

Hanteurs (Ombre)

Les Hanteurs peuvent s'emparer de structures matérielles comme des voitures, des téléphones, des immeubles. Les gens possédant ce genre de pouvoirs se révèlent en général très adaptables, s'installent dans de nouveaux endroits ou prenant de nouveaux boulots très aisément. Ce sont aussi très souvent des vagabonds, ne s'intégrant totalement jamais à leur position ou à leur place.

Horreur automatique : Possession

Horreur conseillée : Nimbes de sorcière

Horreurs interdites : Gémissement et pressentiment

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

- S'assurer d'être sous forme projetée
- Décider du nombre de points de Vitalité dépensé (en fonction de la taille de l'objet)
- Effectuer un jet en Vigueur + Artisanat ou Technologie pour obtenir un effet particulier (un effet auquel l'objet ne se prête pas naturellement)
- Le Hanteur utilise ses propres groupements de dés pour effectuer des actions via l'objet (Bagarre+ Force pour claquer une porte avec force).
- Dépenser un point de volonté pour augmenter la possession de plus d'une scène
- Perte d'un point de vitalité si l'objet hanté est endommagé en cours de scène

Nombre de points de vitalité dépensés	Effet
Pour 0 point de vitalité	Le personnage peut posséder n'importe quel objet de petite taille, qu'on peut tenir en main, comme un téléphone ou une arme à feu.
Pour 1 point de vitalité	Le personnage peut posséder n'importe quel objet ne dépassant pas 0,3m ² , soit un micro onde ou un ordinateur personnel.
Pour 2 points de vitalité	L'apparition peut contrôler n'importe quel objet de taille approximativement humaine, depuis une moto à une armoire de bibliothèque
Pour 3 points de vitalité	Avec une telle dépense, un personnage peut posséder n'importe quel objet atteignant jusqu'à la taille d'un grand 4x4, que ce soit une automobile ou un grand générateur.
Pour 4 points de vitalité	A ce niveau, le personnage peut posséder de grands objets mobiles ou de petites structures, comme un tank ou une maison ordinaire.
Pour 5 points de vitalité	Les manoirs luxueux ou les avions de ligne sont les plus grandes structures que peut posséder une seule entité, à ce niveau.

A force d'utiliser ses pouvoirs sur un même objet, le personnage peut développer une affinité avec celui ci et voir la difficulté diminuer pour les prochaines utilisations.

Nombre de succès	Effet
1	Le personnage peut exercer sa volonté depuis l'intérieur d'un objet pour produire un effet spécial mineur, mais terrifiant. Avec un seul succès un fantôme a la possibilité de créer des bruits de pas désincarnés dans un couloir désert ou des voix étranges dans le

	téléphones, ou même de laisser des empreintes digitales visibles sur un miroir.
2	Peut alimenter un objet en énergie sans source extérieure. Pour toute la durée de la scène, un personnage peut alimenter en énergie un ordinateur non branché ou une voiture sans carburant.
3	Peut activement endommager l'objet qu'il possède. Provoquer le blocage d'un disque dur d'ordinateur, une panne de photocopieuse ou couper le câble de frein d'une voiture.
4	Jet d'intelligence + Artisanat ou Technologie pour tenter de réparer l'objet. Le personnage peut même tenter des réparations impossibles comme reformer un miroir brisé. Ces réparations sont permanentes.
5	Le personnage peut effectuer n'importe quelle altération physique sur l'objet hôte. Manipuler la rampe de l'escalier comme une tentacule, ou rendre vivante une statue pour attaquer.

Je veux utiliser Nimbes de Sorcière, que se passe-t-il ?

- S'assurer d'être sous forme projeté
- Les effets durent pendant une scène
- Pas de jet requis, seule une dépense de vitalité est nécessaire

Vitalité dépensée	Effet
0	Petite boule de feu crépitante, de l'intensité lumineuse d'une flamme de bougie, apparaissant entre les mains du Hunteur. Peut être utilisé pour enflammer des matériaux.
1	Enveloppe le personnage d'un fourreau de flammes blanches ou d'une aura d'électricité aux arcs blancs et bleus. Toute personne ou chose entrant en contact avec le personnage subit un niveau de dégât léthal. Quand le personnage frappe un adversaire, les poings infligent toujours des dégâts contondants. Le pouvoir ajoute un dégât léthal en plus des dégâts normaux de l'attaque. Le défenseur peut encaisser séparément les deux attaques. La furtivité du personnage est pénalisée de 1 à la difficulté.
2	Le nimbe de sorcière enveloppant le personnage augmente à la fois en puissance et en intensité. Il inflige deux dégâts létaux à toute personne entrant en contact. Jet de furtivité pour le personnage pénalisé de 2.
3	Le personnage devient un véritable feu de joie ou une dynamo crépitante. Un contact avec lui inflige trois dégâts létaux. Tous les dégâts infligés sont létaux. Le personnage peut projeter des boules de flammes ou des éclairs électrique à une portée de 10 mètres, un tour sur deux. Cela va demander un jet de Dex + Athlétisme . Furtivité + 3 à la diff. Les pieds du personnage noircissent tous les matériaux

	enflammables sur lesquels il marche et provoque de petits foyers d'incendie sur des objets proches, voir déclenchent les dispositifs anti incendie.
4	Nimbe de Sorcière s'embrase encore plus fort. L'aura inflige 4 dégâts létaux aux personnes qui la touchent, mais inflige aussi un niveau de dégat létaux aux personnes à moins d'un mètre cinquante du personnage. Le personnage peut projeter flammes ou éclairs à tous les tours, jusqu'à 10 mètres. Ses pas calcinent le béton, le personnge risque de se retrouver englué dans le goudron. Furtivité + 4 en diff. Les attaques contre le Hunteur nécessitant la vision subissent une pénalité de 1 difficulté à cause de l'éblouissement ;
5	Nimbe de sorcière est comparable à un soleil miniature ou un éclair d'orage. Deux niveaux de dégâts létaux aux personnes à moins de trois mètres, le toucher inflige 5 points de dégâts létaux. Deux projections d'électricité ou de feu par tour. Un simple toucher vitrifie le sable ou fond le métal. Impossible de se dissimuler. Une attaque contre le personnage subit une pénalité de 2 à la difficulté.

Forme de manifestation :

	Niveau de rancoeur < Vitalité	Niveau de rancoeur ≤ Vitalité
Pour 0 de Vitalité	Ne peut se manifester que dans des surfaces réfléchissantes : miroirs, fenêtres, eau du bain.. Ils paraissent aussi matériels que s'ils étaient vivants, mais en reflet. Il n'a pas la capacité de s'exprimer verbalement.	Ils sont marqués par des ombres qui semblent se disputer leur corps, et leurs yeux ne sont que des orbites évidées.
Pour 1 de Vitalité	Le hunteur paraît humide, couvert de mucus, un voile attaché à son visage et obscurcissant ses traits : il ressemble à un mélange entre les anciennes photos de forme ectoplasmiques et les fantômes couverts de draps à Halloween. (jets divisés par deux)	Le voile ondule et bouge à la manière de tentacule sombres gigotant sous sa face inférieure, un peu comme si des vers grouillaient sous un sac de papier mince et grasieux.
Pour 2 de Vitalité	Le hunteur peut apparaître comme s'il était vivant, bien que souvent maladif, si ce n'est anémique ou atteints de jaunisse.	