

Parasite

Les PJs incarnent des parasites serpentins extra-dimensionnels prenant le contrôle d'un hôte et se nourrissant de son énergie bio-électrique.

Ils tenteront d'acquérir du pouvoir tout en essayant d'échapper aux médiums, seuls êtres capable de les détecter.

L'hôte :

Vigueur : Force et constitution 1 à 10 (5)
Réflexe : Agilité et rapidité 1 à 10 (5)
Intégrité : Points de vie de l'hôte 20

Le parasite :

Psy : puissance mentale 1 à 10 (5)
Essence : Points de bio-électricité 10
Pouvoir : Télépathie
Sens psy (Détecte les parasites et médiums)

Les médiums :

Vigueur : 5
Psy : 4
Réflexe : 5
Intégrité : 20
Essence : 5
Pouvoir : Télépathie
Sens psy

Dépenser l'Essence : 1 pt pour utiliser un pouvoir.

1 pt pour augmenter la Vigueur ou les Réflexes de l'hôte pour une scène.

1 pt pour rendre 1 pt d'intégrité à l'hôte.

L'Essence est récupérée au rythme de 1 pt par heure de repos.

Création : Choisissez deux spécialités (ex: médecine, mentir).

Votre Psy est à 5 et les caractéristiques de l'hôte sont de 1D3+3.

Règles : Test 2D6+caractéristique+spécialité(+2 au jet).

Difficulté: Facile 6
Moyenne 14
Difficile 20
Opposition

L'utilisation des pouvoirs requiert un test Psy en opposition.

Dégâts : Sans arme

Armes improvisées

Armes de combat

Si l'hôte meurt avant que le parasite ne le quitte, il meurt avec. Les médiums ne peuvent pas être hôte.

Vigueur-3

Cac 1D3+Vigueur Tir 1D6

Cac 1D6+Vigueur Tir 2D6

Progression: 1 à 3 XP par scénario.

20 XP +1 en PSY.

5 XP +1 spécialité.