

JEU D'ESPRIT

Ce jeu vous propose d'incarner un esprit évoluant dans le monde des vivants, de nos jours.

Tous les joueurs arrivent au même endroit, avec des missions différentes concernant la même personne. Ils vont devoir mêler entraide et manipulation pour mener à bien leur mission qui peut être complémentaire ou totalement différente des autres joueurs.

Pour mener à bien celle-ci, vous pouvez :

- Posséder un vivant, s'approprier ses caractéristiques et ses compétences ; vous aurez ainsi une influence directe sur le déroulement de l'intrigue mais serez limités dans vos actions.

Lorsque vous possédez un vivant, vous acquérez les caractéristiques suivantes :

PHYSIQUE, ADRESSE, INTELLIGENCE, CALME, PSYCHISME (pour les personnes capables de distinguer les esprits) + des compétences propres à la personne que vous possédez. Ces caractéristiques font office de bonus (+0 à +10) sur vos jets D20 et les compétences apportent des bonus supplémentaires.

OU

- Demeurer esprit, liberté d'action totale, mais vous êtes à ce moment-là vulnérable et pouvez disparaître à jamais.

En tant qu'esprit, une caractéristique : ENERGIE. A 100% au début de l'aventure, elle diminue au fur et à mesure (si vous bougez un objet par exemple). Vous en récupérez après une possession réussie d'un vivant (si celui-ci ne meurt pas pendant que vous le possédez).

Au cours de votre mission, vous ne devrez jamais :

- Prendre possession de la personne concernée.
- Dévoiler le but de votre présence.
- Quitter un corps à moins de l'avoir possédé au minimum 1/2 journée.

BON JEU !