

Possédé !!

Soit vous vous en êtes aperçu vous-même auquel cas bravo vous gagnez 1d4 points de santé mentale (non c'est une blague), soit c'est votre maître de jeu qui vous apprend la nouvelle et là tant pis pour vous.

Votre investigateur est effectivement l'hôte involontaire d'un esprit étranger qui influence ses actions et contrôle ses rêves dans une certaine mesure. Ceci va bien sûr avoir une certaine influence sur votre façon de jouer.

Tout d'abord n'oubliez pas que si vous avez découvert la supercherie il n'en va pas de même pour votre personnage. Il se trouve en parfaite santé, vous devez même défendre fermement cette position si vos camarades ont des doutes.

Jusqu'à présent le MJ jetait les dés en cachette derrière son écran pour savoir si votre personnage résistait ou non à la possession. Vous aurez désormais le plaisir de faire ces jets vous-même en vous confrontant sur la table de résistance au pouvoir de l'esprit qui est de 21.

Si vous gagnez votre personnage garde le contrôle sinon vous devenez le complice du MJ. Chaque fois qu'il vous fera passer un message vous indiquant la volonté de l'esprit, vous devrez faire un de ces jets, si vous échouez à vous de tout mettre en œuvre pour attendre l'objectif qui vous a été fixé. Soyez attentifs aux paroles du MJ, certaines à double sens peuvent ne s'adresser qu'à vous afin de vous inciter à faire un jet à l'insu de vos camarades.

Lors de chaque cauchemar vous devrez faire un de ces jets pour savoir si vous prenez le contrôle du rêve ou si vous devez subir la possession. Si vous prenez le contrôle du rêve vous pouvez vous réveiller ou tenter de le modifier à votre gré.

Si l'on vous hypnotise pour vous forcer à rêver le taux de réussite du jet vous offre un bonus de résistance, (en clair pour chaque tranche de 10% réussi par l'hypnotiseur sous sa compétence vous gagnez 1 point de pouvoir temporairement pour faire face à l'esprit).

Bien sûr tout ceci se passe à l'insu du plein gré de votre personnage qui ne se rappelle que vaguement de ses actes, comme s'il s'agissait de mauvais rêves. Il se peut que le MJ vous indique à certains moments que votre perso a des impressions bizarres, dans ces moments là vous pouvez parler de ce qui vous arrive mais de façon détournée, en donnant de vagues indications sur votre investigateur.

Vos nouveaux pouvoirs : Vous disposez des pouvoirs suivants pour mener à bien vos missions lorsque vous êtes possédé mais les dépenses de magie se font sur vos propres points:

Nouer les chemins : Sort qui fait perdre à ses victimes leur chemin, elles tournent alors en rond pour la durée du sort. Ce sort perturbe les boussoles et toutes les marques éventuellement laissées pour retrouver son chemin. Coût 2 points de magie par ½ heure.

Charmer les esprits humains : sorte d'hypnose systématique qui affecte les humains en leur imposant une suggestion ou en manipulant leurs pensées ou perceptions. Toutefois il est impossible d'obliger un humain à agir contre sa nature ou à se mettre en danger. Il faut de plus vaincre la volonté de la victime dans une lutte POU contre Pou. Coût 4 points par personne + 1 par personne supplémentaire après la 1ère durée jusqu'à exécution de l'hypnose.

Mauvais œil : Donne une pénalité à tous les jets de la cible de -20% ou -30%. Coût : 4 ou 8 points de magie durée 1 journée.