

N'avez-vous jamais eu cette sensation qu'il vous manque quelque chose voir ? N'avez-vous jamais eu de fourmis dans les membres ? Ne vous êtes vous jamais senti excédé sans raison aucune ? Maintenant, découvrez pourquoi.

Le monde Astral et le monde Physique

Le libre arbitre est un mythe. Le corps humain n'est qu'une enveloppe, un corps organique destiné à être dirigé par des Esprits. Ils hantent des corps pour se nourrir d'émotions en échange ils prennent soin des corps. C'est un échange de bon procédé qui arrange tout le monde. Et pourtant, les choses ne sont pas aussi faciles.

Les Esprits sont des êtres complexes et intangibles. Par facilité on peut considérer qu'ils sont dans un plan astral. Les corps ne font que les ignorer de manière inconsciente. Les Esprits ont chacun leur propres personnalités, elle se développe en fonction des émotions et des sensations dont ils aiment se nourrir. C'est ainsi que certains cherchent l'adrénaline par des sports extrêmes, la brutalité, etc. D'autres recherchent l'accomplissement par la peinture, le chant, l'amour, etc. Il y en a de tout type, même ceux qui aiment l'ennui.

Les corps ne peuvent exister en se sachant hantés, contrôlés. Alors ils se persuadent que leurs agissements sont issus de leurs volontés propres et non de celles des Esprits. Si un corps prend conscience de sa soumission il devient fou. Sa folie crée une émotion très particulière qui est comme une drogue pour les Esprits. Alors ils se retrouvent dépendants et emprisonnés. Ainsi, pour éviter que le corps ne sorte du rêve il s'habitue à être contrôlé par un certain type d'esprit. Un corps ayant grandi sous le joug d'Esprits généreux et gentils résistera à une tentative de possession d'un Esprit malsain par exemple. Parfois un

Esprit veut voler un corps déjà hanter, un lutte astral comment alors. Ces combats sont alors ressentis comme des picotements, des frissons, des crises d'angoisses, des sensations de vide, etc.

Quand un corps va mourir l'Esprit le quitte sinon il meure avec lui. Ainsi quand une personne est victime d'un accident mortel, d'un meurtre, etc. l'esprit meure avec lui. Si un corps tombe dans le coma son hôte sera aussi enfermé en son sein. Le vrai problème vient des meurtres. En effet ce cas ne se produit que quand un Esprit veut en tuer un autre. Pour les habitants de l'Astral dont les joueurs font parti c'est une chose inexcusable et il faut absolument arrêter ces Esprits Criminels.

Les joueurs sont des Esprits Exorcistes dont le rôle est de traquer les Esprits criminels et de les tuer par tous les moyens. Souvent ceci ce traduira par un assassinat ou tout autre acte qui ne laissera pas le temps à l'Esprit renégat de quitter le corps avant sa mort. Parfois la traque est longue et le mauvais Esprit changera souvent de corps. Néanmoins, dans sa précipitation, il intégrera souvent une enveloppe semblable à la précédente. Les joueurs se voient alors obligé d'endosser le rôle de tueurs en série et seront eux-mêmes pourchassés dans le plan physique. En effet les objectifs de l'astral vont souvent à contre-courant de la vie organisé des corps. Si la chasse prend trop de temps les services de l'ordre et 'l'opinion publique' vont s'en mêler. Les joueurs devront alors se trouver des alibis, de nouvelles méthodes tout en vivant une vie normale en même temps. Néanmoins pour devenir un tueur l'Esprit doit se lier de façon profonde et sur la durée avec son Corps. Les Exorcistes choisissent donc un corps jeune et meurent avec. Ce sacrifice nécessaire donne un statut particulier aux joueurs aux yeux des autres Esprits. Ainsi il

peut arriver qu'un Esprit ami détourne son corps pour aider les personnages, tout en évitant briser le rêve.

Un Pj ou Pnj se défini en 3 caractéristiques :

Physique : C'est la capacité à contrôler l'enveloppe humaine. Ce sont aussi les points de vie de corps.

Mental : C'est l'intellect du personnage. Les Esprits non exorciste utilise cette compétence pour quitter ou entrer dans un corps.

Astral : C'est une compétence abstraite qui permet de repérer une signature spirituel, ou de communiquer avec un esprit se trouvant dans le plan astral, etc.

Les joueurs y répartissent 15 points avec un maximum de 10. Pour voir si une action réussit le joueur lance 1d10 + caractéristique contre la difficulté ou un jet opposé. Les dégâts se calcul sur la différence entre le jet et le score à atteindre.

Scénario : Dérapage

Norman est un Esprit qui se nourrit des émotions lié à la mort des autres lors d'accident 'involontaire' de la route. Cet Esprit hante généralement des hommes d'une trentaine d'année, au caractère calme et père de famille divorcé. Les joueurs vont d'abord devoir le retrouver en les Esprits des familles des victimes de la région. Quand ils auront cernés le profil de l'Esprit Criminel ils pourront le retrouver en attendant un nouvel accident meurtrier. Là ils tenteront de l'assassiner rapidement. En cas d'échec ils devront trouver sa nouvelle enveloppe et réessayer mais il se méfiera. A chaque tentative échouée de plus en plus d'obstacles se dresseront devant eux. Entre des patrouilles de polices, des portraits robots de suspect au journal, des interrogatoires préliminaires, chasse à l'homme, etc.