

## Atouts génériques

Utilisez ces Atouts dans vos propres scénarios ou comme gain après une Progression dans de nouveaux Défis que vous et votre joueuse ajoutez aux mystères publiés. Les Atouts facilement adaptables tirés de ce livre sont également présentés ici afin de faciliter vos recherches.

ATOUT

### Face à l'horreur

*La folie et la violence qui suintent depuis le sous-sol des rues de la ville te rendent malade. Si tu n'arrêtes pas ça, qui le fera ?*

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans n'importe quel test. S'il s'agit d'un test d'Équilibre mental, lance un dé. Sur un résultat de 1, reprends cet Atout en main.



ATOUT

### Fondamentalement sceptique

*Le surnaturel ? Des divinités maléfiques ? Que des sornettes ! Cette blague ne marche pas avec toi.*

Dépense cette carte pour contrer un Choc du Mythe.



ATOUT

### Un trèfle à quatre feuilles

*Ce doit être ton jour de chance.*

Dépense cet Atout pour un Coup de chance (si cela est possible). Lance ensuite un dé : sur un résultat pair, reprends cette carte en main. Si aucune opportunité d'un Coup de chance ne survient d'ici la fin du scénario, dépense cet Atout pour contrer un Problème (autre qu'un Choc du Mythe) que tu peux résoudre grâce à ta bonne fortune.



ATOUT

### « Le Dr Freud m'a donné cette montre »

+2 sur les tests d'Hypnose. Ou obtiens une Progression automatique sur un test d'Hypnose, gagne un Dépassement et défause cette carte.



ATOUT

### Une étrange impression

+1 aux tests de Sixième sens. Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire sur un test de Sixième sens.



ATOUT

### Quelques nouveaux outils pour un vieil atelier

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans n'importe quel test Général/Manuel.



**ATOUT**

**Le sens de la discrétion**

+2 sur les tests d'Escamotage. Ou obtiens une Progression automatique sur un test d'Escamotage, gagne un Dépassement et défausse cette carte.



**ATOUT**

**Détachement du légiste**

*Tu considères les visions macabres non pas comme des horreurs mais comme des moyens d'expérimenter les merveilles de la science.*

Dépense cet Atout pour contrer un Problème reçu après un test d'Équilibre mental.



**ATOUT**

**Les Français appellent cela le « Sang Froid »**

Gagne 1 Dépassement quand tu obtiens une Progression dans un test d'Équilibre mental, qu'il te reste ou non des dés à lancer.



**ATOUT**

**Humour de potence**

*Ce qui choque ou révulse les autres t'inspire tes meilleurs sarcasmes.*

Lance un sombre sarcasme approprié à la scène, puis défausse cette carte pour obtenir un Dépassement gratuit pour n'importe quelle compétence Relationnelle.



**ATOUT**

**Dur à cuire**

*Tu t'es endurci face aux situations les plus choquantes qui enverraient les gens lambda sur le divan du psychiatre.*

Dépense cet Atout pour contrer un Problème qui pénalise une compétence Générale/Mentale (sauf un Choc du Mythe).



**ATOUT**

**Énervé**

+1 pour tous les tests de Combat. Ou défausse cette carte pour obtenir un dé supplémentaire sur un test de Combat.



ATOUT

### Ultra vigilant

+1 à tous les tests de Sixième sens jusqu'à ce que tu dépenses cet Atout. Si tu effectues un test de Sixième sens dans la scène en cours, dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire en Athlétisme, Combat ou Fuite.



ATOUT

### Il l'avait mérité

*Tu te sens bien après avoir dispensé cette justice non officielle.*

Contre un Problème autre qu'un Choc du Mythe qui pénalise tes compétences Générales/Mentales ou ta capacité à utiliser des Dépassements en Relationnel.



ATOUT

### Revigoré

Obtiens une Progression automatique sur ton prochain test d'Athlétisme, gagne un Dépassement et défaisse cette carte.



ATOUT

### Ne quitte jamais le bureau sans

Défaisse cet Atout pour réussir un Test Rapide d'Organisation.



ATOUT

### Sur tes talons

Obtiens une Progression automatique sur ton prochain test de Filature, gagne un Dépassement et défaisse cette carte.



ATOUT

### La mécanique de Monsieur Tout-le-monde

+2 en Bricolage ou pour les tests de Bricolage. Ou obtiens une Progression automatique sur un test de Bricolage, gagne un Dépassement et défaisse cette carte.



**ATOUT**

**Réflexes vifs**

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans un test d'Athlétisme, de Conduite ou de Combat.



**ATOUT**

**En état de marche**

Obtiens une Progression automatique sur un test de Conduite, gagne un Dépassement et défaisse cette carte.



**ATOUT**

**À la prochaine, détonateur**

Quand tu utilises Explosifs pour t'attaquer sérieusement à une menace du Mythe, dépense cet Atout pour contrer un Choc du Mythe ou tout Problème pénalisant une compétence Générale/Mentale.



**ATOUT**

**Maître de soi**

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans n'importe quel test Général/Mental.



**ATOUT**

**Fuyant**

Obtiens une Progression automatique sur un test de Camouflage, gagne un Dépassement et défaisse cette carte.



**ATOUT**

**En position d'avantage**

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans n'importe quel Défi se déroulant à l'endroit où tu te trouves actuellement.



ATOUT

### Ces chaussures ne couinent pas

Obtiens une Progression automatique sur ton prochain test de Discrétion, gagne un Dépassement et défause cette carte.



ATOUT

### Jusqu'au moindre détail

Quand tu résous une affaire, dépense cet Atout pour contrer un Problème acquis au cours de ce scénario.



ATOUT

### Les costauds tiennent bon

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire sur ton prochain Défi.



ATOUT

### Triompher de l'étrange

*Les ennemis étranges ne paraissent plus si intimidants une fois que tu les as vaincus.*

+1 en Combat contre les adversaires liés au Mythe.



ATOUT

### Camarades de combat

*Une fois de plus, tu as démontré ta capacité à tourner l'adversité à ton avantage.*

Dépense cet Atout pour changer un Revers en Progression.



ATOUT

### Bien reposé

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans n'importe quel test Général/Physique.



## Problèmes génériques

Utilisez ces Problèmes génériques selon vos besoins, soit dans vos propres scénarios, soit quand les actions de la joueuse provoquent un événement inattendu dans une aventure publiée. Il peut s'agir de Problèmes additionnels ou de conséquences d'un Revers.

**ATOUT**

### Ouf

*Tu as eu de la chance sur ce coup. Peut-être es-tu dans ta période faste.*

Dépense cet Atout pour obtenir un Dépassement au choix, ou un dé supplémentaire sur n'importe quel test.



**PROBLÈME**

### Un mauvais pressentiment

*Il y a une partie de toi qui ne veut pas faire ce que tu t'apprêtes à faire.*

La prochaine fois que tu obtiens un 6 sur un lancer de dé, ignore ce résultat et relance le dé. Puis défausse cette carte.



**PROBLÈME**

### Poings abîmés

*Tu devrais voir la tête de l'autre gars.*

-1 pour les tests Généraux/Manuels. Défausse cette carte dès que tu obtiens un Revers sur un test Général/Manuel.



**PROBLÈME**

### Deux mains gauches

Perds un Dépassement la prochaine fois que tu utilises une compétence Technique afin d'obtenir des informations, puis défausse cette carte. Si tu n'as aucun Dépassement, perds le prochain que tu aurais dû gagner et défausse cette carte.



**PROBLÈME**

### Souci de voiture

-2 aux tests de Conduite. Donne un prétexte à un flic mal embouché de t'arrêter et de te harceler. Contré en Prenant son Temps et une visite au garage.



**PROBLÈME**

### Au bord de la rupture

*Tu tires trop sur la corde, depuis trop longtemps.*  
*Maintenant, il va falloir régler la facture.*

Toutes les Progressions sur des tests de Sang-froid deviennent des Prises. Contré en Prenant du Temps afin de trouver quelqu'un, sans doute une source, prête à tendre une oreille amicale.



PROBLÈME

### Rancunier

Perds un Dépassement la prochaine fois que tu utilises une compétence Relationnelle afin d'obtenir des informations, puis défausse cette carte. Si tu n'as aucun Dépassement, perds le prochain que tu aurais dû gagner et défausse cette carte.



PROBLÈME

### Déni

*Ton esprit bâtit une muraille autour de l'horrible vérité. Espérons qu'elle ne va pas s'écrouler!*

Après la prochaine scène où tu découvres un indice sur l'existence de forces ou de créatures surnaturelles, perds un Dépassement. Si tu n'en as pas, tu perds le prochain que tu aurais dû gagner.



PROBLÈME

### Sur le point de craquer

*Tu pousses le bouchon jusque dans tes derniers retranchements.*

Malus de -1 pour les tests Généraux/Mentaux jusqu'à ce que tu Prennes du Temps pour te calmer.



PROBLÈME

### Souffrance partagée

*Tu montres à quelqu'un que tu comprends sa douleur. Mais maintenant que tu t'es ouvert à lui, comment vas-tu pouvoir à nouveau te mettre à distance ?*

-2 pour les tests de Sang-froid. Contré en Prenant le Temps de prendre une cuite (ou s'adonner à un autre vice aussi autodestructeur).



PROBLÈME

### Se battre, ou pas

*Pour éviter de prendre une raclée, tu as fait appel à l'animal terrifié qui se trouve au fond de toi. Le désespoir le plus sombre n'est pas facile à oublier.*

Malus de -2 aux tests de Sang-froid et d'Équilibre mental. Défausse cette carte après ton prochain test de Combat.



PROBLÈME

### Sentiment de culpabilité

*Cette conversation te laisse l'impression d'être un gros égoïste.*

Tu ne peux pas dépenser de Dépassements avec les compétences Relationnelles. Contré en Prenant du Temps pour que quelqu'un te rappelle ce qui fait ta morale.



PROBLÈME

**Emballement**

*Tu as fait quelque chose que chaque fibre de ton être t'enjoignait de ne pas faire. Tu t'es gavé d'adrénaline et tu n'arrives pas à te calmer.*

Contré en acceptant un malus de -4 sur n'importe quel Défi. Si, à la fin de l'affaire, la carte est toujours entre tes mains, tu subis une crise cardiaque.



PROBLÈME

**Négligent**

*Tu n'as jamais reçu un avertissement que tu aurais dû ignorer.*

-1 aux tests de Sixième sens. Défausse cette carte après ton prochain Revers en Sixième sens.



PROBLÈME

**Image indélébile**

*Tu as vu quelque chose que tu aurais préféré éviter. Maintenant, tu ne peux plus le chasser de ton esprit.*

-1 pour les tests Généraux/Mentaux jusqu'à ce que tu contres cette carte.



PROBLÈME

**Catatonie imminente**

*Choc du Mythe* 

*Plutôt que relier véritablement entre elles les images que tu as vues pour leur donner un sens, ton esprit est sur le point de se mettre en veille. Peut-être est-ce mieux ainsi.*



PROBLÈME

**Blessure (mauvais coup)**

*Tu as été battu et frappé jusqu'à en être presque mort.*

Jusqu'à ce que tu Prennes du Temps pour récupérer, tous tes tests Généraux donnent automatiquement un Revers. Même après ça, malus de -1 à tous tes tests Généraux/Physiques. Défausse cette carte à la fin du scénario.



PROBLÈME

**Blessure (superficielle)**

Malus de -2 au prochain test Général/Physique et -1 pour le suivant. Puis défausse cette carte.



## PROBLÈME

**Blessure (rebutante)**

*Une ecchymose, une plaie ou une entaille n'ont parfois rien d'un signe de vaillance. C'est pourquoi les autres s'éloignent lentement.*

Défausse cette carte après deux jours écoulés dans le temps du jeu. Jusque-là, tu ne peux pas faire de Dépassement avec Intimidation, Marchander ou Soutien.



## PROBLÈME

**Blessure (fatale)**

-3 à ton prochain test Général/Physique. -2 à tous les suivants jusqu'à contrer ce Problème. Contré en Prenant du Temps dans un hôpital ou chez un médecin. Si tu en souffres encore à la fin de l'histoire, tu meurs d'une hémorragie interne.



## PROBLÈME

**Blessure (bizarre)**

*Cette créature inhumaine a fait plus que te blesser. Son venin, ses germes ou ses effluves psychiques t'ont laissé des symptômes morbides.*

Tu ne peux pas dépenser d'Atout apportant un avantage ou un bonus aux tests Généraux/Physiques. Tous les bonus à ces mêmes tests offerts par des cartes Atout que tu tiens en main sont réduits à 0.



## PROBLÈME

**Insolent**

La prochaine fois que quelqu'un t'agace, effectue un test de Sang-froid, difficulté 5. À moins d'obtenir une Progression, tu te montres insolent et la relation s'envenime.



## PROBLÈME

**Fatigue mentale**

Perds un Dépassement la prochaine fois que tu utilises une compétence Académique afin d'obtenir des informations, puis défausse cette carte. Si tu n'as aucun Dépassement, perds le prochain que tu aurais dû gagner et défausse cette carte.



## PROBLÈME

**Pas si vite**

*Les mauvais souvenirs ont le chic pour se rappeler à toi.*

Quand tu contres un Problème qui pénalise une compétence Générale/Mentale, lance un dé. Sur un résultat impair, reprends ce Problème en main.



PROBLÈME

### Insensible

*Afin de ne pas craquer, tu préfères ignorer certaines implications.*

-2 au prochain test de Sixième sens. -1 à tous les tests suivants du même type.



PROBLÈME

### Ce n'est qu'une question de temps

*Enfouis toute cette peur tout au fond de toi. Tu t'en occuperas plus tard, quand tu en auras le temps.*

Si tu n'as pas contré ce Problème d'ici la fin de l'affaire, tu fais quelque chose de dingue ou d'auto-destructeur au cours du dénouement.



PROBLÈME

### Vertige psychique

*Choc du Mythe* 

*Tu n'as pas pu t'en empêcher. Quelque chose au fond de toi répugne à envisager une entité que ni l'histoire ni la science ne peuvent proprement expliquer.*

Dans les scènes où une ou plusieurs créatures du Mythe sont présentes, considère tous les résultats pairs de tes dés comme des 1.



PROBLÈME

### Ébranlé

*Ta confiance en toi en a pris un sacré coup.*

Jusqu'à ce que tu contres cette carte en Prenant du Temps, malus de -2 aux tests de Sang-froid et d'Équilibre mental.



PROBLÈME

### Agité

*Continuité*

*Ton instinct de survie naturel est en surcharge. Tu n'arrives plus à te détendre.*

Avant de Prendre du Temps pour contrer tout autre Problème, tu dois Prendre du Temps pour contrer celui-ci.



PROBLÈME

### Bouillonnant

*Même un nourrisson verrait que tu boues d'une rage intérieure difficilement maîtrisée. Dans cet état, tu n'es pas le genre de type avec qui on a envie de coopérer.*

Jusqu'à ce que tu aies provoqué et cogné quelqu'un, tu ne peux pas dépenser de Dépassements avec les compétences Relationnelles.



PROBLÈME

### Choqué

*Tu viens juste de voir quelque chose que tu aurais préféré éviter. Tu en es encore ébranlé.*

Considère ta prochaine Progression comme une Prise puis défausse cette carte.



PROBLÈME

### Manque de sommeil

*Tu travailles trop dur sur cette affaire, sans t'accorder de pause.*

-1 aux tests Généraux/Mentaux. Contré en Prenant du Temps pour faire une sieste dans un lieu sûr afin de prendre quelques heures de sommeil.



PROBLÈME

### Boisson forte

*C'est le moment d'une pause pour se brûler la gorge avec un bourbon bon marché. Par chance, tu emportes une flasque dans la poche de ta veste précisément pour ce genre d'occasion.*

-1 aux tests Généraux/Mentaux. Contré en passant 24 heures sans boire d'alcool.



PROBLÈME

### Possibilités vertigineuses

*Peut-être parce que c'est trop étrange. Peut-être s'agit-il juste des pièces manquantes au puzzle. Dans tous les cas, cette affaire te ronge.*

Si tu détiens un Atout renforçant une compétence Générale/Mentale, défausse-le ainsi que cette carte. Dans le cas contraire, attends d'en obtenir un de ce type, puis défausse-le ainsi que cette carte.



PROBLÈME

### Tenté

*Résister à ton vieux vice te demande plus d'effort que tu ne veux bien l'admettre.*

Jusqu'à ce que tu Prennes ton Temps pour céder à cette faiblesse ou une autre, malus de -2 aux tests de Sang-froid et d'Équilibre mental.



PROBLÈME

### Poussif

*Tu as tout fait pour l'emporter, mais cela te coûtera cher.*

-1 aux tests de Combat. Contré en Prenant du Temps ou en dépensant un Atout apportant un avantage à une compétence Générale/Physique ou de Combat.



PROBLÈME

### Avide de vengeance

*Tu n'es pas du genre à ressasser ta rancune. Tu es plutôt du genre à l'envoyer dans un hôpital onéreux, entourée en permanence de l'attention d'une flopée de médecins.*

Détermine quel PNJ dans la scène en cours mérite le plus de subir ta colère. À moins de te déchaîner contre ce personnage, tout dénouement auquel tu survis doit intégrer une scène où tu t'en prends à lui dans une fureur autodestructrice.



PROBLÈME

### Foie jaune

*C'était malin de ficher le camp, ce n'était pas de la lâcheté. Mais dans ce bar, tout un tas de pauvres mecs t'ont vu décamper, et ça craint.*

Tu ne peux pas dépenser de Dépassements avec les compétences Relationnelles. Défausse cette carte dès que tu obtiens une Progression sur n'importe quel Défi.

