

# PERVERSITE

## « NID DE COUCOU »

(Niveau 3)

**PRÉ-REQUIS :** Education 2 ; Psychologie 5+

**POSSIBILITÉ DE CUMUL :** oui (capacités spéciales)

Les pervers, les manipulateurs, les sadiques les machiavels, les harceleurs usent de la bonté et de la gentillesse, voire de la naïveté des autres pour leur propre pouvoir. Mais aussi de leur savoir-faire, savoir-être, savoir-vivre, savoir tout coût.

### **Bonus**

Un dur labeur d'apprendre, pour les mauvaises personnes, les capacités spéciales. C'est long et contraignant ! Les personnages, qui ont nid de coucou, peuvent pernicieusement prendre rapidement et sans effort une capacité spéciale. Cette pioche peut être faite, avec l'accord du maître du jeu pour les personnages joueurs qui veulent faire des méchants. Elle se transforme à l'avantage du méchant (joueur ou pas) dans le domaine de morbidité ou débouche sur de la maniabilité.

Ex : Le méchant transforme le « *Nudge* » (incitation douce, ou coup de pouce) en manipulation, et de réformé les capacités de « ALLIANCE » des charmeurs en « PERVERSITE » des charmeurs manipulateurs.

### **Capacités spéciales**

- **Noyautage :** Vous restez dans une logique de séduction mais plus pour un « *accouplement* » romancé et en délicatesse mais par un « *coût* » animale, voir même pour « tué » par une étreinte mortel (un jet réussi en sang-froid peut l'éviter). Le noyautage permet d'utiliser de sa caractéristique charme avec un jet de dé bleu (en usage des règles du dé bleu).

Ex : dans le scénario un ami d'enfance, il étouffe dans l'œuf le monde grégaire de la séduction pour devenir de vraie fourbe pervers-narcissique et de basculé dans le Néandertalien « *baisé, tué* ». - *Où plutôt faire baiser, et faire tuer !*

- **Anfractueux :** Vous masquez un caractère corrosif grâce à ses capacités de communication verbale des plus affables. Anfractueux permet un dé bleu au jet d'éloquence, de séduction, de rhétorique, et même d'intimidation en usage des règles du dé bleu dans COPS.

- **Imposture :** Vous pouvez vous faire passer pour ce que vous n'est pas. Imposture vous octroie des bonus/malus dans les interactions sociales et particulièrement dans les interrogatoires pour les relations avec les cops. (A la convenance des MJs). Surtout les deux pôles d'attitude « *Agressif* » et « *Amical* ».

Lorsque vous devez rapidement créer ces caractéristiques pour l'un de vos manipulateurs interrogés, le MJ peut se contenter de distribuer comme bon vous semble les cinq valeurs suivantes : +2 ; +2 ; +1 ; +1 ; 0 entre les attitudes Agressif, Inquisiteur, Froid et détaché, Poli, Amical.

- **Tartufe :** -*La théorie du jeu*- est un peu leur domaine d'un second plaisir qui va probablement mettre les cops sur les nerfs. Un jet sur la compétence « *Jeu* » réussi pour vous, vous vous octroyez un bonus. Un bonus pour faire comprendre qu'il y a bien une relation malsaine. Les interrogés même s'ils sont dans des salles différentes leur permet à, l'un, l'autre des acolytes, d'avoir un bonus sur l'un de ses jets au choix du MJ pas du PJ (pour les PJs méchant). Pique-nique-douille, ce sont les cops les andouilles, où tout autre locuteur.

- **Soumission :** La cible, sans le savoir, n'a plus les capacités, physique, mental, émotionnelle, spirituelle sur ses propres choix, de réfléchir par elle-même et de fait des actes propres sans votre assentiment. La cible prend un malus de -2 à tous ses jets de résistance.

Ex : Certains gourous ont cet art de soumission pour le côté spirituel. Si votre PJ veut en être demander lui de faire une consultation avant de jouer un pervers-narcissique politico-maniaque.

- **Climat incestuel :** Vous permet de faire tomber un tabou auprès de la situation de séduction : faire l'amour avec un couple (non volontaire dans le contexte échangiste), d'une relation mère / enfant avec vous. Plus de relance de jet de dé de résistance si le vous avez réussi plusieurs jets de son côté. (Un jet par interaction et intervenant).

- **Cigarillos puants :** Inversé le jeteur de jet de dé, dans les moments de relation conflictuel. C'est l'autre qui culpabilité, vous pouvez aussi simplifier en annulant le jet de dé de résistance mais le fait que l'autre lance un dé non réussi permet de prendre conscience et porté plainte auprès d'un membre de LAPD ou en parler à un ami COPS.

Ex : Dans le scénario « *un jour et ça fin* » Path Bazin est sous l'influence des frères Psalid. Ces jets de compétence pour vérifier les normatifs peuvent être lancé par les méchants. (A la discrétion du MJs pour le faire avec le PJ sans qu'il le remarque et croire à une réussite).

- **Réification :** La capacité d'utiliser du baratin pour transformer une personne en objet. Réification vous octroie un jet de dé bleu dans les domaines de la communication. Comme défini dans les règles de COPS. Le sujet devient donc un objet.

- **Décervelage :** Décervelage vous octroie un dé bleu en usage des règles du dé bleu dans COPS. Vous pouvez utiliser de cette capacité pour faire un jet de résistance à l'alcool, à la drogue, au poison, à l'intoxication (style alimentaire). A faible envergure bien sûr. Les mortelles restent mortelles.

- **Disqualification :** Vous permet de mettre une certaine avance sur l'autre, sur un même sujet, objectif, etc. (la

personne avec cette capacité disqualifie l'autre à jet de dé égal, ou, à votre avance).

- *Arna-coeur* : C'est une sorte de télépsychie, vous devinez les pensées de votre acolyte, tous les jets de psychologie afin de comprendre, ressentir les émotions, déceler le mensonge, etc. chez votre complice voit le seuil de réussite réduit à 1. Lorsqu'un des membres de cette capacité spéciale est en danger de mort (à la discrétion du MJ) l'autre le ressent immédiatement. Enfin un simple jet de perception / 6+ avec 1 réussite vous permet de localiser votre binôme dans des conditions difficiles (au milieu de la foule, via une radio (comme la Cibi) avec mauvaise réception, sous une avalanche).

- *Machiavel* : Pour les PJs qui veulent faire un méchant, cela lui permet d'avoir deux capacités spéciales pour le prix d'un seul. (Cette capacité permet donc deux autres capacités). Limité cette capacité selon vous besoin.

Ici les capacités spéciales sont dédiées fortement au manipulateur charme, avec usage d'un vouvoiement Le scénario mais le nid de coucou s'adapte à tous les personnages non joueurs de vos scénarios sans trop de modification. Cela donne un ton grave. C'est volontaire de les faire en capacité spéciales plutôt qu'en style, à vous, maître du jeu, de vous les approprier pour en faire bon usage pour vos méchants ou certains personnages joueurs voulant faire accessoirement un méchant d'un soir.