



L'Obéissance : Nikita Lioubimova

Je m'appelle Nikita Lioubimova. Le colonel Alexandr Lioubimov, chef des opérations tactiques à Snezhinka, est mon père. Ce père que j'ai déçu.

J'ai perdu le contrôle de mes troupes. Kira s'est retirée un peu plus du réel. Feodora se permet désormais de critiquer ouvertement mes méthodes ; et puis il y a ces choses qu'elle dit sur papa, qui serait prêt à nous sacrifier toutes pour détruire un géant ou deux de plus... Pour couronner le tout, je ne peux m'empêcher de repenser à ce que Selma m'a dit, ce jour où nous avons failli la perdre... comment réussir à me concentrer ?

Non. Je dois reprendre la main, prouver à mon père que je suis telle qu'il m'a voulue, et qu'il pourra compter sur moi. Il le faut.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je déçois mes supérieurs.
- Je suis prise entre mes ordres et mes désirs.
- La situation m'échappe totalement.

Comment on me voit

Seize ans, cheveux bruns disciplinés, queue de cheval, visage fermé, toujours concentrée, toujours en uniforme, posée, fidèle, organisée, trop jeune, dépassée, lente.

Mon Bogatyr

Comment je l'appelle : Agouina.

Comment on l'a fait : peint dans des teintes rouge-orange aux motifs de flammes. Armé de deux lourds pistolets automatiques Ogon et d'une grande épée Mech-IV.

Ce que j'ai appris

■ **L'étoffe des héros :** lorsque je me montre digne de leurs attentes, je peux défausser 1-3 bile noire.

■ **Commander :** si je tente de coordonner plusieurs équipes, je teste.

sur 8-10 tant que tout le monde suit mes directives, les personnes sous mes ordres reçoivent un avantage à leurs enfantillages.

sur 11 + comme décrit ci-dessus, mais l'Aversaire choisit une option en-dessous.

Si quelqu'un désobéit, l'avantage se change en désavantage pour tous, moi comprise.

Je m'expose ou j'expose quelqu'un d'autre au danger.

Je sacrifie quelque chose d'important.

Une des personnes qui me suivent se retrouve dans une situation moralement éprouvante.

■ **Marque de pourriture :** je commence la session avec 1 bile noire. Le stress que je subis en permanence provoque parfois l'apparition de plaques urticantes.

Comment je vois les choses

■ J'ai déçu Alexandr Lioubimov, mon père. J'ai perdu le contrôle de mes pilotes. Comment le rendre à nouveau fier ? Et s'il était vraiment sur le point de nous sacrifier ? Mais si cela permettait de sauver des vies innocentes, de remporter la victoire ?

■ **Le docteur Somova** est la cheffe du département R&D. Mon père la connaît depuis longtemps,

je crois. Est-ce qu'ils sont sortis ensemble? Je la déteste. Elle est froide, inhumaine. Il n'est pas pour elle.

■ **Selma Meksén** est si fragile. Peut-être vaudrait-il mieux qu'elle quitte Kazan? Ses parents sont encore sur place, pourquoi? Qu'a-t-elle voulu dire par «je t'aime»? Comment réagir? Peut-être que ce n'étaient que des mots en l'air, dus au stress? C'est ça, c'est sûrement ça.

■ **Kira Niktova** semble se retirer du monde. Elle est si bizarre, comment la faire revenir? Qu'est-ce qui s'est passé entre elle et Feodora, la fois où cette sirène infiltrée a tenté de les tuer? On a retrouvé le monstre, broyé. Comment est-ce possible?

■ **Feodora Glinka** m'énervé tellement! Quelqu'un devrait peut-être la remettre à sa place. Moi? Au nom de quoi? Mon père? Mais utiliser son nom pour résoudre mes problèmes, n'est-ce pas encore échouer?

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- ☐ ☐ quelques éraflures hors de prix.
- ☐ ☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- ☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
- ☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- ☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- ☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau : 1

- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois **AGRESSER QUELQU'UN**.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois **FUIR**.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois **JOUER LES CASSE-COUS**.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le **CONVAINCRE**.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois **ME CONFIER**.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois **FAIRE GAFFE**.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas **CRAQUER**.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de **CRAQUER**.



La Souffrance : Selma Meksen

Je suis Selma Meksen, fille de Fouad et de Sofia Meksen. Mes parents... refusent de partir de Kazan. Ils ont toujours vécu ici ; mon père dit qu'ils se sont battus, que mes grands-parents n'ont pas fui, qu'ils ne fuiront pas. Qu'est-ce que je peux faire ? Qu'est-ce que je dois faire ?

Tous, ils comptent sur moi. Nikita, elle qui était si sûre d'elle, brisée. Kira, qui croit que je comprends quelque chose que je ne comprends pourtant pas. Et Feodora qui crie, qui dit qu'on va tous mourir, et qui veut pas admettre qu'elle souffre, elle aussi. Alors qu'on a besoin les uns des autres !

Je suis trop fatiguée. J'aimerais tellement oublier, dormir, me laisser dissoudre dans la soupe.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je suis blessée à cause de mes supérieurs.
- D'autres sont blessés à cause de ma faiblesse.
- Ceux que j'aime me méprisent ou me rabaisent.

Comment on me voit

Menue. Teint hâlé. Cheveux noirs coupés courts, souvent en désordre, yeux verts, timide, air coupable, vêtements un peu trop grands pour elle, effacée, fragile.

Mon Bogatyr

Comment je l'appelle : Snegourochka.

Comment on l'a fait : peint dans des couleurs ocres et vertes. Manipule un fusil de précision Sokol Mark 3. Châssis allégé pour plus de rapidité.

Ce que j'ai appris

■ **Le repos :** je peux défausser 1-3 bile noire quand les autres s'occupent des problèmes à ma place.

■ **Se désensibiliser :** si je suis blessée et veux continuer le combat malgré tout, je teste avec les désavantages liés à mes blessures ou à celles de mon Aqualung.

sur 8-10 je peux ignorer les effets des blessures (désavantages, tests à effectuer pour se relever, incapacité) pour la scène en cours. L'effet cesse si je suis mise hors d'état.

sur 11 + comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Il y aura des séquelles. Physiques, psychologiques, mécaniques...

Je deviens accro à quelque chose ou gaspille une ressource précieuse.

Je me choisis une tâche à accomplir et me concentre dessus jusqu'au bout.

Je passe un pacte avec la bile. Je coche deux cases de pourriture.

■ **Marque de pourriture :** je commence la session avec 3 bile noire. Je me sens bien dans mon Bogatyr ; dans la soupe ; dans le néant.

Comment je vois les choses

■ J'aime mes parents, **Fouad et Sofia Meksen**. Je ne peux pas les laisser là... mais je ne peux pas non plus aller contre leur volonté – je suis leur fille,

après tout ! Je dois les évacuer, ou les protéger, je ne sais pas trop.

■ **Le colonel Lioubimov** est une brute insensible. Je voudrais lui demander pour mes parents, pour moi aussi, mais j'ai si peur... Il ne comprendra pas, il m'enverra en première ligne, il me sacrifiera peut-être.

■ **Le docteur Somova** est la cheffe de la section R&D. Elle aussi me fait peur, elle est si inhumaine. Qu'est-ce qui se passe vraiment là-bas ?

■ **Nikita Lioubimova**... une fille, non, une femme incroyable. Je voudrais l'aider, la protéger, mais je suis si faible que j'en ai honte. Et puis il y a cette fois où je l'ai lâché, ce « je t'aime », au pire moment ; quelle idiote ! Elle ne m'aime pas, elle a autre chose à penser, elle va me détester, comment réparer ça ? Est-ce qu'on peut revenir en arrière ? Est-ce que je veux revenir en arrière ? Et si elle dit oui ?

■ Je ne comprends pas **Kira Niktova**. Elle me met mal à l'aise, je ne sais pas quoi dire en sa présence, et pourtant je sens qu'il y a quelque chose entre nous, qu'elle a l'air de souffrir elle aussi, même si elle le cache mieux que moi. Qu'est-ce qui s'est passé entre elle et Feodora, quand la sirène les a attaquées ? Pourquoi est-ce que personne ne veut me le dire ?

■ **Feodora Glinka** ne comprend rien ! Pourquoi ne voit-elle pas qu'elle fait du mal à Nastasia ? Elles ont toutes besoin d'elle, besoin qu'elle se batte à leurs côtés au lieu de continuer seule. Elle m'agace tellement que parfois je pourrais lui envoyer à la figure tout ce que les autres n'osent pas lui dire !

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- ☐ quelques éraflures hors de prix.
- ☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- ☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
- ☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- ☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- ☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau : **3**

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois **AGRESSER QUELQU'UN**.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois **FUIR**.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois **JOUER LES CASSE-COUS**.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le **CONVAINCRE**.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois **ME CONFIER**.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois **FAIRE GAFFE**.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas **CRAQUER**.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de **CRAQUER**.



La Monstruosité : Kira Nitkova

On m'a appelée Kira Nitkova. Je ne suis pas humaine ; cela, je l'ai finalement découvert lors de mon dernier combat. Nous avons été attaquées, dans les coulisses mêmes de la base, par un monstre à visage humain. J'ai sauvé Feodora... non, j'ai sauvé ma propre peau. J'ai transformé mon corps ; pas mon Bogatyr, mon propre corps ! La colère m'a changée. Feodora m'a vu, elle a ouvert sa bouche comme pour hurler, et je me suis enfuie.

Je suis un monstre. Nastasia, pourquoi ne m'avoir rien dit ? Aleksandr, pourquoi cet éloignement soudain ? De la peur ? Qui suis-je ? Quel est mon véritable camp ?

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je provoque le dégoût ou la peur.
- Je ne comprends pas le comportement humain.
- Je ressens brutalement des émotions humaines.

Comment on me voit

Quinze ans, cheveux noirs avec légers reflets violets, yeux violets, regard déstabilisant, vêtements noirs à reflets dorés, perplexe, éthérée, incapable d'émotions, hallucinée, froide, inhumaine.

Mon Bogatyr

Comment je l'appelle : Khoshei.

Comment on l'a fait : un monstre bleu-noir équipé de plaques renforcées pour le corps-à-corps, utilisant une énorme épée Boulava moins tranchantes que contondante.

Ce que j'ai appris

■ **Humaine malgré tout :** je peux défausser 1-3 bile noire lorsqu'on me témoigne de l'affection.

■ **Nuer :** lorsque j'essaie de métamorphoser mon corps ou mon Bogatyr, je coche une case de pourriture et je teste :

sur 8-10 je choisis une option dans la liste ci-dessous pour le reste de la scène :

J'obtiens un pouvoir « surnaturel » (voler, hypnotiser, etc.).

Je gagne 2 cases de blessure vierges ou j'efface 2 blessures.

J'inflige 1 dégât supplémentaire à mains nues.

Je reçois un avantage à un enfantillage spécifique.

sur 11 + l'Aversaire choisit une option dans la liste suivante :

Je coche 3 cases de pourriture au lieu d'une.

Je me blesse ou abîme mon Aqualung.

Je ne contrôle pas mon pouvoir ni sa durée.

En situation de force, je dois obligatoirement appliquer le +1 ou choisir les deux dés les plus hauts.

■ **Marque de pourriture :** je commence la session avec 4 bile noire. Je ne reconnais même plus mon reflet et j'ai du mal à percevoir les limites entre moi et le reste du monde ; je suis clairement en train de perdre le contrôle de mon corps et de mon esprit.

Comment je vois les choses

■ **Le colonel Lioubimov** est mon supérieur. Il ordonne, j'obéis. Pourquoi m'a-t-il mise à l'écart? Parce qu'il sait? Est-ce qu'il veut me détruire? Que faire: continuer à me soumettre, me défendre, attaquer?

■ **Le docteur Somova** est... ma mère? Elle prend soin de moi. Elle a toujours été là. La seule. Mais elle aussi s'éloigne. Elle sait? Elle me cache des choses? Qui suis-je, Nastasia? Pourquoi ces secrets? Mais si je lui demande, est-ce qu'elle ne va pas partir? Ne plus... m'aimer?

■ **Nikita Lioubimova** est... compliquée. Si proche de Selma, cela me fait des choses, je ne comprends pas. Est-ce que je ne l'aime pas? Des fois, ça me fait comme une envie de lui écraser la tête entre mes mains. Mais elle ne m'a rien fait?

■ **Selma Meksen**. On est pareilles, différentes des autres. Nous souffrons et personne d'autre ne peut comprendre. Alors nous devons nous protéger. Si fragile, avec pourtant tellement de force et... d'amour? Je n'arrive pas à lui faire comprendre, je la touche et elle recule, elle fuit.

■ **Feodora Glinka** ne m'a jamais appréciée mais... elle a tout vu, elle a contemplé cet autre visage, et nous ne nous sommes pas parlé depuis. Je lui ai sauvé la vie, j'ai écrasé le monstre pour elle, pour qu'elle vive. Elle doit me comprendre.

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- ☐ quelques éraflures hors de prix.
- ☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- ☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
- ☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- ☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- ☐ je n'aurai plus jamais à piloter

Pourriture

Niveau: **4**

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois **AGRESSER QUELQU'UN**.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois **FUIR**.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois **JOUER LES CASSE-COUS**.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le **CONVAINCRE**.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois **ME CONFIER**.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois **FAIRE GAFFE**.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas **CRAQUER**.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention: 5 bile noire = l'enfant risque de **CRAQUER**.



L'Arrogance : Feodora Glinka

Retenez mon nom : Feodora Glinka. Née pour piloter un Bogatyr et massacrer des géants. Je suis une guerrière. Donnez-moi une cible à abattre et laissez-moi faire le reste.

Snezhinka est condamnée. La solution la plus logique serait de rapatrier Bogatyri et armes sur le deuxième front, mais le colonel Lioubimov ne dit rien. Cet homme trame quelque chose, qui nous fera tuer en vain.

Je ne suis cependant pas faite pour trahir, ni pour diriger ; je suis là pour agir, faire la différence. J'ai besoin qu'on me dise où aller puis qu'on me foute la paix. Arrêtez de me regarder, je ne peux pas vous sauver. Personne ne me sauvera, après tout.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je suis vaincue ou dépassée par les événements.
- Un autre enfant est au centre de tous les attentions.
- Tout le monde me rejette à cause de mon comportement.

Comment on me voit

Rousse, regard fier, mince, vêtements de couleurs vives, directe, intransigeante, vive, talentueuse arrogante, agressive, incapable de reconnaître ses erreurs, manquant d'empathie.

Mon Bogatyr

Comment je l'appelle : Iarila.

Comment on l'a fait : ma belle armure, ma compagne d'or et de sang. Si nous ne sortons jamais sans notre lance Shchuka, nous y ajoutons généralement un bouclier Zashchita.

Ce que j'ai appris

■ **Icône guerrière :** je peux défausser 1-3 bile noire quand je leur montre que je suis la meilleure.

■ **S'acharner :** lorsque j'échoue à une action cruciale, je peux tenter de rattraper le coup en refusant obstinément de baisser les bras, au risque d'aggraver davantage la situation.

sur 7 ou moins les conséquences sont encore plus terribles que si j'avais accepté mon destin (au choix de l'Aversaire).

sur 8-10 je rattrape in extremis la situation. L'Aversaire peut éventuellement m'infliger des dégâts légers au passage.

sur 11 + je rattrape la situation mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

J'obtiens ce que je veux, mais dans quel état ?

Les risques que j'ai pris m'attirent l'ire de quelqu'un.

Je subis des dégâts sérieux au passage.

Je n'ai pas empêché un drame important d'advenir.

■ **Marque de pourriture :** aucune.

Comment je vois les choses

■ **Le colonel Lioubimov** est en train de s'égarer. Il ne voit pas que la base est condamnée, il refuse de nous laisser, de ME laisser. Il doit me remettre un visa pour Moscou. Mon destin est là-bas ; je ne peux pas mourir ici, si jeune, pas sans avoir gravé mon nom dans l'histoire !

■ **Le docteur Somova** était la seule à sembler raisonnable dans ce monde de fous, je la respectais. Mais le lien que je devine avec ce qu'est vraiment Niktova, je ne l'oublierai pas.

■ **Nikita Lioubimova.** La fille à papa, la poupée obéissante. Douée mais sage. Je suis une guerrière, je pourrais respecter une véritable meneuse mais pour le moment, elle n'est ni l'une ni l'autre. Qui sait quels secrets elle protège pour son père ?

■ **Selma Meksen.** Faible. Un boulet qu'on doit traîner parce qu'elle possède un Bogatyr qu'elle ne mérite même pas. Sur le champ de bataille, mon honneur de guerrière me contraint cependant à la protéger au péril de ma vie. Quel gâchis.

■ **Kira Niktova.** Je l'ai vue se changer pour me protéger d'une sirène et devenir un monstre à son tour. Je l'aurais tuée, ou dénoncée, sans ce regard désespéré. Un outil, elle aussi, entre les mains d'adultes qui se moquent bien de nos sentiments.

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- ☐ ☐ quelques éraflures hors de prix.
- ☐ ☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- ☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
- ☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- ☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- ☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau : 0

- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois **AGRESSER QUELQU'UN**.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois **FUIR**.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois **JOUER LES CASSE-COUS**.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le **CONVAINCRE**.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois **ME CONFIER**.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois **FAIRE GAFFE**.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas **CRAQUER**.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de **CRAQUER**.



La Destinée : Zero (personnage avancé)

Ils m'appellent ZERO. La lumière dans les ténèbres. Ironie : je connais bien les ténèbres. Celles de ma chambre et de mon appartement. Prisons. Privé de liberté, tenu à l'écart de mes semblables. Trop dangereux. Bombe humaine. Humaine ?

Je connais bien les lumières. Celles des tables d'opération. Des lampes sur leurs visages masqués. Leurs émotions, palpables. Leur fierté. Leur peur.

Et la liberté, soudain, absurde. Maintenant ? Et demain ? Demain, la mort. Le sacrifice. La fin de la guerre et de l'éternel ennui.

Je gagne souvent de la bile lorsque

Contrairement aux autres personnages, je suis totalement coupé de mes émotions et ne « crée » normalement pas de bile (voir « Abîme de bile » plus bas). Des circonstances exceptionnelles pourraient cependant changer tout cela.

Comment on me voit

Garçon, quatorze ans, grand, dégingandé, regard terne, cheveux filasse, vêtements neutres, timide, agaçant, pathétique, mou, résigné.

Mon Bogatyr

Je ne possède aucun Bogatyr. Je ne peux normalement pas les piloter, et risque au contraire de les vider de toute leur énergie (à moins d'activer l'apprentissage « Libération », voir plus bas).

Ce que j'ai appris

■ **Abîme de bile** : je peux absorber la bile noire dans l'atmosphère par capillarité, et celle des humains rien qu'en les touchant (il m'est ainsi possible de « voler » des jetons aux autres PJs). Le nombre de jetons obtenus est décidé *in fine* par l'Aversaire.

■ **Je t'accepte** : lorsque j'embrasse mon destin dans toute son horreur, je peux en cas de réussite excessive choisir l'option négative à la place de l'Aversaire.

■ **Inhumain** : je n'effectue jamais de test de CRAQUER. Je ne crée jamais de bile noire (voir « Abîme de bile »).

□ **Libération** : si, à un quelconque moment de la partie, je prends conscience de mon humanité, je peux activer cet apprentissage et rayer l'apprentissage « Inhumain » définitivement. Aucun retour en arrière n'est possible. Je peux désormais piloter un Bogatyr, à condition d'investir au moins 1 bile noire chaque fois que je veux faire effectuer un enfantillage à la machine.

Comment je vois les choses

■ **Le colonel Lioubimov**. C'est lui qui m'a fait venir. M'a libéré. Il n'a pas peur, il est prêt. Il sait ce qui arrivera. Mon destin. Ma fin. Ai-je le choix ?

■ **Nastasia Somova**. Une scientifique de plus. La laisser faire ce qu'elle veut, en silence, laisser les mots savants couler. Promesses sans corps.

■ **Nikita Lioubimova**. Une fille. La cheffe des pilotes. Facile. Il suffit de faire ce qu'elle ordonne. Pourquoi est-elle si compliquée ?

■ **Selma Meksen.** Une fille, elle aussi. Elle a des problèmes. Je n'ai pas le temps pour ça. Mais je ne comprends pas.

■ **Kira Niktova.** Une fille. Pas seulement. Autre chose. Manque d'informations. Je sens quelque chose. Une envie de me rapprocher, une envie de tuer. Nouveau.

■ **Feodora Glinka.** Une fille. Des problèmes. Ne pas réagir. Laisser passer l'orage. Trop d'émotions.

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- ☐ ☐ quelques éraflures hors de prix.
- ☐ ☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- ☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
- ☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- ☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- ☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau :

- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

- ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois **AGRESSER QUELQU'UN**.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois **FUIR**.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois **JOUER LES CASSE-COUS**.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le **CONVAINCRE**.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois **ME CONFIER**.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois **FAIRE GAFFE**.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas **CRAQUER**.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de **CRAQUER**.

Entantillages des pilotes

Agresser quelqu'un

Si j'agresse physiquement quelqu'un qui ne se laisse pas faire, je teste.

sur 8-10 je choisis une option dans la liste :

Je fais du mal à l'autre.

J'immobilise l'autre.

Je mets l'autre en déroute.

Je prends à l'autre quelque chose d'important.

sur 11+ je choisis une option du dessus puis l'Aversaire en choisit une en-dessous :

Je ne m'en sors pas indemne.

Je détruis ou je perds quelque chose d'important.

Je fais du mal à quelqu'un, physiquement ou moralement.

Je suis traumatisé.e par ce que je viens de faire.

armes

Dégâts des géants Poings ou chute 1 coche de blessure. Arme à une main 2. Arme à deux mains 3.

Dégâts à échelle humaine Mains 1 coche de blessure. Lame ou arme à feu 2. Arme lourde 3.

Être le mieux armé : 1 avantage ou deux. Il est possible que le PJ doive obligatoirement prendre le +1 de position de force ou choisir les deux des plus hauts (si l'Aversaire le décide).

Fuir

Lorsque je cherche à fuir un conflit, éviter un coup ou une situation délicate, je teste.

sur 8-10 je me tire d'affaire sans trop de dégâts.

sur 11+ je réussis mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je ne m'en sors pas indemne.

Je détruis ou je perds quelque chose d'important.

Je me retrouve isolé.e avec un autre problème sur les bras.

Je refile mon problème aux autres.

Le problème gagne en puissance.

Jouer les casse-cous

Lorsque je veux tenter une prouesse physique (saut, escalade, synchronisation des mouvements, acte insensé, etc.), je teste.

sur 8-10 je réussis sans trop de dégâts.

sur 11+ je réussis mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je ne m'en sors pas indemne.

Je détruis ou je perds quelque chose d'important.

Je me retrouve isolé.e avec un autre problème sur les bras.

Je blesse quelqu'un d'innocent ou de proche.

Faire gaffe

Lorsque je veux trouver quelque chose de caché comme un secret que l'on me cache ou un ennemi dissimulé, je décris comment je procède et je teste (s'il n'y a rien, l'Aversaire ne me demandera pas de jet de dés).

sur 8-10 l'Aversaire doit m'indiquer où le danger se trouve ; à moi de réagir en conséquence.

sur 11+ je réussis mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je ne m'en sors pas indemne.

Je suis trop éloigné.e pour agir véritablement.

Je blesse quelqu'un d'innocent ou de proche.

Je détruis ou je perds quelque chose d'important.

D'autres profitent de mon obsession pour agir dans mon dos.

Je vois quelque chose que j'aurais préféré ne pas voir.

Convaincre

Lorsque je veux persuader quelqu'un de me suivre, de me laisser faire ou de me donner quelque chose (il faut qu'il ou elle ait au moins une petite raison d'accepter bien sûr), je teste.

sur 8-10 la personne accepte, bon gré mal gré.

sur 11+ la personne m'écoute mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Je lui ai fait du mal. Physiquement ou moralement.

Je ne m'en sors pas indemne.

Je paye un peu trop cher ma victoire.

J'attire un peu trop l'attention.

Ce que j'ai fait pour la convaincre m'attirera des ennuis.

Se Confier

Lorsque j'ai besoin de vider mon sac, de passer un bon moment avec quelqu'un ou de lui tirer les vers du nez et que l'autre ne me rejette pas d'emblée, je me livre en premier et je teste (en début de conversation ou au moment où je balance ce que j'ai sur le cœur).

sur 8-10 je vide mon sac ou je passe un moment agréable avec l'autre. Je choisis une option dans la liste ci-dessous :

L'autre défause 0-3 bile noire ; si c'est un PNJ, il ou elle ressort apaisé-e de notre conversation.

L'autre me fait une confidence de son choix.

L'autre m'offre quelque chose ou me rend le service de son choix.

Je lui fais comprendre quelque chose de délicat, d'important et/ou de dangereux.

sur 11 + je prends une option du dessus puis l'Aversaire en prend une dans la liste ci-dessous :

J'ai dit des choses qui pourraient m'attirer des ennuis.

J'ai mis l'autre mal à l'aise ou l'ai heurté-e.

J'ai donné à l'autre l'impression que je l'utilisais.

L'autre regrette terriblement ce qu'il ou elle m'a confié-e.

Quelqu'un d'autre a tout entendu

Craquer (à l'initiative de l'Aversaire)

Cet enfantillage est spécial et n'intervient qu'à la demande de l'Aversaire lorsque j'ai au moins 5 bile noire. Ce dernier doit me proposer de faire quelque chose qui m'attirera des ennuis ou fera du mal à quelqu'un d'innocent ou de proche. Je teste avec une mise automatique de 3 bile noire.

sur 2-7 je garde ma bile noire mais ne la laisse pas m'influencer.

sur 8-10 la bile noire commence à m'infester. Je perds ma mise et choisis une option dans la liste ci-dessous :

Je gagne 1 coche de pourriture mais je garde le contrôle.

Je suis la suggestion de l'Aversaire ; si mon action correspond à un enfantillage, l'Aversaire choisit si je réussis ou non.

sur 11 + la bile noire bouillonne. Je perds ma mise et choisis une option dans la liste ci-dessous :

Je gagne 3 coches de pourriture.

Je gagne 1 coche de pourriture et je suis la suggestion de l'Aversaire ; si mon action correspond à un enfantillage, l'Aversaire choisit si je réussis ou non (les conséquences seront sans doute encore plus terribles qu'en cas de réussite parfaite).

Survivre

Lorsque j'ai coché au moins une case de la deuxième ligne de blessures (pour mon personnage ou son Aqualung) et que je veux guérir dans des circonstances extrêmement défavorables (gravement blessé, pas le temps, pas le matériel, etc.), je teste avec les désavantages liés à mes blessures.

sur 8-10 cela prend un peu de temps mais je peux décocher 1 case de blessure et agir comme bon me semble. Les autres cases se décocheront avec le repos, selon un rythme décidé par l'Aversaire.

sur 11 + comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste ci-dessous :

Je deviens accro à quelque chose ou quelqu'un.

J'épuise des ressources précieuses.

Quelque chose en moi a changé. Définitivement.

Ma convalescence est une épreuve pour quelqu'un de proche.

Je passe un pacte avec la bile et gagne 2 coches de pourriture.

Note : dans des circonstances ordinaires, je guéris au rythme voulu par l'Aversaire.



La Destinée

Bien avant ma naissance, ou lors de ma venue au monde, on m'a tracé un destin, un sort fatal ou un accomplissement glorieux, inscrit dans les astres ou dans mes gènes : à les entendre, je serais le messie qui sauvera l'humanité ou la renverra au néant. Mais personne ne m'a demandé mon avis, ni ne s'est interrogé sur ma capacité à y parvenir. Je les vois qui me regardent avec assurance et je me prends à les détester, à vouloir saisir les fils qui animent ces marionnettes pour toutes les envoyer voler.

Mais je ne veux pas finir dans la solitude. Je voudrais seulement qu'ils comprennent que je ne suis pas ce qu'ils croient.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- L'énormité de mon destin m'écrase.
- Ma mission m'empêche de connaître le bonheur.
- Je ne suis plus qu'un être ordinaire.

Comment on m'appelle

Comment on me voit

Moi : distant-e, effacé-e, renfermé-e, arrogant-e, méprisant-e, autiste, fils/fille à papa, triste, geignard-e, mou/molle, agaçant-e, tic nerveux, au bord de l'effondrement, grand-e, petit-e, athlétique, rond-e, maigre, famélique, coupe militaire, cheveux

incroyablement longs, vêtements neutres, tenues aguicheuses, tenues gothiques, tenues punks.

Autres :

Mon Aqualung

Comment je l'appelle :

Comment on l'a fait : châssis standard A-7, modèle mythique A-1 ou A-2, modèle expérimental A-X, rouillé, rouge sang, gris terne, noir comme le destin, blanc comme le jugement dernier, épée « Gladius » et bouclier « Paladin », lance sonique « Longinus », griffes proto-organiques « Beowulf », grande épée « Massue », paire de pistolets automatiques ENFR-1, fusil d'assaut FLAM-2, grandes ailes d'apparat, élancé, équilibré, visage humain trop humain, visage insectoïde, quadrupède, chevalier d'acier, samouraï de métal.

Autres :

Ce que j'ai appris

■ **En quête de reconnaissance :** lorsqu'ils me félicitent, je peux défausser 1-3 bile noire.

■ **Détruire :** une fois par combat, lorsque je veux détruire mon ennemi à tout prix, je teste.

sur 8-10 j'inflige à ma cible des dégâts aggravés (généralement ceux de l'arme utilisée +1).

sur 11 + comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste suivante :

Je me retrouve dans un état désastreux.

J'ai dû recourir à une substance précieuse ou dangereuse.

Je cause des dégâts considérables autour de moi.

Je blesse terriblement quelqu'un, physiquement ou moralement.

☐ **Je t'accepte :** lorsque j'embrasse mon destin dans toute son horreur, je peux en cas de réussite excessive choisir l'option négative à la place de l'Aversaire.

☐ **Monstre intérieur :** je peux cocher 1 case de pourriture pour m'affranchir de la limite de 3 jetons sur un enfantillage (je peux miser toute ma bile si je le souhaite).

☐ **La glace et le feu** : on ne peut me demander de test de **CRAQUER** qu'à partir de 8 bile noire.

☐ **Fureur destructrice** (nécessite **DÉTRUIRE**) : après avoir réussi un test de **DÉTRUIRE** contre un ennemi, je bénéficie de dégâts aggravés (augmentés de 1) pour le reste du combat, y compris contre d'autres cibles. Ce bonus cesse dès que je fais autre chose que me battre.

☐ **Entraînement martial** : je reçois un avantage supplémentaire à mes tests d'**AGRESSER QUELQU'UN** lorsque je me bats sans robot.

☐ **Je ne suis pas que la Destinée** : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ **Je ne suis plus la Destinée** : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Destinée sauf un, au choix.

Ceux que je crois connaître

■ Quelqu'un veut me faire accomplir mon destin coûte que coûte :

■ Quelqu'un m'utilise au nom de sa cause ou de son groupe :

■ Quelqu'un me voit comme un enfant ordinaire :

■ Quelqu'un me jalouse terriblement :

■ Quelqu'un me voit comme un danger mortel :

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

☐ quelques éraflures hors de prix.
☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).

☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).

☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).

☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois **AGRESSER QUELQU'UN**.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois **FUIR**.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois **JOUER LES CASSE-COUS**.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le **CONVAINCRE**.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois **ME CONFIER**.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois **FAIRE GAFFE**.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas **CRAQUER**.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de **CRAQUER**.



La Souffrance

Je vous en prie, ne me faites pas monter encore une fois, c'est trop dur. Je n'y arriverai pas. Je ne suis pas encore prêt-e, pas encore remis-e, elles vont me tuer – elles m'attendent je le sais, vous ne les avez pas vues la dernière fois, surgir de nulle part, vous n'avez pas entendu leurs cris de joie quand elles m'ont fouaillé le ventre avec leurs griffes.

Je vous en supplie, ne me regardez pas comme ça. Vous ne comprenez pas, aidez-moi plutôt. Je crois, je crois que je peux y arriver, même si je ne sais pas comment, pas sans vous en tous cas, pas sans votre soutien.

Donnez-moi la main.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je suis blessé-e à cause de mes supérieurs.
- D'autres sont blessés à cause de ma faiblesse.
- Ceux que j'aime me méprisent ou me rabaissent.

Comment on m'appelle

Comment on me voit

Moi : effacé-e, renfermé-e, vouté-e, autiste, repliée sur elle-même, geignard-e, camé-e, incapable, lâche, tics nerveux, yeux hagards, regards angoissés, yeux injectés de sang, dégingandé-e, petit-e, mince, rond-e, maigre à faire peur, couverte de plaques, marques de piqûres, cheveux verts, coupe militaire, cheveux filasse, cheveux gras, tenues gothiques, tenues négligées, vêtements neutres.

Autres :

Mon Aqualung

Comment je l'appelle :

Comment on l'a fait : châssis standard A-7, châssis A-6 déclassé, modèle A-5 recyclé, gris terne, couleur camouflage, pas de peinture, épée à deux mains « A-Battar », lance longue ARRX-2, fusil de sniper « Hawkeye », fusil à canon long FNL-4, batterie dorsale de canons « Inferno », canon de poitrine CHST-6, tête et corps fusionnés, hérissé de pointes, blindage de tête renforcé, lent, chenilles à la place des jambes, mince et rapide, pattes d'araignée, ninja d'obsidienne, char mobile.

Autres :

Ce que j'ai appris

■ **Le repos :** je peux défausser 1-3 bile noire quand les autres me soulagent de mes problèmes.

■ **Se désensibiliser :** si je suis blessé-e et veux continuer le combat malgré tout, je teste avec les désavantages liés à mes blessures ou à celles de mon Aqualung.

sur 8-10 je peux ignorer les effets des blessures (désavantages, tests à effectuer pour se relever, incapacité) pour la scène en cours. L'effet cesse si je suis mis-e hors d'état.

sur 11 + comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Il y aura des séquelles. Physiques, psychologiques, mécaniques peut-être...

Je deviens accro à quelque chose ou gaspille une ressource précieuse.

Je me choisis une tâche à accomplir et je me concentre dessus jusqu'au bout.

Je passe un pacte avec la bile. Je coche deux cases de pourriture.

☐ **Dépendance :** incapable d'affronter le monde seul-e, je dépends d'une substance ou une émotion. Sans ce soutien, je subis un désavantage supplémentaire lors des combats ; avec ce soutien, je reçois au contraire un avantage. Je peux prendre cet apprentissage plusieurs fois et désigner à chaque fois une source de réconfort supplémentaire.

☐ **La douleur est ma colère (nécessite SE DÉSENSIBILISER) :** lorsque je réussis un test de DÉSENSIBILISER,

je convertis mes malus de blessures en avantages supplémentaires pour le reste de la scène.

☐ **La douleur est ma vie** (nécessite SE DÉSENSIBILISER) : lorsque je suis mis-e hors d'état ou tuée, je peux tenter un test de DÉSENSIBILISER avec 3 désavantages pour pouvoir effectuer une dernière action avant de sombrer.

☐ **Lâche** : je reçois un avantage à mes tests pour FUIR mais dois en contrepartie appliquer l'éventuel +1 de situation de force ou choisir les deux plus hauts dés.

☐ **Entraînement martial** : je reçois un avantage supplémentaire à mes tests d'AGRESSER QUELQU'UN lorsque je me bats sans robot.

☐ **Je ne suis pas que la Souffrance** : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ **Je ne suis plus la Souffrance** : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Souffrance sauf un, au choix.

Ceux que je crois connaître

■ J'aime une personne mais ce n'est pas réciproque :

■ Je dois protéger quelqu'un de proche :

■ Quelqu'un m'utilise au nom d'une cause ou d'un groupe :

■ Quelqu'un croit dur comme fer que je dois arrêter :

■ Quelqu'un comprend ma souffrance mieux que quiconque :

■ Quelqu'un a décidé de me briser à tout prix :

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- ☐ quelques éraflures hors de prix.
- ☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- ☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
- ☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).

☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).

☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois AGRESSER QUELQU'UN.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois FUIR.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois JOUER LES CASSE-COUS.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le CONVAINCRE.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois ME CONFIER.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois FAIRE GAFFE.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de CRAQUER.



La Perfection

Je suis un être naturellement doué, quelqu'un à qui tout réussit. Je n'ai jamais eu à faire le moindre effort pour que mon Aqualung m'obéisse, pour comprendre même les cours les plus complexes, pour séduire qui je désirais. Ceux qui m'envient ne m'intéressent pas. La jalousie est leur domaine, et je ne m'abaisserai pas à leur niveau – après tout, si je ne montre pas l'exemple, qui le fera ?

Se battre, entrer en politique, faire avancer la science, monter les échelons... tout est possible, le temps est la seule limite. Le temps... et l'envie. Quand tout est facile, rien n'a d'intérêt.

Mais pourquoi se battre alors ?

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je me fais humilier publiquement.
- Quelque chose me résiste véritablement.
- Je sens un ennui profond m'envahir.

Comment on m'appelle

Comment on me voit

Moi : élégant-e, froid-e, gros-se bourge, distant-e, assuré-e, arrogant-e, attentionné-e, grand-e, petit-e, athlétique, début d'embonpoint, mince, beauté saisissante, coupe militaire, catogan, cheveux incroyablement longs, cheveux d'une couleur improbable, tenues hors de prix, tenues simples mais élégantes, vêtements artistiquement abîmés, uniforme impeccable.

Autres :

Mon Aqualung

Comment je l'appelle :

Comment on l'a fait : modèle familial A-3, châssis A-8 flambant neuf, armoiries ancestrales, or et argent, noir à liseré d'or, pourpre et or, épée « Gladius » et bouclier « Paladin », katana monofilament « Masamune », lance sonique ARR-o, paire de pistolets PST-8, tête de lion, tête d'aigle, ailes d'apparat, parfaitement proportionné, lourd mais efficace, chevalier d'acier, samouraï de métal.

Autres :

Ce que j'ai appris

■ **Détaché-e :** je peux défausser 1-3 bile noire quand les choses fonctionnent exactement comme je l'avais prévu.

■ **Chevalier moderne :** pendant un combat, si je veux me comporter en chevalier moderne, je teste.

sur 8-10 je peux choisir à tout moment une des options suivantes :

Je force un ennemi à me prendre pour cible prioritaire.

Je détourne une attaque visant un-e allié-e.

J'interromps l'action « stupide » d'un-e allié-e.

sur 11+ je peux recourir deux fois aux options ci-dessus avant la fin du combat mais l'Aversaire peut à tout moment choisir un unique contrecoup dû à mon excès de zèle :

Je blesse physiquement ou moralement un-e allié-e.

Je m'expose et suis blessé-e.

Ceux que je ne protège pas paient le prix fort.

Je détruis ou je perds quelque chose d'important.

☐ **En contrôle :** lorsque je n'ai pas de bile noire, je bénéficie d'un avantage supplémentaire à tous mes enfantillages.

☐ **Manipulateur :** je reçois un avantage supplémentaire à mes tests de CONVAINCRE ou de SE CONFIER lorsque je cherche à manipuler quelqu'un afin qu'il ou elle serve mes propres intérêts.

☐ **Être à sang froid** : lorsque j'obtiens une réussite excessive en pleine bataille, je peux choisir l'option négative à la place de l'Aversaire.

☐ **Pourriture noble** : tant que je ne possède pas 5 bile noire ou plus, je peux à tout moment transformer 3 jetons (ou moins) en 1 coche de nourriture.

☐ **Entraînement martial** : je reçois un avantage supplémentaire à mes tests d'AGRESSER QUELQU'UN lorsque je me bats sans robot.

☐ **Je ne suis pas que la Perfection** : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ **Je ne suis plus la Perfection** : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Perfection sauf un, au choix.

Ceux que je crois connaître

■ Quelqu'un m'impose une pression constante :

■ Un être insignifiant a le culot de me plaindre :

■ Quelqu'un jalouse mon don :

■ Quelqu'un essaie à tout prix de me recruter :

■ J'aime quelqu'un qui me voit juste comme un-e ami-e :

■ Quelqu'un connaît mon terrible secret :

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

☐ quelques éraflures hors de prix.

☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).

☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).

☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.

☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).

☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).

☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois AGRESSER QUELQU'UN.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois FUIR.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois JOUER LES CASSE-COUS.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le CONVAINCRE.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois ME CONFIER.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois FAIRE GAFFE.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de CRAQUER.



L'Arrogance

Je ne fais qu'un-e avec mon Aqualung, un-e avec la guerre et la mort. Je ne crains aucun adversaire, et aucune de vos règles ne me rattache au sol ; je suis la prédation suprême, l'ange de la destruction, la lumière au-dessus de vos sombres existences.

Les jaloux n'attendent qu'une chose : voir le jour où quelque chose me résistera, me prouvant que ceux qui ont raison ce sont eux, les laborieux et les médiocres. S'ils savaient pourtant combien je souffre dans ce demi-monde, combien je m'ennuie parmi eux !

Ne me regarde pas comme ça. Je ne suis pas des vôtres.

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je suis vaincu-e ou dépassé-e par les événements.
- Un autre enfant est au centre de toutes les attentions.
- Tout le monde me rejette à cause de mon comportement.

Comment on m'appelle

Comment on me voit

Moi : flamboyant-e, brutal-e, exemple à suivre, danger public, la prétention incarnée, vif/vive, enthousiaste, optimiste, méprisant-e, parfait-e, mince, grand-e, petit-e, athlétique, cheveux roux, cheveux auburn, yeux verts, yeux gris acier, tenues à la dernière mode, tenues provocatrices, tenues flamboyantes, tenues punks.

Autres :

Mon Aqualung

Comment je l'appelle :

Comment on l'a fait : modèle unique, châssis standard A-7 tunné, épée à deux mains BLNT-1, lance sonique « Gae Bolga », griffes météoritiques « Enkidu », fusil à canon court RFL-6, rouge vif, bleu électrique, blindage allégé, articulations pivotantes, tête de lion, tête d'aigle, ailes d'apparat, chevalier d'acier, démon de fer, samouraï de métal, ninja d'obsidienne.

Autres :

Ce que j'ai appris

■ **Icône guerrière :** je peux défausser 1-3 bile noire quand je leur montre que je suis le ou la meilleure.

■ **S'acharner :** lorsque j'échoue à une action cruciale, je peux tenter de rattraper le coup en refusant obstinément de baisser les bras, au risque d'aggraver davantage la situation.

sur 7 ou moins les conséquences sont encore plus terribles que si j'avais accepté mon destin (au choix de l'Aversaire).

sur 8-10 je rattrape in extremis la situation. L'Aversaire peut éventuellement m'infliger des dégâts légers au passage.

sur 11 + je rattrape la situation mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

J'obtiens ce que je veux, mais dans quel état ?

Les risques que j'ai pris m'attirent l'ire de quelqu'un.

Je subis des dégâts sérieux au passage.

Je n'ai pas empêché un drame important d'advenir.

☐ **Toujours en tête :** je bénéficie d'un avantage supplémentaire à mes tests pour JOUER LES CASSE-COUS, mais dois en situation de force appliquer le +1 ou prendre les deux dés les plus hauts.

☐ **Rivalité farouche :** je choisis un-e rival-e parmi les autres pilotes. Lorsque je me trouve en compétition directe avec cette personne, je bénéficie d'un avantage à mes tests mais dois en situation de force appliquer le +1 ou prendre les deux dés les plus hauts. Je peux changer de rival-e à chaque début de session.

☐ **Rebelle** : lorsque je désobéis ouvertement aux ordres, je bénéficie d'un avantage à mon prochain test mais inflige un désavantage au prochain test d'un-e allié-e.

☐ **Individualiste** : les personnes qui tentent de me CONVAINCRE ou de SE CONFIER auprès de moi subissent un désavantage supplémentaire à leur test.

☐ **Entraînement martial** : je reçois un avantage supplémentaire à mes tests d'AGRESSER QUELQU'UN lorsque je me bats sans robot.

☐ **Je ne suis pas que l'Arrogance** : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ **Je ne suis plus l'Arrogance** : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages d'Arrogance sauf un, au choix.

Ceux que je crois connaître

- ☒ Quelqu'un veut me faire ravalier ma fierté :
- ☒ Quelqu'un essaie de me rallier à sa cause ou son groupe :
- ☒ Quelqu'un est mon contact secret :
- ☒ Quelqu'un me met systématiquement hors de moi :
- ☒ J'admire quelqu'un plus que tous les autres :
- ☒ Quelqu'un me vole systématiquement la première place :

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- ☐ quelques éraflures hors de prix.
- ☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- ☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
- ☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).

☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).

☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

☒ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois AGRESSER QUELQU'UN.

☒ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois FUIR.

☒ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois JOUER LES CASSE-COUS.

☒ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le CONVAINCRE.

☒ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois ME CONFIER.

☒ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois FAIRE GAFFE.

☒ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de CRAQUER.



La Monstruosité

On m'a fait quelque chose. J'étais petit-e ? Ou c'était avant ? Je n'ai jamais connu ma mère. J'ai vu des photos d'elle, enceinte. On ne se ressemble pas. Elle a l'air heureuse, enfin je crois.

Ils disent être ma famille mais je vois comment ils me regardent. Leurs sourires puent la peur, leur peau sue l'angoisse. Et puis il y a ces voix qui m'appellent, la nuit, quand ils dorment.

Ce visage dans le miroir, est-ce seulement le mien ?

Je gagne souvent de la bile lorsque

- ☐ Je provoque le dégoût ou la peur.
- ☐ Je ne comprends pas le comportement humain.
- ☐ Je ressens brutalement des émotions humaines.

Comment on m'appelle

Comment on me voit

Moi : distant-e, bizarre, gênant-e, intimidant-e, direct-e, discrète-e, pâle, peau cireuse, peau de couleur improbable, peau squameuse, cheveux bleus ou rouges, cheveux métalliques, cheveux huileux, pas de cheveux, pupille réduite, yeux aux reflets violets ou rouges, mains légèrement palmées, grand-e, petit-e, athlétique, rond-e, froid-e, vêtements dépareillés, tenues indécentes, tenues fonctionnelles.

Autres :

Mon Aqualung

Comment je l'appelle :

Comment on l'a fait : modèle expérimental A-X, modèle de série A-7, châssis A-6 déclassé, griffes à fusion « Scylla », lance « Chiron », couteau à vibrations « Bowie K », fusil à canon long RFL-2, lasers de tête « Medusa », système d'autodestruction, blanc comme l'innocence, noir comme la fin des temps, tête et corps fusionnés, queue de scorpion, démon de fer, centaure d'airain, araignée d'acier.

Autres :

Ce que j'ai appris

☐ **Humain-e malgré tout :** je peux défausser 1-3 bile noire lorsqu'on me témoigne de l'affection.

☐ **Nuer :** lorsque j'essaie de métamorphoser mon corps ou mon Aqualung, je coche une case de pourriture et je teste :

sur 8-10 je choisis une option dans la liste ci-dessous pour le reste de la scène :

J'obtiens un pouvoir « surnaturel » (voler, hypnotiser, etc.).

Je gagne 2 cases de blessure vierges ou j'efface 2 blessures.

J'inflige 1 dégât supplémentaire à mains nues.

Je reçois un avantage à un enfantillage spécifique.

sur 11 + je choisis une option dans la liste précédente mais l'Aversaire choisit également une option dans la liste suivante :

Je coche 3 cases de pourriture au lieu d'une.

Je me blesse ou abîme mon Aqualung.

Je ne contrôle pas mon pouvoir ni sa durée.

En situation de force, je dois obligatoirement appliquer le +1 ou choisir les deux dés les plus hauts.

☐ ☐ **L'une d'elles :** à moitié sirène, je suis capable de « communiquer » avec mes « sœurs » et même avec certains géants de bile. Je peux tenter de **CONVAINCRE** un monstre assez intelligent pour me comprendre, mais avec deux désavantages. Je peux prendre une deuxième fois cette progression pour annuler cette pénalité.

☐ **Corruption in utero** : je gagne un niveau de pourriture supplémentaire.

☐ **Instabilité moléculaire (nécessite NUER)** : je reçois un avantage supplémentaire à mes tests de NUER mais dois en contrepartie appliquer le +1 ou choisir les deux dés les plus hauts si je me retrouve en situation de force.

☐ **Clones** : pour plus de sécurité, on m'a cloné-e plusieurs fois. Si je meurs, un de mes doubles viendra prendre ma place. Peut-être synchronise-t-on nos mémoires en secret, peut-être vivons-nous au grand jour, peut-être serai-je le premier clone à développer une personnalité...

☐ **Entraînement martial** : je reçois un avantage supplémentaire à mes tests d'AGRESSER QUELQU'UN lorsque je me bats sans robot.

☐ **Je ne suis pas que la Monstruosité** : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ **Je ne suis plus la Monstruosité** : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages de Monstruosité sauf un, au choix.

Ceux que je crois connaître

■ Quelqu'un contrôle entièrement mon existence :

■ Quelqu'un me voit juste comme un-e ami-e :

■ Quelqu'un comprend ma souffrance :

■ Quelqu'un veut me libérer ou m'utiliser :

■ Quelqu'un veut me détruire coûte que coûte :

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- ☐ quelques éraflures hors de prix.
- ☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- ☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
- ☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).

☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).

☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois AGRESSER QUELQU'UN.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois FUIR.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois JOUER LES CASSE-COUS.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le CONVAINCRE.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois ME CONFIER.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois FAIRE GAFFE.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de CRAQUER.



L'Obeissance

Vous nous voyez peut-être comme des enfants, mais nous sommes d'abord des soldats en temps de guerre. Nous nous devons à nos supérieurs, à notre peuple, à l'humanité même, et s'il nous faut pour cela mettre de côté toutes ces choses qui font une enfance, alors nous nous devons de le faire sans un regard en arrière.

Ma vie ne compte pas, seule compte la valeur que le Corps de Défense m'attribue. Si je dois me sacrifier pour la cause, ce sera quand on m'en donnera l'ordre, en emportant un maximum d'ennemis avec moi.

Pourquoi ces mots sonnent-ils si creux à mon âme?

Je gagne souvent de la bile lorsque

- Je déçois mes supérieurs.
- Je suis pris-e entre mes ordres et mes désirs.
- La situation m'échappe totalement.

Comment on m'appelle

Comment on me voit

Moi : inébranlable, gestes assurés, angoissé-e, tic nerveux, au bord de la crise de nerfs, méprisante, agressif/agressive, inconstant-e, arrogant-e, cheveux bien attachés, coupe militaire, cheveux gris, cheveux bleus, grand-e, petit-e, athlétique, musclé-e, blessure de guerre, vêtements neutres, toujours en uniforme, treillis et débardeurs.

Autres :

Mon Aqualung

Comment je l'appelle :

Comment on l'a fait : châssis standard A-7, châssis A-8 flambant neuf, modèle A-6 rapiécé, grande épée « Météore », katana monofilament « Shiro », épée « Gladius » et bouclier « Paladin », épée « Gladius » et pistolet automatique PK-5, couteaux à vibration « Altaïr », arc sonique ARR-3, fusil d'assaut FLAM-2, lance-missiles dorsal, jetpack, décorations militaires, tête de mort, trophées macabres, chevalier d'acier, démon de fer, samouraï de métal.

Autres :

Ce que j'ai appris

■ **L'étoffe des héros :** lorsque je me montre digne de leurs attentes, je peux défausser 1-3 bile noire.

■ **Commander :** si je tente de coordonner plusieurs équipes, je teste :

sur 8-10 tant que tout le monde suit mes directives, les personnes sous mes ordres reçoivent un avantage à leurs enfantillages.

sur 11 + comme ci-dessus mais l'Aversaire choisit une option dans la liste :

Si quelqu'un désobéit, l'avantage se change en désavantage pour tous, moi comprise.

Je m'expose ou j'expose quelqu'un d'autre au danger.

Je sacrifie quelque chose d'important.

Une des personnes qui me suivent se retrouve dans une situation moralement éprouvante.

☐ **Fils/fille à papa :** une personne influente me protège envers et contre tout. Je peux la CONVAINCRE ou ME CONFIER auprès d'elle sans les désavantages liés à son statut d'adulte.

☐ **Symbole vivant :** lorsque j'essaie de CONVAINCRE une foule ou des personnes sensibles à mon statut de pilote d'Aqualung, je bénéficie d'un avantage supplémentaire.

☐ **Discipline :** si je suis à la lettre les ordres de quelqu'un de plus gradé, je reçois un avantage supplémentaire à mes enfantillages. Si je me retrouve soudain sans consigne ou si le plan se révèle catastrophique, je reçois à la place un désavantage supplémentaire.

☐ **Boss don't cry** : lorsque je dois faire un test de CRAQUER devant les pilotes ou les soldats dont j'ai la responsabilité, je bénéficie d'un désavantage supplémentaire et choisis quand appliquer l'éventuel -1 de situation de faiblesse.

☐ **Entraînement martial** : je reçois un avantage supplémentaire à mes tests d'AGRESSER QUELQU'UN lorsque je me bats sans robot.

☐ **Je ne suis pas que l'Obéissance** : je gagne un apprentissage d'un autre archétype (si j'ai déjà un tel apprentissage, je dois effacer ce dernier).

☐ **Je ne suis plus l'Obéissance** : je choisis un nouvel archétype ; je perds tous mes apprentissages d'Obéissance sauf un, au choix.

Ceux que je crois connaître

■ Quelqu'un me met une pression constante :

■ Quelqu'un veut me voir tomber :

■ Quelqu'un comprend ma souffrance :

■ Quelqu'un me voit comme un-e ami-e :

■ Quelqu'un veut me révéler la vérité :

■ Quelqu'un connaît mon terrible secret :

Les coups que nous avons pris

Mon Aqualung

- ☐ quelques éraflures hors de prix.
- ☐ tu vas avoir besoin de sérieuses réparations (1 désavantage).
- ☐ qu'est-ce qu'ils t'ont fait... (2 désavantages).
- ☐ repose en paix, mon ami.

Et moi

- ☐ j'ai besoin de quelques heures pour souffler.
- ☐ j'ai besoin de me reposer un jour et une nuit (1 désavantage).
- ☐ j'ai besoin de soins intensifs et d'une semaine de repos (2 désavantages).
- ☐ je n'aurai plus jamais à piloter.

Pourriture

Niveau :

☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = +1 niveau)

Expérience

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ (5 coches = 1 apprentissage)

Rappel des enfantillages ordinaires

■ Lorsque je veux blesser, immobiliser, repousser ou prendre de force, je dois AGRESSER QUELQU'UN.

■ Lorsque je veux éviter les ennuis quels qu'ils soient, je dois FUIR.

■ Lorsque je veux faire un truc idiot ou dangereux, je dois JOUER LES CASSE-COUS.

■ Si je demande à quelqu'un de me laisser ou de m'aider, je dois le CONVAINCRE.

■ Si je veux passer un bon moment à deux, vider mon sac ou tirer les vers du nez, je dois ME CONFIER.

■ Lorsque je cherche quelque chose qui m'est caché, je dois FAIRE GAFFE.

■ Si j'ai 5 bile noire et que l'Aversaire me propose une action risquée ou embarrassante, je dois faire un test pour ne pas CRAQUER.

Expérience

Chaque fois que je subis un revers cuisant ou quand j'ai le sentiment d'avoir appris quelque chose sur moi-même, sur les autres ou sur le monde, je coche 1 case d'expérience.

Bile noire

prenez 1-3 jetons de bile noire quand votre enfant souffre, se sent seul, a peur.

Chaque jeton misé sur un enfantillage = +1 au test (max +3).

Attention : 5 bile noire = l'enfant risque de CRAQUER.

Enfantillages de l'Aversaire

Pour parler, reposez-vous sur...

Vos objectifs

- Donnez vie à la base et à ses habitants.
- Jouez pour découvrir ce qui va se passer.
- Révélez peu à peu que le monde est condamné.

Vos principes

- Dépeignez un monde d'adultes bâti sans considération pour les pilotes.
- Adressez-vous aux personnages-joueurs.
- Donnez aux personnages non-joueurs un nom et une vie.
- Ayez de la tendresse pour tous les personnages, un peu.
- Faites des sirènes de l'averse des monstres... mais pas seulement.
- Montrez que toute action a des conséquences, souvent douloureuses, parfois heureuses.
- Rappelez-leur que la solitude et le besoin d'amour ne disparaissent jamais vraiment.
- Faites des combats le creuset des drames à venir.
- Faites surgir la mort avec parcimonie, mais sans concession.
- Utilisez régulièrement des enfantillages d'Aversaire mais avancez masqué-e.
- Interrogez-les sur les petits détails du monde qui est le leur.
- Interrogez-les sur leur état d'esprit.
- Pensez à ce qui se passe quand les personnages-joueurs ne sont pas là.
- Parfois, laissez quelqu'un d'autre décider.

Vos enfantillages

Enfantillages «insouciant»

- Séparez-les, réunissez-les, coincez-les.
- Annoncez ouvertement un malheur en préparation.
- Préparez dans l'ombre un malheur à venir.

- Offrez-leur une opportunité, avec ou sans prix à payer.
- Demandez-leur ce qu'ils ressentent.
- Offrez-leur de craquer en proposant un acte embarrassant, honteux ou risqué.
- Utilisez un Enfantillage de PNJ.
- Parfois, mettez-les en garde et demandez-leur s'ils continuent.
- Demandez « qu'est-ce que tu fais ? ».

Enfantillages «cruels»

- Privez-les de ce qu'ils veulent, possèdent ou aiment.
- Réduisez-les à l'impuissance.
- Humiliez-les.
- Infligez des dégâts comme annoncé.
- Rendez-les responsables d'un drame.
- Renvoyez-leur leurs enfantillages à la figure.
- Faites-les juger par d'autres.

Les enfantillages de vos PNJs

Enfantillages de chef-fe de service

- Rabrouer, rabaïsser, humilier.
- Menacer, faire pression.
- Ordonner une peine d'enfermement.
- Condamner à mort.
- Monter un-e pilote contre un-e autre.
- Mettre au défi, provoquer un-e pilote.
- Envoyer un-e pilote à la mort.
- Gifler ou cogner sans avertissement.
- Refuser d'écouter, refuser de s'expliquer, rejeter les faits.
- Écouter puis n'en faire qu'à sa tête.
- Laisser brièvement apercevoir des émotions.
- Mettre un terme à la discussion.

Enfantillages de tuteurs et tutrices

- S'écraser devant l'autorité.
- Prendre position contre l'autorité.

- Crier sur son/sa pupille et culpabiliser.
- Sacrifier son/sa pupille au nom de l'humanité.
- Se sacrifier ou sacrifier l'humanité au nom de son/sa pupille.
- Se montrer dur-e voire injuste par amour.
- Poser une question embarrassante à un-e pilote.
- Donner une leçon de vie à un-e pilote.
- Faire l'inverse de ce que l'on prône.
- Refuser d'admettre ses torts et retourner les accusations.
- Décevoir, une nouvelle fois.
- Promettre de changer, pour de vrai cette fois.
- Donner un conseil basé sur son expérience personnelle.

Enfantillages de pilotes non-joueurs

- Lancer un défi à un-e autre pilote.
- S'appropriier tout le mérite.
- Flirter sans comprendre les enjeux.
- Se refermer comme une huître.
- Opter pour la pire solution qui soit.
- Se révolter sans plan de secours.
- Réagir de façon disproportionnée.
- Se sacrifier pour la cause.
- Protéger l'être aimé.
- Avouer ses sentiments puis laisser l'autre s'en débrouiller.
- Forcer le consentement d'un-e autre pilote.
- Laisser entrevoir un déséquilibre intérieur.
- Rejeter toute forme d'aide.

Enfantillages de gens ordinaires

- Remettre quelque chose à plus tard.
- Infantiliser un-e pilote.
- Mégoter, négocier, râler.
- Blâmer le gouvernement ou la science.
- Évoquer une morale sous forme de vieux souvenir.
- Proposer quelque chose de mal (boisson, drogue, un vol...).
- Se mettre en danger au pire moment
- Imposer un choix binaire.

- Faire preuve de lâcheté.
- Faire preuve de courage.
- Rassembler les troupes.
- Ensemble, réussir l'impossible.

Vos notes et la cohérence interne du monde

Votre intuition et votre expérience