

Banshee (Ombre)

Les banshees peuvent chantonner et soit apaiser, soit soulever les émotions chez les autres, ou crier assez fort pour détruire des bâtisses. Certains d'entre eux peuvent prédire le futur ou examiner le passé, comme les banshee des traditions qui prédisaient les trépas. Ce sont fréquemment des personnalités pleines d'intuition, d'empathie.

Horreur automatique : Gémissement

Horreur conseillée : Pressentiment

Horreurs interdites : Tumulte et congélation

Je veux utiliser Gémissement, que se passe-t-il ?

- S'assurer d'être sous forme projetée
- Être manifesté (si l'on veut toucher de la matière)
- Décider du nombre de points de Vitalité dépensés = limite supérieure des effets
- Difficulté = volonté de la cible
- Manipulation + empathie = nombre de d10 lancés quelque que soit l'effet recherché
- Décider de rajouter des points de Vitalités ou non
- Les relances ne se cumulent pas. Si le personnage désire augmenter la puissance de l'horreur qu'il utilise, il peut rajouter de la vitalité pour augmenter l'effet plutôt que de recommencer à zéro.
- Dégâts par zone sauf pour matière (serrure..)
- Durant le nombre de tour équivalents à Vitalité + 1

Effet mental :

Nombre de succès	Effet
1 <i>Pour 0 points de vitalité</i>	Légèrement apaisant ou ennuyeux ; difficulté majorée de 1 pour la victime pour : <ul style="list-style-type: none">• Jets Physiques si cri apaisant• Jets Mentaux et sociaux si cri ennuyant <i>Une victime</i>
2 <i>Pour 1 point de vitalité</i>	Calme un bébé en train de hurler ou enrage un client ordinaire en train de faire la queue. Difficulté des jets majorée de 2 (voir ci dessus) <i>Deux victimes</i>
3	Apaise un travailleur banlieusard en colère ou ennuie une mère sereine. Difficulté des jets majorée de 3
4 <i>Pour 2 points de vitalité</i>	Calme une veuve récente ou enrage un garde de sécurité maître de lui même. Difficulté majorée de 4 <i>Jusqu'à 10 victimes</i>
5	Apaise un lunatique enragé ou enrage un moine bouddhiste en train de

	méditer. Difficulté majorée de 5 <i>Jusqu'à 50 personnes affectées</i>
--	---

Effet physique :

Points de vitalité dépensés	Effet
Avec 2 points de vitalité <i>Un cube de trente centimètre de côté affecté par succès OU dégâts ciblés</i>	Blessé physiquement une ou plusieurs personnes (selon les succès, cf dégâts mentaux) lui faisant face situées à moins de dix mètres. Victimes effectuent un jet de vigueur pour encaisser avec une difficulté de 3 + vitalité dépensée. Dégâts non encaissés = dégâts létaux
Avec 3 points de vitalité	Avec 3 points de vitalité les armures de niveau 1 sont ignorées.
Avec 4 points de vitalités	Affecte la matière. Le bois et les matériaux similaires correspondent à une difficulté de 4. La pierre 6. L'acier 8. Avec 4 points, les armures de niveau 2 sont ignorées.
Si le personnage cible un être humain ou une apparition, le gémissement inflige des dégâts létaux sur la santé ou la vitalité. Si la cible est un groupe, il affectera le groupe en entier. Les dégâts sont <i>soit</i> mentaux <i>soit</i> physiques.	

Je veux utiliser Pressentiment, que se passe-t-il ?

- L'effet dure durant un nombre de tour égal à vitalité dépensée + 1
- Le personnage peut voir dans le passé du lieu où il se trouve ou dans l'avenir en relation avec des événements potentiels et précis.
- Le nombre de succès obtenu sur un jet de perception + empathie (diff 6) détermine la précision de la vision du personnage dans le passé ou le nombre d'informations obtenues sur le futur

0 Vitalité	Le pressentiment atteint une heure du passé ou du futur et dure pendant un tour
1 Vitalité	Une journée du passé ou du futur et durant deux tours
2 Vitalité	Une semaine du passé ou du futur durant trois tours
3 Vitalité	Un mois durant 4 tours
4 Vitalité	Une année durant 5 tours
5 Vitalité	Dix ans durant 6 tours

Succès	Passé	Futur
1	Le projetant ou fantôme voit une version floue des événements se dérouler devant ses yeux pendant la durée du pouvoir	Il perçoit un unique événement qui arrivera, mais pourrait ne pas percevoir le contexte de cet événement
2	Voit clairement les événements depuis l'endroit où il se tient, et entend diffusément ce qui est dit	Il voit un événement approprié, ainsi qu'une partie du contexte de cet événement
3	Voit et entend clairement ce qui s'est passé, depuis l'endroit où il se tient.	Il voit un événement approprié à la question qu'il se pose, qu'il réalise ou pas s'il est approprié
4	Voit et entend clairement ce qui s'est passé, et a la possibilité de se déplacer pour visionner l'action depuis plusieurs angles.	Voit avec clarté le futur le plus probable (et au moins un futur alternatif possible)
5	Voit et entend précisément ce qui s'est passé à cet endroit, et peut regarder en dehors de l'action principale pour examiner l'arrière plan. Il s'agit d'un visionnage total de l'événement, qu'il peut regarder de tous les points de vue désirés	Vision claire liée à la question qu'il se pose ou, si le futur peut bifurquer dans plusieurs directions, il voit le point focal dont dépendent ces futurs possibles

Formes de manifestation :

	Niveau de rancœur < Vitalité	Niveau de rancœur >= Vitalité
Pour 0 de Vitalité	Tu peux faire en sorte que ta voix soit entendue par des murmures qui sonnent et claquent dans toutes les directions, dans la zone ciblée. Tu peux parler normalement, mais sa voix paraît venir de grandes distances ou ressemble à des échos de murmures.	Murmures semblables à des rires sarcastiques et aigus comme ceux d'enfants ou tombant dans les octaves, comme possédés.
Pour 1 de Vitalité	Visible sous forme d'apparition, gaze partiellement translucide déchirée. Des filaments de gaze blanche et brillante ondoient et s'agitent sur les vents éthérés, donnant à la banshee une apparence onirique.	Sa gaze semble encore plus déchiquetée, ses cheveux longs et blancs, ses yeux complètement noirs et dents acérées.
Pour 2 de Vitalité	Paraît humaine, bien que	Paraît amaigri, un peu

légère, comme si elle était
immergée dans l'eau.

plus pâle que la moyenne,
tes lèvres sont sèches,
craquelées.