

Chevaucheur (Ombre)

Les chevaucheurs peuvent manipuler les gens, ou les posséder complètement afin de les forcer à entreprendre toutes les actions qu'eux mêmes estiment nécessaires. Ce n'est pas très surprenant, mais ces personnes sont souvent des dirigeants, des managers, ou des personnalité de type mâle dominant ou loup alpha.

Horreur automatique : Asservissement

Horreur conseillée : Juggernaut

Horreur interdite : Aucune

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

- S'assurer d'être sous forme projetée
- Etre à portée de toucher de la cible
- La cible est forcément un vivant dans un corps
- D'un point de vue esprit, la cible se tente d'une nuance grise au moment de la possession
- D'un point de vue humain, les yeux de la cible change brièvement de couleur (argenté)
- Jet de Charisme + Commandement
- Volonté de la cible = difficulté
- Le nombre de points de Vitalité investi dans l'attaque limite la durée maximale, car le nombre effectif de succès ne peut dépasser 1 + nombre de points de vitalité dépensés
- La vitalité dépensée détermine aussi le niveau de maîtrise
- De la vitalité supplémentaire peut être dépensée après le jet, à condition de réussir un Charisme + Commandement.
- Estimer le niveau de possession (avec Yeux Morts) = Percep + Vitalité (diff 8)
- Expulser un chevaucheur d'un corps : Charisme + Commandement (diff = volonté du chevaucheur). 1 Succès = réussi, échec = perte de vitalité.
- Entité chevauchante est invisible pour les esprits et pour les humains
- Utilisation d'horreur impossible durant une possession.
- Si victime inconsciente, possesseur expulsé, sauf au plus haut niveau de contrôle.
-

Nombre de succès	Durée de l'influence
1	Un tour
2	Une minute
3	Une scène
4	Une journée
5 et +	Pas de limite de temps

Nombre de vitalité dépensée	Effet
0	1 action simple et brève, sur une victime qui ne fait pas attention.
1	<p>Actions simples toujours, mais fonctionne même si la cible se méfie.</p> <p>La dextérité de la victime est de 1. Elle peut crier ou tenter de se débattre, car le personnage ne contrôle qu'une partie du corps à la fois.</p> <p>Partage de tous les sens. Chaque action demande un jet de Commandement + Charisme</p>
2	Contrôle total du corps de la cible, du moment que le personnage se concentre. Dextérité 1, mouvements maladroits. Victime toujours consciente.
3	La conscience de la cible peut être supprimée momentanément. Dextérité = la plus faible entre le personnage et la victime.
4	<p>Contrôle total du corps et accès limité à l'esprit. A chaque fois qu'il veut consulter la mémoire ou utiliser ses capacités, jet de Charisme + méditation (diff = volonté cible).</p> <p>Un point à la fois des capacités de la cible.</p> <p>Dextérité = le plus haut entre les deux protagonistes.</p>
5	<p>Possession quasi-parfaite. 5 points de capacités de la victime en même temps, à volonté.</p> <p>Aucune capacité ou souvenir ne perdurent une fois la possession terminée.</p>

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

- Pas de jet de dé requis
- Durant un nombre de tours égalant vitalité dépensée + 1
- Maximum six points d'amélioration

Attribut augmenté	Conséquence
<i>Force</i>	Augmentation de 1 en force
<i>Dextérité</i>	Une action supplémentaire sans malus de groupement
<i>Vigueur</i>	1 point d'armure temporaire

Points de vitalité dépensés	Effet
<i>0</i>	Un point à mettre soit en force, soit en Dex soit en vigueur durant un tour
<i>1</i>	2 points durant deux tours
<i>2</i>	3 points durant 3 tours
<i>3</i>	4 points , 4 tours
<i>4</i>	5 points, 5 tours
<i>5</i>	6 points, 6 tours