carte]%                |
| Une carte Ressource est accaparée    | [grade de la carte]%                |

À 09 ou moins, l'Échelle est **Au bord du gouffre**.

Les Rituels, Triches et Soumissions ne sont plus praticables et les PJ subissent le **Courroux de l'Indicible** (p. 184).

### Talents

Si l'Échelle de Jacob est supérieure ou égale au Talent, le Talent représente les chances d'obtenir une Réussite vicieuse.

Si l'Échelle de Jacob est inférieure au Talent, les chances de réussite sont égales au Talent, mais il n'y a plus de Réussite vicieuse possible.

### Réussite vicieuse

Elle offre un avantage substantiel équivalent à une Triche subtile (gratuite) ou inflige une Hémorragie à la cible (en cas de conflit)

### Échec vicieux

Équivalent de la Réussite vicieuse pour un PNJ adverse. Il survient quand le PJ réagit contre l'action d'un PNJ adverse et que le D100 donne :

|            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| 95 ou plus | contre un PNJ adverse de grade 05 |
| 90 ou plus | contre un PNJ adverse de grade 10 |
| 80 ou plus | contre un PNJ adverse de grade 20 |

## JAUGES

**Seuil de rupture** : 70 ou l'Échelle de Jacob, le plus petit des deux paramètres.

### Intoxication (p. 191)

*(Quantité de drogue ingérée)*

**Valeur plancher** : 10. En dessous, le PJ tombe sous l'emprise de la Singerie (manque).

**Seuil de rupture** : overdose décorporative.

Valeurs minimales pour effectuer des Triches et pratiquer des Rituels :

| Effet schizoréel   | Intoxication minimale nécessaire |
|--------------------|----------------------------------|
| Triche subtile     | 10                               |
| Triche osée        | 30                               |
| Triche grossière   | 50                               |
| Rituel de grade 05 | 10                               |
| Rituel de grade 10 | 30                               |
| Rituel de grade 20 | 50                               |

### Suspicion (p. 182)

*(Méfiance des PNJ envers le PJ et autoculpabilité — le Summoi culpabilise le Moi)*

**Seuil de rupture** : le PJ fond un plomb, fait des aveux et est condamné à un Séminaire d'endoctrinement (tous ses TP remontés sont de nouveau enfouis).

**Valeur plancher** : +10 à +30 en engageant sa responsabilité.

### Essanguination (p. 187)

*(Quantité de sang que le PJ a fait gicler sur les murs)*

**Seuil de rupture** : pioche d'une carte Effet gore à la prochaine blessure. Une fois cette carte en jeu, toute nouvelle blessure est fatale au PJ.

**Valeur plancher** : chaque carte Effet gore piochée l'augmente de 10.

### Décompensation (p. 179)

*(Instabilité mentale)*

**Seuil de rupture** : pioche d'une carte Démence ou manifestation d'un Stigmate si le MI le peut et l'impose.

Le PJ peut remplacer la Démence par un Cut-up.

**Valeur plancher** : un Cut-up raté l'augmente de 10.

## FANTASMES (P. 93)

Un Fantasma assouvi par **consentement** remonte un Trait de Personnalité **accentué**.  
Un Fantasma assouvi par **déni** remonte un Trait de Personnalité **effacé**.

## TRAITS DE PERSONNALITÉ (P. 113)

Les TP remontés d'un PJ **conditionnent son interprétation**.

### Avantage passif (le TP n'est pas consommé)

+10 % aux chances de réussite d'une action avec laquelle il concorde.

### Avantage actif (le TP est consommé)

Le TP autorise une des défenses psychiques suivantes :

- Réaliser une Triche gratuite (qu'importe son ampleur, mais dans une logique de défense).
- Empêcher ou forcer la manifestation d'un Stigmate.
- Empêcher la pioche d'une carte Démence.
- Annuler les effets de la Singerie pour le LOT en cours.
- Empêcher une Overdose décorporative.
- Annuler les Handicaps d'une carte Effet gore (valable pour le LOT en cours, mais la carte reste en jeu et la prochaine blessure reste fatale).

## STIGMATE (P. 77)

Nombre de manifestations maximum par scénario :

- Phase symptomatique : 3 fois.
- Phase avancée : 2 fois.
- Phase terminale : 1 fois.

## CUT-UP (P. 336)

Pour tenter un Cut-up, il faut avoir au moins 1 TP remonté.

1. Tous les joueurs (sauf le « narrateur dément » qui tente le Cut-up) inscrivent une Beatline sur un Buvard.
2. Au dos de ces mêmes Buvards, le MI inscrit l'initiale d'une des 5 dimensions O.C.É.A.N.



3. Les Buvards sont présentés (Beatlines sur le dessus) au dément. Il doit choisir au moins une Beatline (sans retourner le Buvard pour que la dimension O.C.É.A.N. associée par le MI reste secrète).
4. Le dément narre une vision surréaliste en intégrant les Beatlines retenues.
5. Le MI retourne les Buvards des Beatlines intégrées au récit avec inspiration.
6. Si le dément dispose d'au moins 1 TP correspondant à 1 des dimensions O.C.É.A.N. ainsi révélées, le Cut-up est réussi, sinon la valeur plancher de sa Décompensation augmente de 10.

## NOURRIR LE SINGE (P. 194)

Schnouff coupée (Intoxication +10) : héroïne, cocaïne, vin Mariani, Charas, absinthe, Schnouff pure (Intoxication +30) : héroïne, cocaïne, Penthoral, ayahuasca.  
Viande noire (Intoxication +50)

## CARTES

### Carte Menace (p. 209)

**Décompneur : oui**

- Décompneur : il démarre à 10 et décroît selon le temps ou les circonstances.  
Quand son décompneur expire, elle peut :
- Être dévoilée (Coup de théâtre) : l'Échelle de Jacob s'érode alors de [grade de la carte] %
  - Évoluer : elle passe au grade 10 ou 20 (une carte grade 20 ne peut plus évoluer)
  - Être permutée : contre une autre carte Menace de même grade si un prétexte narratif valable se présente.

### Cartes Ressource (p. 285)

**Décompneur : non**

- Elle peut être activée pour :
- Identifier l'instigateur anonyme d'une carte Menace.
  - Déjouer l'instigateur identifié d'une carte Menace.
  - Rendre un service (accomplir une mission) ou procurer un bien (composante).  
Chaque activation érode l'Échelle de Jacob de [grade de la carte] %

### Carte Rituel (p. 301)

**Décompneur : non**

- Une Intoxication minimale est nécessaire (voir « Jauges » sur le volet gauche)  
Elle peut être activée pour produire un effet schizoréel.  
La pratique du Rituel érode l'Échelle de Jacob de [grade utilisé] %

**Carte Démence (p. 335)****Décompteur : oui**

Elle est piochée quand la Décompensation franchit son seuil de rupture.

Le MJ peut remplacer cette pioche par la manifestation d'un Stigmaté.

Le PJ contraint à cette pioche peut tenter un Cut-up à la place (à condition d'avoir au moins un TP remonté).

**Décompteur** : sa valeur de départ est déterminée en lançant un D10.

Si une nouvelle rupture de seuil se produit alors que le PJ est déjà sous l'emprise d'une Démence, on lance un D10. Si le résultat est plus haut que le décompteur déjà en place, ce dernier s'aligne à cette valeur.

**Carte Effet gore (p. 355)****Décompteur : non**

Elle inflige des handicaps (dont l'application peut être remplacée par une Volte-face désavantageuse).

Un PJ qui écope d'une nouvelle blessure alors qu'il a pioché une carte Effet gore meurt sur le champ.

**Carte Astres (p. 359)****Décompteur : oui**

Chaque joueur en dispose d'une en début de scénario.

Un joueur peut placer la face *Les astres* sont propices pour bénéficier d'une réserve d'Influence providentielle de 10 échelons. Une fois cette réserve épuisée, la carte est retournée côté *Les astres* sont funestes et c'est le MJ qui dispose d'une réserve identique pour les PNI adverses.

Une réserve d'Influence providentielle permet de faire des Triches ou de pratiquer des Rituels sans impacter l'Échelle de Jacob.

Lorsque les deux faces sont exploitées, la carte est défaussée.

**TRICHE & SOUMISSION**

Une Triche permet d'altérer un objet de la Réalité hallucinée (fait d'illusions).

Une Soumission permet d'exercer une emprise sur un esprit (PNI).

L'ampleur d'une Triche dépend de l'Influence culturelle.

L'ampleur d'une Soumission dépend de l'Influence professionnelle (ou de l'Influence culturelle pour soumettre des PNI acolytes).

Les grades 1, 3 et 5 permettent de procéder à des Triches et Soumissions d'ampleur subtile, osée ou grossière.

Tricher ou Soumettre sans avoir l'Influence suffisante augmente la Suspicion de 10.

**INITIATIVE (P. 172 À 174)**

L'initiative de tous les personnages impliqués dans le conflit démarre à 3.

Si un PJ utilise un Talent à 10 %, 20 % ou 30 %, il ajoute respectivement 1, 2 ou 3.

Si un PJ subit une Hémorragie ou une carte Effet gore, il déduit 3.

Si un PJ/PNI paie une Triche subtile, il ajoute 1.

Si un PJ/PNI paie une Triche osée, il ajoute 3.

Si un PJ/PNI paie une Triche grossière, il ajoute 5.

Si un PNI est de grade 10 ou 20, il ajoute 1 ou 2.

Si une arme est utilisée, il faut tenir compte de son bonus-malus (p. 175 & 176).

**Les actions sont ensuite jouées dans l'ordre décroissant des initiatives.**

**DÉGÂTS (P. 174)**

Les dégâts démarrent à 1, les protections à 0.

Si un PJ utilise un Talent à 10 %, 20 % ou 30 %, il ajoute respectivement 1, 2 ou 3.

Si un PNI est de grade 10 ou 20, il ajoute 1 ou 2.

Si le PJ/PNI utilise une arme, il ajoute son bonus aux dégâts (+X points).

Si le PNI utilise une protection, il ajoute son bonus de protection (+X points).

Si le PJ jouit d'une arme ou d'une protection liée à la manifestation d'un Stigmaté, il ajoute son bonus aux dégâts ou à la protection (voir p. 174).

**Le bonus de protection final est déduit du [bonus aux dégâts final + 1].**

Si le résultat donne une valeur positive, il s'agit du nombre de litres de sang ou d'ectoplasme perdu (tranches de 10 points ajoutées à l'Exsangüination).

**SE SOIGNER (P. 189)**

- « Se désaltérer » dans une succursale d'Halib Al-Shiran — voir p. 74

- En pratiquant le Talent « Sciences de la vie » associé à la discipline « Médecine » (ou une autre discipline acceptable) — voir p.137.

**FLUIDE VITAL : SANG OU ECTOPLASME DES PNI ADVERSES (P. 174)**

| Grade PNI | Fluide vital              |
|-----------|---------------------------|
| 05        | 5 points + [5 x nbr. PJ]  |
| 10        | 10 points + [5 x nbr. PJ] |
| 20        | 20 points + [5 x nbr. PJ] |



KABBALE

Le jeu des déviances occultes

