



Éléments de jeu

Vitalité – votre énergie spirituelle ou force vitale.

Les dommages infligés à votre gaze (corps fantomatique) lors d'une projection sont appliqués sur vos points de Vitalité, pas sur votre table de santé. Ceci ne s'applique pas pour les **glisseurs**

Agit sur l'aspect "vivant" que vous montrez lorsque vous apparaissez aux vivants. Haute Vitalité = vibrant de vie, vivant, et chaud au toucher.

Faible Vitalité = décharné, maladif, et froid au touché. Avec les signes apparents de la cause la mort, si la personne est réellement décédée.

Agit sur votre "visibilité" auprès des autres fantômes. Haute Vitalité = Manifeste aux drones et blips, passe inaperçu pour les Spectres. Faible Vitalité = passe inaperçu pour les drones et blips, semblable à de la nourriture pour les Spectres.

Les **Horreurs** requièrent une dépense de Vitalité pour activer leurs effets. La quantité de Vitalité dépensée détermine le niveau de puissance de l'effet.

Les dépenses importantes de Vitalité (3 ou plus en 1 tour par un personnage) ont tendance à attirer l'attention des Spectres environnants

Regagner de la Vitalité:

Se reposer pendant 8 heures sous forme de fantômes = 1 point de Vitalité regagné

Les membres de l'Athanor peuvent donner de la Vitalité aux autres membres dans leurs lignes de vue

Dépenser 1 point de Volonté = 3 points de Vitalité regagnés

Absorber 1 point de Rancoeur = 1 point de Vitalité regagné

Absorber 1 *niveau* de Rancoeur = 10 points de Vitalité

Voler de la Vitalité à d'autres entités, voir **Rapine**

Gagner de la Vitalité en aidant d'autres fantômes à "trouver la paix", voir **Rompre l'Attache**

Se reposer pendant 1 heure dans *son* corps = 1 point de Vitalité regagné

Rancoeur – la mesure de votre haine, frustration, peur, et malveillance.

La Rancoeur peut être absorbée pour de multiples raisons. Souvenez vous que l'on ne dépense jamais sa Rancoeur, elle ne s'en va pas, un personnage accepte son "côté sombre" et le laisse surgir pendant un moment pour accéder à son pouvoir.

Absorber 1 point de Rancoeur = augmente la Vitalité d'un point

Absorber 1 niveau de Rancoeur = augmente la Vitalité de 10 points

Absorber X points de Rancoeur = amène toutes les **Souillures** à surface pendant X tours

Gagner de la Rancoeur : Chaque fois que vous absorbez un point/niveau de Rancoeur, vous faites un jet d'un nombre de dés égal au nombre de point/niveau absorbé (difficulté 7). Pour chaque échec, vous gagnez un point/niveau de Rancoeur supplémentaire. Pour chaque échec critique, vous gagnez 2 points/niveaux de Rancoeur supplémentaires.

Perdre de la Rancoeur : La seule manière d'abaisser votre niveau de Rancoeur est d'aider un autre fantôme en le conduisant à la récompense finale. À chaque fois que l'Athanor utilise Rompre l'Attache et délivre un fantôme d'une attache, l'agent qui l'a le plus aidé peut gagner de la Vitalité ou perdre de la Rancoeur. À chaque fois que l'Athanor brise l'ultime attache d'un fantôme, l'agent qui l'a le plus aidé perd un *niveau* de Rancoeur.

Souillures – les manifestations physiques de vos frustrations et faiblesses.

Les souillures sont les manifestations perverses de la façon dont vous vous percevez. Les Souillures ne sont pas toujours apparentes, elles apparaissent seulement si votre personnage les déclenche ou si votre Rancoeur devient trop importante. Vous pouvez donc manifester volontairement vos Souillures en absorbant de la Rancoeur. Pour chaque niveau de Rancoeur au-dessus de votre Vitalité de Départ vous gagnez une autre Souillure.

Yeux Morts – Les agents sous forme fantomatique peuvent voir les vivants et les morts. De plus, vous pouvez savoir combien il reste de Vitalité à une entité en faisant un jet Perception + Vitalité de Départ (difficulté 6). Yeux Morts est automatique dès que vous êtes projetés. Yeux Morts ne vous permet pas de voir les entités habitant une personne ou possédant un objet, à moins qu'elles ne décident de se révéler.

Intangible et Invisible – En dépensant un point de Vitalité, vous pouvez traverser volontairement les objets physiques pendant une scène entière. Sinon à chaque fois que quelque chose traverse votre gaze vous perdez un point de Vitalité par tour. Cela continuera jusqu'à ce que vous dépensiez un point de Vitalité pour devenir intangible.

Se Manifester – Toutes les apparitions peuvent dépenser de la Vitalité pour se manifester dans le monde des vivants. La quantité d'énergie dépensée pour la manifestation détermine le degré d'interaction possible. La vitalité actuelle détermine à quel point vous apparaissez comme vivant: 7 ou plus, vivant – 8 chaud au toucher – 6 ou moins, apparition progressive de signes apparents du décès. Pleinement manifesté, vous pouvez agir à la fois sur les vivants et les fantômes.

Détection du Groupe de Natures – Vous pouvez sentir à quel groupe de Nature correspond un personnage. En présence de la cible, dépensez 1 point de Vitalité pour avoir une approximation de sa Nature. Aucun jet de dés n'est nécessaire. Vous ne pouvez pas deviner la Nature exacte, seulement le Groupe de Nature, sauf si vous partagez la même nature que la cible Les Groupes de Natures sont :

Banshee : Ange gardien, Protecteur, Séducteur, Martyr, Médiateur, Pénitent

Hanteur : Inconstant, Explorateur, Solitaire, Rebelle, Sociable, Risque-tout

Poltergeist: Brute, Terre à terre, Critique, Juge, Masochiste, Perfectionniste, Individualiste

Chevaucheur : Autocrate, Bureaucrate, Battant, Dirigiste, Meneur, Mentor, Pédagogue, Traditionaliste

Feu Follet: Bon Vivant, Enfant, Opportuniste, Noceur, Enigmatique, Bouffon

Groupe Mystère 1: Architecte, Avant-Gardiste, Passionné, Rêveur, Joueur, Visionnaire

Groupe Mystère 2: Conformiste, Grincheux, Fanatique, Suivant, Scientifique, Survivant

Groupe Mystère 3: Dépendant, Barbare, Déviant, Grotesque, Monstre, Miséreux

Le Chagrin aime la Compagnie – Vous pouvez dépenser 1 point de Vitalité pour établir un lien empathique avec un fantôme du même Groupe de Nature. Si le fantôme n'accepte pas ce lien, vous devez faire un jet de Volonté en résistance. Une fois le lien crée, vous avez 2 dés supplémentaires pour les jets Sociaux à l'encontre de l'entité; si le fantôme a une Nature identique à la vôtre, vous gagnez 4 dés dans les jets sociaux.

Sentir la Ligne de Vie – En dépensant 1 point de Vitalité vous obtenez un indice concernant les

attaches d'un autre fantôme. (Objets de son amour ou devoir inachevé) Cela prend la forme d'un flash concernant chaque entrave.

Rompre l'Attache – Donner à un fantôme (de votre Groupe de Nature) la connaissance qu'une de ses attaches a été résolue nécessite la dépense de 10 points de Vitalité. Le fantôme visé gagne 1 niveau de Vitalité (jusqu'à un maximum de 5). En bénéfice de cet acte, vous pouvez perdre 1-5 points de Rancœur. En délivrant un fantôme de son ultime attache, vous perdrez un *niveau* de Rancœur.

Rapine – Vous pouvez dérober de la Vitalité d'un fantôme de votre Groupe de Nature. Vous devez toucher la cible et faire un jet de Volonté en résistance (difficulté 6). Chaque succès vous permet de drainer 1 point de Vitalité. Ceci constitue un acte vil et à chaque fois que vous faites appel à Rapine, vous devez faire un jet de Niveau de Rancœur (difficulté 6). Chaque succès fait gagner un point de rancœur.

Horreurs – les pouvoirs surnaturels possédés par les projetants et les fantômes. De plus, chaque Horreur a un Bénéfice. Le Bénéfice est un aspect particulier d'une Horreur qui peut être appliqué à un autre Joueur.

Congélation – crée des armes à partir de votre propre gaze, requiert Tumulte

Pressentiment – brèves visions du passé ou du futur, requiert Gémissement

Tumulte – manipule et déplace des objets, automatique aux Poltergeists

Possession – possède et contrôle des objets ou immeubles, automatique aux Hanteurs

Juggernaut – augmente votre force, dextérité ou vigueur, requiert Asservissement

Asservissement – possède et contrôle des humains, automatique aux Chevaucheurs

Course de l'Orage – téléportation de courte distance, requiert Repos Surnaturel

Repos Surnaturel – crée une aura charismatique autour de vous, automatique aux Feux Follets

Gémissement – modifie les émotions ou cause des dégâts avec votre voix, automatique aux Banshees

Nimbe de Sorcière – génère et décharge de l'électricité ou du feu, requiert Possession

Chaque Ombre possède deux Horreurs qu'elles ne pourront jamais apprendre :

Ombre	Horreur automatique	Horreur favorite	Horreurs interdites
Banshee	Gémissement	Pressentiment	Tumulte & Congélation
Hanteur	Possession	Nimbe de Sorcière	Gémissement & Pressentiment
Poltergeist	Tumulte	Congélation	Repos Surnaturel & Course de l'Orage
Chevaucheur	Asservissement	Juggernaut	Aucune connue pour l'instant
Feu Follet	Repos surnaturel	Course de l'Orage	Asservissement & Juggernaut

Glisseur – *Avantages* = **Se projeter** prend seulement un tour en utilisant Méditation, ou 1 minute sinon. Vous pouvez **Tirer la Poignée** pour revenir dans votre corps en 1 tour, vous prenez automatiquement un niveau de dégât contondant. *Désavantages* = Vous devez dépenser 1 point de Vitalité par heure pour maintenir vos fonctions vitales durant la projection, sinon votre corps recevra un niveau automatique de dégâts contondant. Les **dégâts** faits à votre gaze sont transférés à votre corps en dégâts contondants, vous pouvez faire un jet d'encaissement avec votre vigueur (difficulté 5).

Dormeur – *Avantages* = Vous n'avez pas de Vitalité à dépenser pour vous projeter. Vous pouvez rediriger vos points de Rancœur vers votre corps pour le coût d'un niveau automatique de Dégâts

contondant par point de Rancœur. Ces dégâts contondants ne peuvent être soignés qu'au rythme d'un point par tour, une fois de retour dans votre corps. *Désavantages* = La mise en **Flatline** / retour à la vie prend 5 heures.

Esprit – *Avantages* = gagne 5 **points de bonus** lors du décès ou de la création. *Désavantages* = un double maléfique (spectre) essaye de ruiner sa vie

Nuance – *Avantages* = Vous pouvez dépenser 2 points de Vitalité pour invoquer une **Souillure** sans devoir absorber de la Rancœur. *Désavantages* = vous ne pouvez jamais avoir plus de points de Vitalité que votre **Vitalité de Départ**. De plus, vous ne pourrez jamais augmenter votre Vitalité de Départ avec de l'expérience.

Manifestations

(Les remarques entre parenthèses décrivent l'apparence d'une manifestation avec une Rancœur élevée)

Banshee– 0 Vitalité = murmure avec une voix douce (profonde), 1 Vitalité = apparaît comme un fantôme de gaze flottante (déchiquetée) avec la moitié de sa Force (arrondi à l'inférieur), 2 Vitalité = humain, léger comme s'il flottait dans l'eau.

Hanteur– 0 Vitalité = apparaît comme humain (ombre) mais seulement dans des surfaces réfléchissantes, 1 Vitalité = apparaît physiquement humide, voilé (ondulant, grouillant) avec la moitié de sa Force (arrondi à l'inférieur), 2 Vitalité = humain bien que maladif, anémique voire atteint de jaunisse

Poltergeist– 0 Vitalité = contrôle des objets avec 1 point de Force et de Dextérité, les mots écrits apparaissent normalement (comme s'ils saignaient), 1 Vitalité = forme un corps (tourbillonnant) avec des objets environnants avec la moitié de ses scores d'Attributs et de Capacités et doit faire un jet de Volonté (difficulté 7) à chaque fois que le corps reçoit des dégâts, 2 Vitalité = humain dégageant une énergie « intense », colérique.

Chevaucheur – 0 Vitalité = se manifeste en faisant parler (de manière démoniaque) ou bouger un corps vivant, 1 Vitalité = un corps de fils argentés et de brumes (noirs et huileux) avec la moitié de ses scores d'Attributs et de Capacités, 2 Vitalité = humain avec une peau fine, laissant voir les veines

Feux Follets – 0 Vitalité = une douce lumière blanche ou jaune (rouge ou violette), complètement muet, peut affecter très légèrement des objets comme des interrupteurs, 1 Vitalité = forme humanoïde floue (comme une photo en noir & blanc) avec la moitié de ses scores d'Attributs et de Capacités, 2 Vitalité = humain avec un sourire béat (démoniaque)

Résumé des Horreurs

Congélation – crée des armes à partir de votre propre gaze, requiert Tumulte

Durée = 1 scène. Jet de Manipulation + Capacités appropriés (Difficulté 7) pour créer un objet. La Vitalité dépensée détermine la taille et/ou les dégâts potentiels de l'objet créé. La portée des projectiles est de (Vitalité dépensée X 5) mètres.

0 Vitalité – mains endurcies; Force +1 contondant.

1 Vitalité – petits objets (couteau, clé, outils de crochetage, coup de poing américain); Force +2 contondant ou Force +1 létal

2 Vitalités – objets de taille moyenne (épée courte, matraque, shuriken); Force +3 contondant ou Force +2 létal; 4 projectiles à tir unique

3 Vitalités – grands objets (hache, pistolet lourd, revolver léger, pied-de-biche); Force +4 contondant, Force +3 létal, ou groupement de 5 dés ; arme à feu non-automatique

4 Vitalités – grands objets (fusil, fusil à pompe, revolver lourd); Force +5 contondant, Force +4 létal, or groupement de 8 dés; tir semi-automatique possible

5 Vitalités – grands objets (épée bâtarde, fusil d'assaut, petite mitrailleuse); Force +6 contondant, Force +5 létal, ou groupement de 8 dés; tir automatique possible

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, ajoutez 4 dés de dégâts à la prochaine attaque réussie contre la cible. Dure une scène.

Pressentiment – brèves visions du passé ou du futur, requiert Gémissement

Durée = (Vitalité dépensée + 1) tours. Posez une question à propos d'une personne précise, d'un lieu, ou d'un objet.

0 Vitalité = 1 heure dans le passé ou le futur pendant 1 tour. 1 = 1 jour pendant 2 tours. 2 = 1 semaine pendant 3 tours. 3 = 1 mois pendant 4 tours. 4 = 1 an pendant 5 tours. 5 = 10 ans pendant 6 tours.

Jet de Perception + Empathie (Difficulté 6), le nombre de succès détermine le niveau de précision :

1 = Passé – vision floue devant	Futur – événement qui arrivera sans contexte
2 = Passé – vision claire, son diffus	Futur – événement avec une partie du contexte
3 = Passé – vision claire avec son	Futur – événement approprié, s'il se réalise ou non
4 = Passé – claire et se déplace	Futur – vision claire du futur le plus probable
5 = Passé – re-visionnage total	Futur – vision claire de la question appropriée, des points focaux de bifurcations des avenir possibles

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, diminuez de 2 la difficulté d'un jet d'une autre Horreur. Dure un tour.

Tumulte – manipule et déplace des objets, automatique aux Poltergeists

Durée = (Vitalité dépensée + 1) tours. **Portée** = 30 mètres. À 0 Vitalité, l'Horreur a 1 dé dans la Force et dans la Dextérité. Chaque point de Vitalité dépensé ajoute 1 dé supplémentaire en

Force *ou* Dextérité, mais pas aux deux.

Force de l'Horreur – Détermine les dégâts de base faits par une attaque (Force de l'Horreur, contondant ou létal selon l'objet). Détermine également le poids maximum d'objets portés (Force de l'Horreur X 2 Kilogrammes) et à quelle distance un objet peut être lancé (Force de l'Horreur X 5 mètres).

Dextérité de l'Horreur – Détermine les succès d'une attaque par un Jet de la Dextérité de l'Horreur + Mêlée (difficulté 6). Détermine aussi combien d'objets peuvent être lancés en une fois (un objet de 2 Kg ou un groupe d'objet de 2 Kg par point de Dextérité de l'Horreur). Chaque objet ou groupe supplémentaire signifie -1 à la Dextérité de l'Horreur, -1 à la difficulté du jet d'attaque, et +1 à tous les jets de la cible.

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, augmente la puissance d'une autre Horreur de 2 points de Vitalité. Dure un tour.

Possession – possède et contrôle des objets ou immeubles, automatique aux Hanteurs

Durée = 1 scène, peut être prolongé en dépensant 1 point de Volonté par scène. L'objet possédé devient votre « corps ». Chaque tour où l'objet reçoit des dégâts, vous perdez 1 point de Vitalité. Vous pouvez faire tout ce que peut faire cet objet normalement, en y substituant vos propres Traits.

La Vitalité dépensée détermine la taille:

- 0 = Téléphone portable ou pistolet
- 1 = Micro-onde ou ordinateur
- 2 = Moto ou bibliothèque
- 3 = Voiture ou petit hangar
- 4 = Maison ou bus
- 5 = Manoir ou avion de ligne

Des effets plus spectaculaires peuvent être réalisés en faisant un jet de Vigueur + Artisanat (difficulté 6).

- 1 Succès = effet spécial mineur
- 2 = Ne nécessite pas de source extérieure d'énergie
- 3 = Peut endommager l'objet envoûté
- 4 = Réparation intérieure par un jet d'Intelligence + Artisanat ou Technologie
- 5 = Effets importants comme faire bouger des statues ou marcher des chaises

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, retarde l'effet d'une Horreur dans un objet. Se déclenche après 1-3 tours.

Juggernaut – augmente votre force, dextérité ou vigueur, requiert Asservissement

Durée = (Vitalité dépensée + 1) tours. Juggernaut est une action réflexe et n'affecte que vous. À 0 Vitalité, vous gagnez 1 point de modification d'Attribut Physique. Chaque point de Vitalité dépensé en plus, vous donne 1 point supplémentaire pour les Attributs Physiques, jusqu'à un maximum de 6 points d'Attribut pour 5 points de Vitalité.

Force – Améliorer la Force augmente simplement ce Trait d'un point.

Dextérité – Améliorer votre Dextérité n'augmente pas votre niveau de Dextérité. À la place, vous gagnez une action supplémentaire par tour par point dépensé dans la Dextérité. Ces

actions ne peuvent être divisées en actions multiples. Ces actions supplémentaires peuvent être utilisées pour l'usage d'autres Horreurs.

Vigueur – Améliorer la Vigueur agit comme une armure du niveau des points de Vitalité investis dans la Vigueur. Cette armure annule un dégât par point.

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, donne 2 dés à un jet Physique d'une Horreur. Dure un tour.

Asservissement – possède et contrôle des humains, automatique aux Chevaucheurs

Durée = nombre de succès sur un jet de Charisme + Commandement (difficulté Volonté de la cible). 1 = 1 tour, 2 = 1 minute, 3 = 1 scène, 4 = 1 jour, 5+ = indéfiniment. Vous ne pouvez utiliser plus de succès que de Vitalité dépensée +1.

La Vitalité dépensée détermine également le niveau de contrôle :

0 – Altère légèrement les actions de l'hôte

1 – Occupe le corps de l'hôte, partage ses sens, jet de Charisme + Commandement chaque tour où il veut contrôler les actions de l'hôte. Dextérité = 1

2 – Contrôle total du corps tant qu'il se concentre. Dextérité = 1

3 – Étouffe l'esprit de l'hôte, contrôle libre. Dextérité = plus faible des deux

4 – Jet de Charisme + Méditation (Difficulté Volonté de la cible) pour accéder à 1 point des Capacités de l'hôte (jamais plus à la fois), Dextérité = plus haute des deux

5 – Accès total à la mémoire, peut accéder à 5 points de Capacité à la fois

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, donne 2 dés à un jet Mental d'une Horreur. Dure un tour.

Course de l'Orage – téléportation de courte distance, requiert Repos Surnaturel

Durée – 1 tour complet. Vous pouvez vous téléporter sur une courte distance en 3 secondes (1 tour). Vous devez voir le lieu ciblé, ou l'avoir vu au moins une fois avant. 3+ Vitalité dépensée vous permet de téléporter d'autres personnes avec vous (ou à votre place), au maximum de 30 mètres. Téléporter un personnage non volontaire nécessite un jet en résistance Dextérité + Intuition (difficulté 7). Quand vous vous téléportez pour vous positionner avantageusement dans un combat, faites un jet Perception + Vigilance (difficulté 6), chaque succès s'ajoute à votre score d'initiative. Vous pouvez « voler » à la vitesse de 30 centimètres par seconde. La Vitalité dépensée détermine la distance parcourue, et le nombre de « passagers » :

0 – Quelques mètres, utilisé instinctivement permet de doubler sa Dextérité lors des jets d'esquive

1 – 10 mètres, seul

2 – 30 mètres, seul

3 – 100 mètres, 2 personnes

4 – 350 mètres, 3 personnes

5 – .8 kilomètres, 5 personnes.

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, permet de relancer 2 dés sur jet d'Horreur. (Sauf les échecs critiques) Dure un tour.

Repos Surnaturel – crée une aura charismatique autour de vous, automatique aux Feux Follets

Durée = 1 scène. La lueur agit tout le monde (même les alliés) qui vous regarde. N'importe qui qui réalise ce qui se passe peut y résister en dépensant un point de Volonté puis en faisant un

jet de Volonté (difficulté Vitalité dépensée +5). Les personnes qui ont résisté avec succès ne peuvent plus être affectées par ce pouvoir.

Persuader – ajoutez (Vitalité dépensée) dés à tous les jets Sociaux non menaçants pour le reste de la scène. A 0-1 Vitalité vous êtes attirant ou intrigant, à 2-3 points vous apparaissez comme un ami de confiance, à 4-5 points vous êtes son confident ou son amant et ne peut vous refuser une requête raisonnable.

Calmer – Pour 2-5 points, vous pouvez calmer une personne agitée ou en colère. Chaque tour passé à vous regarder le personnage perd -1 à son Initiative et gagne +1 à toutes les actions épuisantes ou violentes

Diriger – Vous pouvez obliger une cible à vous suivre contre sa volonté. Ce pouvoir affecte toutes les personnes le voyant.

0 – La victime s’approche d’un pas vers vous.

1 – Vous suit doucement, mais s’arrête si elle est distraite

2 – Vous suit, mais s’arrêtera si elle est touchée ou surprise

3 – Se concentre sur la lumière et ne s’arrête que si elle est frappée

4 – Exclut tout le reste du monde et résistera pour se libérer si elle est arrêtée. Si elle perd la lumière de vue, elle peut faire un jet de Volonté pour se libérer de l’emprise.

5 – Perd tout sens de sécurité individuelle et marche toujours dans la direction de la lumière même si elle vous a perdu de vue

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, donne 2 dés à un jet Social d’une Horreur. Dure un tour.

Gémissement – modifie les émotions ou cause des dégâts avec votre voix, automatique aux Banshees

Durée = (Vitalité dépensée + 1) tours.

Calmer ou Enerver – 0-2 Vitalité. Jet de Manipulation + Empathie (difficulté Volonté de la cible). Le nombre de succès détermine la puissance de l’effet :

1 = Légèrement apaisant ou énervant. Diminue tous les Jets Physiques de 1 dé si apaisant, tous les jets Sociaux et Mentaux si énervant. Agit sur 1 personnage. Nombre maximum de succès pour une dépense de 0 point de Vitalité.

2 = Calme un bébé qui hurle ou enrage un client ordinaire. Diminue les jets de 2 dés comme ci-dessus. Agit sur 2 personnages.

3 = Calme un banlieusard en colère ou énerve une mère sereine. Diminue les jets de 3 dés comme ci-dessus. Agit jusque sur 5 personnages. Nombre maximum de succès pour une dépense de 1 point de Vitalité.

4 = Calme une veuve récente ou met en furie un garde de sécurité. Diminue les jets de 4 dés comme ci-dessus. Agit jusque sur 10 personnes.

5 = Apaise un lunatique enragé ou enrage un moine bouddhiste. Diminue les jets de 5 dés comme ci-dessus. Agit jusque sur 50 personnes Nombre maximum de succès pour une dépense de 2 points de Vitalité.

Blessier – 2 ou plus de Vitalité dépensée. Affecte n’importe qui dans les 10 mètres. Faites un jet de Manipulation + Empathie (difficulté 6). Inflige 1 niveau de dégât létal par succès, la cible peut encaisser avec la Vigueur (difficulté = Vitalité dépensée +3). 3 Vitalités ignore 1 point d’armure, 4 Vitalités ignore 2 points d’armure, etc.

Détruire – 4 ou plus de Vitalité dépensée. La portée est de 10 mètres. Faites un jet de

Manipulation + Empathie (difficulté 4 pour le bois, 6 pour la pierre, ou 8 pour l'acier). Détruit environ 30 centimètres cube. Vous pouvez cibler les dégâts comme sur la serrure d'une porte par exemple. Vous devez être pleinement manifesté pour agir sur des objets physiques par succès.

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, double la portée d'effet, d'aire d'effet, ou le nombre de cibles d'une autre Horreur.

Nimbe de Sorcière – génère et décharge de l'électricité ou du feu, requiert Possession

Durée = 1 scène. Faites un jet de Dextérité + Athlétisme (difficulté 6) pour toucher avec une décharge d'énergie ou un jet de flamme, la portée est de 10 mètres. La Vitalité dépensée détermine le niveau d'effet :

0 – Petite boule de feu de la taille d'une flamme de bougie, utilisable pour lire dans le noir, ou allumer des objets.

1 – Chaud, 1 dégât léthal au toucher, +1 dégât léthal au combat (encaissés séparément), -1 furtivité

2 – Flamme, 2 dégâts létaux au toucher, +2 dégâts létaux au combat (encaissés séparément), -2 furtivité

3 – Feu de joie, 3 dégâts létaux au toucher, +3 dégâts létaux au combat (tous les dégâts en corps à corps sont désormais létaux) , -3 furtivité, un tir tous les 2 tours.

4 – Flamboiement, 4 dégâts létaux au toucher, 1 dégât léthal à moins de 1,5 mètres, +4 dégâts létaux au combat, -4 furtivité, un tir tous les tours, +1 aux jets d'attaque le ciblant.

5 – Petit soleil, 5 dégâts létaux au toucher, 2 dégâts létaux à moins de 3 mètres, +5 dégâts létaux au combat, impossible de se dissimuler, 2 tirs par tour, +2 pour les jets d'attaque le ciblant.

Bénéfice – Pour 1 point de Vitalité, double la durée d'une autre Horreur.

