

# Feux-follet (Ombre)

Les feux follet peuvent charmer les autres pour qu'ils les suivent, et parfois de « sauter » entre plusieurs endroits à la manière d'une téléportation traditionnelle. Ils ont tendance à posséder des personnalités magnétiques et fascinantes, avec des natures attirant l'attention, animant la vie du groupe.

**Horreur automatique** : Repos surnaturel

**Horreur conseillée** : Course de l'orage

**Horreurs interdites** : Asservissement et juggernaut

*Je veux utiliser Repos surnaturel, que se passe-t-il ?*

- S'assurer d'être sous forme projetée
- Être manifesté (si l'on veut affecter des vivants)
- Décider du nombre de points de Vitalité dépensé
- La cible peut se défendre en effectuant un jet Volonté diff 5 + nb de Vitalité dépensé, si elle a conscience de ce qui se passe.
- Action réflexe sans dépense de vitalité (effet moindre) ou avec dépense de vitalité (effets ++)
- Toutes les personnes qui peuvent voir la lumière sont affectés.
- Pour deux points de vitalité, chaque tour passé à regarder le feu follet diminue l'initiative de 1 et la difficulté de toute action épuisante ou violente augmente de 1.

**Pouvoir 1** : Charme

+X dés (X = nb de vitalité dépensée) à tous les jets sociaux non menaçants durant une scène.

<b>Nombre de points de vitalité dépensés</b>	<b>Effet (s'applique à toute personne regardant le feu follet)</b>
<i>Pour 0 point de vitalité</i>	La cible trouve le feu follet attirant ou intrigant
<i>Pour 2 points de vitalité</i>	La cible considère le follet comme un ami de confiance.
<i>Pour 4 points de vitalité</i>	La cible ne refusera aucune requête raisonnable que lui présente le personnage qu'elle considère comme un confident ou un amant.

**Pouvoir 2** : Attirance :

<b>Points de vitalité dépensés</b>	<b>Effet (1 scène)</b>
<i>Avec 0 point de vitalité</i>	La victime s'approche d'un pas du Feu follet mais n'est pas plus fortement que ça sous la contrainte.
<i>Avec 1 point de vitalité</i>	La victime suit lentement la lumière, mais s'arrête si quelque chose la distrait.
<i>Avec 2 points de vitalité</i>	La victime suit la lumière et ignore tout les

	distractions auditives, mais s'arrête si elle est touchée ou surprise.
<i>Avec 3 points de vitalité</i>	La victime ne se concentre que sur la lumière et ne s'arrête que si elle est frappée
<i>Avec 4 points de vitalité</i>	La victime suit la lumière à l'exception de toute autre chose. Si quelqu'un l'empêche physiquement de suivre, elle résistera pour se libérer. Si la victime perd de vue le follet, l'effet s'affaiblit : elle peut effectuer un jet difficulté 8 pour regagner ses esprits.
<i>Avec 5 points de vitalité</i>	La victime continue à suivre le feu follet à l'exclusion de toute autre chose. Si elle est arrêtée, elle se bat pour se libérer et suivre la lumière. Même si elle perd de vue la lumière, elle marche dans la direction approximative qu'elle a suivie, jusqu'à ce que le feu follet décide de mettre fin à l'effet.

*Je veux utiliser Course de l'orage, que se passe-t-il ?*

- Aller d'un endroit à un autre prends quelques secondes
- La distance est déterminée par le nombre de points de Vitalité dépensés par le joueur.
- Activer Course de l'Orage demande une action complète
- Course de l'orage est actif tant que le personnage dépense la vitalité nécessaire à chaque tour.
- Si plusieurs personnes sont téléportées avec ou sans le personnage, la portée maximum est de 30m.
- Cet horreur ne fonctionne que sur des apparitions
- Si une personne téléportée n'est pas consentante, jet d'opposition Dex + Intuition diff 7.
- Téléportation vers n'importe quelle direction, y compris le haut.
- Pas de téléportation dans une masse solide

<i>Points de vitalité dépensés</i>	Effet
0	Le personnage se téléporte et se déplace de quelques mètres. Le personnage peut se servir de son pouvoir pour améliorer son esquive : lors du jet, sa dextérité est comptée double.
1	Le personnage peut se téléporter jusqu'à une dizaine de mètres.
2	Une trentaine de mètres (le lieu d'arrivée doit être bien connu)
3	Une centaine de mètres (le lieu d'arrivée doit être bien connu).

	OU Deux personnes téléportées
4	Rayon de 300 m (le lieu d'arrivé doit avoir été vu au moins une fois) OU Trois personnes téléportées
5	Rayon d'un kilomètre (le lieu d'arrivé doit avoir été vu au moins une fois) OU 5 personnes téléportés

Forme de manifestation :

	Niveau de rancœur < Vitalité	Niveau de rancœur >= Vitalité
<i>Pour 0 de Vitalité</i>	Lueur douce, en général jaune ou blanche centrée autour de l'abdomen du feu follet. Ne peut pas parler, mais affecte légèrement son environnement (éteins/allume des lumières, buée sur les vitres)	Lumière rouge ou violette
<i>Pour 1 de Vitalité</i>	Croquis flou de la véritable apparence du follet. Forme humanoïde reconnaissable, mais traits coulant, comme si on le voyait à travers des gouttes de pluie.	Forme plus sombre, comme une photographie en noir et blanc.
<i>Pour 2 de Vitalité</i>	Presque impossible à distinguer des formes de vie normale. Sourire béat, toucher léger, grace évidente. Brillent d'une faible lueur.	Sourire démoniaque, lueur sombre.