



ORPHEUS™



DON'T LOOK BACK

ORPHEUS



ADAPTATION AU SYSTEME DU
NOUVEAU MONDE DES TENEBRES
(nwod)

A_PROPOS_DE_CETTE_ADAPTATION

Ce document a pour but de vous permettre de jouer à Orpheus avec les règles utilisées par les jeux de la gamme du nouveau Monde des Ténèbres : Vampire - le Requiem, Loup-Garou - les Déchus et Mage - l'Eveil. Ces règles sont exposées intégralement dans le livre de base du nouveau Monde des Ténèbres, publié par White Wolf et traduit en français par Hexagonal. Il vous est donc nécessaire de posséder ce livre en plus du livre de base d'Orpheus pour exploiter ce document. Ce document n'est pas une conversion des règles au sens strict, mais une adaptation incluant donc des règles « maison », choisies pour des raisons de jouabilité ou d'ambiance.

Cette adaptation s'appuyant également sur les suppléments de la gamme Orpheus, leur lecture est fortement conseillée pour tirer pleinement partie des nouvelles règles détaillées ici.

De plus, ce document ayant été élaboré à partir des versions originales des ouvrages de la gamme Orpheus et du livre de base du MdT, la plupart des termes spécifiques au jeu sont la plupart du temps en version originale. Pour obtenir leur traduction officielle en français, vous pouvez consulter les forums de Flatline (<http://www.orpheusjdr.com/flatline/index.php>).

CREDITS

Adaptation réalisée par **Selpoivre** (selpoivre@gmail.com) – Version 1.1 / Décembre 2006

Je tiens à remercier **Fallen Akriel** pour son travail de conversion des capacités de base et des horreurs qui a servi de base à ce document. Un grand merci également à **Lazuli** pour son aide concernant les points délicats de cette conversion et à **Anton_lucks** pour son travail sur les Stains et les Horreurs de Troisième Echelon.

Ce produit ne doit pas être vu comme une atteinte aux droits d'auteurs détenus par White Wolf et Hexagonal.



1554 LITTON DR
STONE MOUNTAIN, GA
30083
USA

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension, Hunter the Reckoning, World of Darkness, Aberrant and Exalted are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Trinity, Dark Ages Vampire, Demon the Fallen, Orpheus, Mind's Eye Theatre, Shades of Gray, Crusade of Ashes, Shadow Games, the

Orphan-Grinders and End Game are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

© 2004 White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only. White Wolf, Vampire, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension and World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. Storyteller System, Storytelling System, Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken and Mage the Awakening are trademarks of White Wolf Publishing, Inc. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Publishing, Inc.

CREATION_D'UN_PERSONNAGE

PREMIERE ETAPE : DE SIMPLES HUMAINS...

Pour créer un personnage, on suit tout d'abord le processus indiqué dans le livre de base du Monde des Ténèbres. Le joueur choisit son Vice, sa Vertu, ses attributs, ses compétences, ses spécialités et ses mérites selon le processus classique. Des mérites propres au jeu Orpheus sont disponibles plus loin. La Volonté, la Défense, l'Initiative, la Vitesse et la Santé sont calculées normalement. A noter que la Moralité disparaît du jeu.

DEUXIEME ETAPE : ... DANS L'AUTRE MONDE

Le joueur choisit maintenant une Nature, un archétype de personnalité, parmi celles présentées dans le livre de base d'Orpheus et dans le supplément Shades of Gray. La personnalité du personnage est donc précisément définie par le trio Nature-Vice-Vertu. La Nature correspond aux grandes lignes de sa personnalité, son Vice correspond à la manifestation la plus courante de son Spite et sa Vertu correspond à ce qui constitue la plus grande part de sa Vitalité.

Le joueur choisit alors son Lament et son Shade, deux Horreurs et trois Stains.

La Vitalité de départ est égale à Stamina + Resolve

Le Spite de départ est égal à 3.

Si le personnage est un Spirit, il reçoit également 7 points d'expérience à dépenser selon les taux habituels.

OPTION : LES CONSEQUENCES DE LA NATURE

Afin de personnaliser un peu les scores de départ de Vitalité et de Spite, il est possible de conserver l'ancien système en réintroduisant la Nature dans le calcul.

Si le MJ utilise cette option, les scores de départ de Vitalité et de Spite sont calculés en prenant la base liée à la Shade du personnage plus l'ajustement lié à sa Nature, comme décrit dans le livre de base d'Orpheus.

Si cette option est utilisée, vous pouvez également calculer la volonté de départ du personnage de la même manière, mais **attention** : les personnages pourraient bien se retrouver *trop* volontaires pour le nouveau système.

OPTION: LA MORALITE

Conserver ou retirer la Moralité du jeu n'a pas beaucoup d'incidence en termes de technique. Si vous la conservez, elle correspond toujours à l'échelle morale décrite dans le livre de base du MdT. Si la Moralité est présente, le Spite correspond donc à l'angoisse pure de l'individu. On peut donc être parfaitement amoral mais en paix avec soi-même avec ce système.

Si elle est utilisée, la Moralité de départ est de 7. En cas d'utilisation de la Moralité, on utilise les règles du MdT pour gérer l'acquisition de dérangements.

NOTE : LES DERANGEMENTS

Si le MJ n'utilise pas l'option «La Moralité», les dérangements sont acquis selon les règles fournies dans le livre de base d'Orpheus : Lors de l'acquisition d'une nouvelle Stain ou lors d'un événement particulièrement traumatisant, le personnage fait un jet de Volonté. Un échec indique l'acquisition d'un dérangement déterminé par le MJ et le joueur.

RAPPEL : LES GROUPE S DE NATURE

Banshee : Ange gardien, Protecteur, Séducteur, Martyr, Médiateur, Pénitent

Haunter : Inconstant, Explorateur, Solitaire, Rebelle, Sociable, Risque-tout

Poltergeist : Brute, Terre à terre, Critique, Juge, Masochiste, Perfectionniste, Individualiste

Skinrider : Autocrate, Bureaucrate, Battant, Dirigiste, Meneur, Mentor, Pédagogue, Traditionaliste

Wisp : Bon Vivant, Enfant, Opportuniste, Noceur, Enigmatique, Bouffon

(Phantasm) : Architecte, Avant-Gardiste, Passionné, Rêveur, Joueur, Visionnaire

(Marrow) : Conformiste, Grincheux, Fanatique, Suivant, Scientifique, Survivant

(Orphan-Grinder) : Dépendant, Barbare, Déviant, Grotesque, Monstre, Miséreux

LES_LAMENTS

Skimmer :

Des individus de chair et de sang capables de projeter leur âme hors de leur corps par un effort de volonté.

Avantages : se projeter prend seulement 1 tour en utilisant la méditation, ou 1 minute utilisant un point de Willpower. Dans une situation de stress, il est nécessaire d'obtenir 4 succès à un jet de Composure + Méditation (Méditation est un nouveau mérite) pour se projeter en un tour. Vous pouvez **tirer sur la corde** pour revenir à votre corps en 1 tour tout en prenant 1 niveau automatique de dommages Létaux. Vous gagnez 1 point de vitalité par heure en restant dans votre corps.

Note : les dégâts subits lorsqu'un Skimmer tire sur la corde ont été convertis en dégâts Létaux au lieu de Bashing afin d'éviter qu'ils ne disparaissent automatiquement au bout d'une heure (ce qui retirerait tout intérêt à revenir à son corps normalement).

Inconvénients : vous devez dépenser 1 point de vitalité par heure pour maintenir les fonctions vitales de votre corps pendant que vous êtes en projection, ou sinon votre corps recevra 1 niveau de dommages Bashing par heure. Les dommages fait à votre ectoplasme durant votre projection ce transfert à votre corps en Bashing (donc vous ne perdez pas de vitalité), les attaquants reçoivent -1D sur leur jet d'attaque.

Sleeper :

Des individus de chair et de sang capables de projeter leur âme hors de leur corps alors que leur corps est conservé dans un état de cryogénie.

Avantages : le Spite gagné peut être transféré dans votre corps en tant que dommages Bashing automatique, peuvent être guéris à 1 niveau par jour une fois dans votre corps.

Inconvénients : se projeter comme se rétablir du **Flatlining** prend 5 heures. Récupère la vitalité comme un Spirit.

Spirit :

Les esprits des morts n'ayant pas trouvé le repos et restant attaché à notre monde.

Avantages : 7 points d'expérience lors de la création de l'esprit par la mort de son corps.

Inconvénients : un double spectral essaye de ruiner votre vie.

Hue :

Les fantômes incomplets des victimes du Pigment.

Avantages : vous pouvez dépenser 2 points de vitalité pour appeler une Stain sans mise en jeu de Spite.

Inconvénients : vous ne pouvez jamais avoir plus de points de vitalité temporaires que votre niveau de vitalité permanente, vous ne pouvez pas augmenter votre niveau de vitalité permanente avec des points d'expérience. [Le mérite Vitalité permet d'augmenter le score de départ de Vitalité jusqu'à un maximum de 7 pendant la création du personnage uniquement – Voir la section des mérites.]

COUTS_EN_EXPERIENCE

Attributs : Nouveau score x5

Compétences : Nouveau score x3

Spécialité : 3

Nouvelle Horreur : 15

Mérite : Nouveau score x2

Vitalité : Nouveau score x3

Moralité : Nouveau score x3

Volonté : Nouveau score x2 (seulement si la Volonté permanente à diminué)

LES_MERITES

A_PROPOS_DES_MERITES

Les mérites listés ici s'ajoutent aux mérites disponibles dans le livre de base du Monde des Ténèbres. Les mérites standard sont en général exploitables en toutes circonstances et ceux listés comme « au delà du voile » ne sont utilisables que dans le monde des morts. Pour plus d'information, reportez vous aux ouvrages dont ils sont tirés. Les numéros de pages sont données pour les version originales.

MERITES_LIÉS_A_LA_CONVERSION

Méditation (1 à 3) – Projecteurs uniquement. Chaque point dans ce mérite donne un dé de bonus aux jets de méditation utilisés pour se projeter dans une situation de stress (Résolve + Composure + Méditation).

Mentor (1 à 5 voir le livre de base du MdT) – Mentor inclut désormais Patron et Personnel Trainer. Peut être pris plusieurs fois naturellement.

Vitalité (spécial) – Un personnage peut choisir ce mérite à la création afin d'augmenter son score de départ de vitalité d'un point permanent par deux points investis dans ce mérite. Quoiqu'il arrive, la Vitalité permanente ne peut excéder 9 (7 uniquement pour les personnages hues). *Peut être choisi uniquement lors de la création du personnage.*

Souillure (spécial) – Un personnage peut choisir lors de sa création jusqu'à deux Stains supplémentaires en échange d'un point de mérite par Stain supplémentaire choisie. Le personnage reçoit également un point de Spite permanent pour chaque Stain supplémentaire achetée. *Peut être choisi uniquement lors de la création du personnage.*

ORPHEUS_P182

Merites standard

Arsenal (1 à 5) – Le personnage dispose d'une collection d'armes à feu.

Destinée (1 à 5) – Le personnage semble destiné à jouer un grand rôle. Permet de relancer 1 jet par session / point.

Licence de détective (3) – Le personnage dispose d'une licence de détective. Équivalent à Statut (Détective privé) 3 sans les prérequis.

Assurance santé (1 à 5) – Couverture des frais médicaux par une mutuelle. Le score détermine l'étendue de la couverture.

Statut (Orpheus) (1 à 5) – Rang au sein de la société Orpheus.

Merites au delà du Voile

Artefact (1 à 5) – Le personnage possède un ou plusieurs artefacts.

Mémorial (1 à 5) – Morts uniquement. Quelque chose rappelle au gens votre vie passée et on se souvient de vous. Regagne un point de vitalité par session par point.

Réincarné (1 à 5) – Morts uniquement. Donne 1 dé supplémentaire par point à utiliser librement

Option: Une destinée alternative

Depuis la parution d'Orpheus en 2003, le Mérite Destinée est réapparu dans le jeu Mage – l'Éveil (l'incarnation du jeu Mage dans le nouveau Monde des Ténèbres). Le fonctionnement de cette nouvelle version de Destinée est légèrement différent et possède un inconvénient intégré permettant de rééquilibrer la puissance de ce Mérite. Le MJ peut donc choisir d'utiliser soit la version convertie à partir du livre de base d'Orpheus, soit la version adaptée à partir du livre de base de Mage – l'Éveil.

Destinée (• à •••••)

Effet: Votre personnage semble destiné à jouer un grand rôle dans la trame du destin. Ce rôle peut être compromis par une tragédie ou une catastrophe, mais en attendant cela, le personnage semble avoir la capacité de choisir son destin afin d'accomplir de grandes choses, et ce Mérite représente cela. Comme un véritable héros, le succès lui vient plus naturellement que le commun

des mortels. Néanmoins, le personnage a également un défaut fatal : quel que soit son rôle et son destin, il a une faiblesse que ses adversaires peuvent utiliser pour le détruire.

Pour chaque chapitre d'une histoire, vous disposez d'une réserve de « dés de destinée » égale à deux fois le nombre de points que votre personnage a dans ce Mérite. Par exemple, un personnage avec Destinée 2 dispose de 4 dés dans sa réserve de dés de destinée. A chaque fois que vous utilisez l'un de ces dés de destinée, vous l'ajoutez à votre nombre de dés pour n'importe quel jet. Vous pouvez tous les utiliser pour le même jet ou les diviser entre autant de jets que vous le souhaitez. Dans tous les cas, vous ne pouvez jamais « stocker » des dés de destinée d'une séance sur l'autre.

Inconvénient : Cette bénédiction a un prix : la faille du personnage. Il y a un type de personne ou de situation qui peut l'abattre. Cette faille peut être résumée en une phrase, généralement décrivant ce que sera sa chute. Le MJ doit soit l'approuver soit l'imposer pendant le jeu. Par exemple, on a pu dire à un héros de « se méfier de la Reine de Cœur » (peut-être une référence à une femme qui le séduirait avant de le détruire) alors qu'un autre a pu recevoir l'avertissement « les Loups vont dévorer ton âme ». La référence peut être soit littérale soit métaphorique, mais ne devrait jamais mentionner un lieu ou un moment précis.

Quand la faille arrive en jeu, tous les jets du personnage sont pénalisés d'un malus d'un dé par point que le personnage possède en Destinée. Ceci ne s'applique qu'aux jets en relation directe avec la faille (résister à des attaques, jets sociaux, Horreurs) à l'exception des jets de Spite liés à la mise en jeu d'un ou plusieurs points de Spite. Par exemple : si la faille d'un personnage mentionne un loup, à chaque fois qu'il rencontre un « loup » (qu'il s'agisse d'un véritable loup, d'un loup spectrale ou d'un « loup en habit d'agneau » selon la manière dont le MJ interprète la faille), ses jets subissent ce malus.

CRUSADE_OF_ASHES_P81

Merites standard

Régénération rapide (2) – Projecteurs uniquement. Recharge toute la vitalité en 20 minutes au détriment de la santé.

Long Dormeur (3) – Permet de rester deux fois plus longtemps dans un Berceau.

Dynamo (4) – Skimmers uniquement. Multiplie par 4 la régénération de la Vitalité.

Merites au delà du Voile

Nexus (3 à 5) – Permet d'accumuler les bénéfices de plusieurs Horreurs en même temps.

Ecouter les Murmures (3) – Perçoit les conversations des Spectres alentours.

Drain (1) – Draine inconsciemment la vitalité des autres esprits aux alentours.

Hors Phase (3) – Permet de devenir invisible aux autres esprits.

Nuance claire (5) – Hue uniquement. Le personnage se détache peu à peu de sa condition incomplète. La Vitalité maximale passe à 9.

Lumineux (5) – La Vitalité maximale passe à 15. Un score de Vitalité supérieur à 10 est très facilement remarqué par tous les Spectres alentours.

SHADES_OF_GRAY_P111

Merites standard

Ancre (1 à 5) – Un objet vous rattachant à son passé et vous rappelant des souvenirs agréables. Permet de puiser 3 points de Vitalité par niveau, renouvelable à chaque session. Nécessite d'être en présence de l'objet.

Perspicacité Fantomatique (1 à 5) – Facilité à comprendre les autres fantômes. Le personnage devient une sorte de guide pour eux. Ajouter le score de ce mérite à la vitalité pour déterminer les interactions avec les Fantômes (pas pour les Spectres).

Bouclier (1 à 5) – Protège le corps contre la possession par un spectre.

Merites au delà du Voile

Havre Hanté (1 à 5) – Vous disposez d'un havre à l'abri des Spectres.

Bibliothèque (1 à 5) – Vous avez accès à une bibliothèque occulte.

Voile (1 à 5) – Permet de modifier sa Vitalité apparente d'un point par niveau.

Visage (1 à 5) – Cache une Stain ou altère un aspect physique par niveau.

MERITES_DE_CRUCIBLE (CRUSADE OF ASHES P92)

Les mérites de Crucible (Athanors en VF) sont des mérites spéciaux qui sont partagés par une équipe entière de PJs. Leur adaptation aux nouvelles règles est directement inspirée des mérites partagés entre les membres d'une Cabale dans Mage – l'Eveil.

Pour noter un Mérite partagé sur une feuille de personnage, notez une astérisque après son nom et notez le nombre de points dépensés au total dans ce Mérite entre parenthèses. Pour garder une trace de la répartition des points parmi les joueurs ayant investi dans le Mérite, remplissez les ronds correspondant au nombre de points dépensés par ce joueur.

Voici un exemple de mérite de Crucible noté sur une fiche :

MERITS	
Destinée	●●○○○
Lien Empathique (*) (6)	●●●○○
_____	○○○○○

Pour plus de détails concernant l'acquisition et le fonctionnement de ces mérites, je vous invite à vous référer à Crusade of Ashes.

Dette de Gratitude (6 points minimum) – Le Crucible a autrefois rendu un grand service à un ami, qui leur doit désormais un grand service. [Voir Crusade of Ashes p92 pour plus de détails et les add-ons]

Lien empathique (6 points minimum) – Les membres du Crucible ont développé un lien si fort qu'ils sont désormais presque capables de communiquer des sentiments ou des émotions par un

seul regard. Un jet de Wits+Empathy permet à un membre de deviner ce que l'autre pense (la cible peut résister par un jet de Willpower en opposition).

Chance (6 points minimum) – Les membres du Crucible semblent avoir énormément de chance lorsqu'ils travaillent ensemble. Lors de chaque histoire, chaque membre dispose d'une réserve de dés égale à la moitié de leur contribution à ce mérite. Ces dés peuvent être ajoutés à une action de la même manière que pour la version alternative de Destinée.

Employeur (9 points minimum) – L'équipe bénéficie de dons financiers d'un ancien employeur. [Voir *Crusade of Ashes* p93 pour plus de détails et les add-ons]

Refuge sûr (9 points minimum) – Les personnages possèdent un refuge inconnu de leurs adversaires (spectres, fantômes et humains). L'investissement minimal de 9 points représente une pièce non meublée (une cave par exemple).

2 points supplémentaires : distant / isolé (-2 dés aux jets pour découvrir le refuge)
[Voir *Crusade of Ashes* p93-94 pour plus de détails et les autres add-ons]

Partage de Vitalité (12 points minimum) – Les membres de l'équipe partagent désormais leur réserve de Vitalité une fois projetés. [Voir *Crusade of Ashes* p94-95 pour plus de détails]

Volonté dédiée à un but (12 points minimum) – Les membres du Crucible peuvent désormais utiliser la Vitalité pour transférer des points de Willpower. [Voir *Crusade of Ashes* p95 pour plus de détails et les add-ons]

Culte (15 points minimum) – Les personnages ont réuni un culte dont les membres les vénèrent et les aident de leur mieux. [Voir *Crusade of Ashes* p95 pour plus de détails et les add-ons]

Esprit de la Ruche (15 points minimum) – Les personnages ont développé un lien emphatique similaire à celui unissant les Spectres. Ils partagent leurs sens et leurs pensées tant qu'ils se trouvent à 30 pieds les uns des autres. [Voir *Crusade of Ashes* p95 pour plus de détails et les add-ons]

ELEMENTS_DE_JEU:

VITALITE_ET_SPIRITE

VITALITE

Votre énergie spirituelle ou force de vie.

Les dégâts sont appliqués à votre ectoplasme (corps de fantôme) pendant la projection de vos points de vitalité, non de vos niveaux de santé. Cela vaut pour des projecteurs et des fantômes, mais pas pour les *Skimmers*.

Affecte comment vous apparaissez en vous manifestant aux vivants. La vitalité élevée = vibrant, plein de vie, et chaud. Basse vitalité = sans vie, malade, et froid. Avec des traces du décès si l'agent est mort.

Affecte comment visible vous êtes à d'autres fantômes. À la vitalité élevée = évident pour les *Drones* et les *Blips*, passe inaperçus par les *Spectres*. À basse vitalité = inaperçu des *Drones* et des *Blips*, ressemble à de la nourriture pour les *Spectres*.

Les horreurs exigent de la dépense de vitalité pour activer leurs effets. La quantité de vitalité que vous dépensez détermine le niveau de puissance de l'effet.

Gains de vitalités:

Repos en fantôme – Se reposer pendant 8 heures en fantôme = 1 point de vitalité récupéré

Crucible – Les membres du *crucible* peuvent donner de la vitalité à d'autres membres dans leur champ de vision

Volonté – Dépenser 1 Volonté temporaire = 3 points de vitalité récupéré

Amertume – mise en jeu de 1 d'amertume = 1 point de vitalité récupéré

Amertume permanente – mise en jeu de 1 d'amertume permanente = 10 points de vitalité récupéré

Vol de Vie – Voler la vitalité d'autres entités, voir le gain de vitalité par Vol de Vie

Briser les chaînes- En aidant un fantômes à passer vers l'au-delà, voir Briser les chaînes

Repos en humain – repos de 1 heure dans votre corps = 1 point de vitalité par heure

SPITE

La mesure de votre haine, insécurité, craintes, et méchanceté intérieures.

L'amertume peut être utilisé pour plusieurs raisons. Garder en note que l'amertume n'est jamais utilisée, qu'elle n'est pas dépensée, un personnage reconnaît simplement son côté sombre et le laisse bouillir pendant un moment permettant l'accès à sa puissance.

Mettre en jeu 1 point d'amertume = gain de 3 points de vitalité

Mettre en jeu 1 d'amertume permanente = gain de 10 points de vitalité

Mettre en jeu x points d'amertume = apporte 1 tache à la surface pour x tours

Gain de Spite: Chaque fois que vous mettez en jeu un point/niveau d'amertume, vous roulez 1 dé pour chaque point/niveau d'amertume mis en jeu. Chaque dé en dessous de 8 vous fait gagné un autre point/niveau d'amertume.

Abaissement de Spite: La seule manière d'abaisser votre amertume est de faciliter le passage d'un autre fantôme vers leur récompense ultime. Lors d'utilisations par le *crucible* de Briser le lien qui entraîne la libération d'un fantôme d'une de ses attaches, l'agent qui a aidé le plus peut perdre des points d'amertume ou gagner de la vitalité. Lorsque le *crucible* libère un fantôme de son dernier lien et le fait partir de ce monde, le membre le plus utile abaisse son niveau permanent d'amertume de 1.

Stains - manifestations physiques de votre insécurité et de vos faiblesses. Les taches sont les manifestations tordues de la façon dont vous vous percevez. Les taches ne sont pas toujours évidentes, elles apparaissent seulement si votre personnage les déclenche ou si votre amertume devient trop haute. Si votre score permanent de Spite dépasse 4, vous pouvez également vouloir manifestez vos taches en mettant en jeu votre amertume. Chaque point de Spite mis en jeu apporte 1 tache à la surface pour 1 tours.

De plus chaque point de Spite permanent excédant votre niveau de vitalité vous donnera une autre tache. Pour plus de détail sur les Stains, voir la section qui leur est consacrée.

CAPACITES_COMMUNES

Regard du mort - Les agents en fantôme peuvent voir la vie et les morts avec une clarté égale. Vous pouvez sentir combien de vitalité est présente dans une entité en roulant la Wits + le niveau de vitalité. Le regard du mort est automatique lorsque vous êtes hors de votre corps, en humain il coûte 1 point de Volonté par scène. Le regard du mort ne vous permet pas de voir les entités/spectres qui habitent un objet ou qui possèdent une personne, ils sont invisibles à moins qu'ils ne choisissent de se révéler.

Incorporel et invisible - Dépenser 1 point de vitalité vous permet de passer à travers les objets physiques à volonté pour une scène entière. Autrement, quelque chose qui traverse votre ectoplasme vous enlèvera 1 point de vitalité par tour. Ceci continuera à se produire jusqu'à ce que vous dépensiez 1 point de vitalité pour devenir sans substance.

Manifestation - Tous les agents peuvent dépenser de la vitalité pour se manifester au monde des vivants. La quantité d'énergie dépensée détermine le degré d'interaction possible. La vitalité courante détermine à quel point vous vivante apparaissez: 7 - entièrement humain, 8 - vibrant et chaud au contact, 6 et ci-dessous - l'aspect contenant des signes de la mort. Entièrement manifesté, vous pouvez affecter les fantômes et les humains de façon égale.

Détectez la nature - Vous pouvez sentir la nature d'un fantôme ou mortel. En présence de la cible, dépensez 1 point de vitalité pour obtenir une évaluation grossière de leur nature, donc s'il est semblable à vous par sa vertu et/ou son vice. Il n'y a aucun jet exigé. Vous ne pouvez pas deviner leur nature exacte, simplement s'il est semblable ou pas, en ayant son vice ou sa vertu identique à la votre.

Si l'option «Les conséquences de la Nature» est utilisée, cette capacité fonctionne comme décrite page 148 du livre de base d'Orpheus :

Vous pouvez sentir à quel groupe de Nature correspond un personnage. En présence de la cible, dépensez 1 point de Vitalité pour avoir une approximation de sa Nature. Aucun jet de dés n'est nécessaire. Vous ne pouvez pas deviner la Nature exacte, seulement le Groupe de Nature, sauf si vous partagez la même nature que la cible.

Le chagrin aime la compagnie - Vous pouvez dépenser 1 point de vitalité pour connecter avec un fantôme dans votre même groupe de nature. Se lier de cette façon vous donne +2D sur tous les jets sociaux impliquant ce fantôme, se lié à un fantôme de votre nature exacte (vice ET vertu identique), vous donne +4D.

Si l'option «Les conséquences de la Nature» est utilisée, cette capacité donne +2D pour un fantôme du même groupe de Nature, et +4D si sa Nature est identique.

Sentir le lien à la vie - Dépenser 1 point de vitalité vous permet d'obtenir des informations sur ce qui retient un fantôme (des objets qu'ils ont aimés ou des actions qu'ils veulent accomplir). Vous obtenez une image mentale concernant chacune des attaches du fantôme, ce qui vous aidera à le libérer.

Briser les chaînes- L'infusion d'un fantôme (de votre groupe de même nature) avec la connaissance qu'une de ses attaches a été résolue exige la dépense de 10 points de vitalité. Ceci élève également le niveau de vitalité du fantôme cible de 1 (pour un niveau maximum de 5), vous donnant 10 points de vitalité, et pouvant réduire vos points d'amertume de 1-5 points. En libérant un fantôme, en le libérant de l'attachement final, cela vous permet de perdre 1 niveau d'amertume permanente.

Vol de Vie - Vous pouvez voler la vitalité d'un fantôme dans votre groupe de même nature. Vous devez toucher la cible et puis réussir un jet contesté de Resolve+Composure. Chaque succès au-dessus de la cible vous permet de lui prendre 1 point de vitalité. C'est un acte vil et chaque fois que Vol de Vie est employé vous devez rouler votre niveau d'amertume. Chaque succès provoque un gain d'un autre point d'amertume permanente.

MANIFESTATIONS

(Les notes décrites entre parenthèses de la manifestation indiquent l'aspect d'un fantôme avec un Spite élevée)

Manifestations de la Banshee

0 vitalité = murmure aux vivants dans une voix (grave) douce

1 vitalité = apparaissent en tant qu'un fantôme flottant (déchirée en lambeaux); les jets de force sont de moitié arrondis vers le bas

2 vitalités= apparaît humain mais flottant et léger comme s'il était une réflexion dans l'eau.

Manifestations du Haunter

0 vitalité = semble humaine (ombragé) mais seulement dans les réflexions

1 vitalité = apparaît physique dans un enveloppe humide (gluante); les jets de force sont de moitié arrondis vers le bas

2 vitalités = semble humaine mais corps mince (jaunisse).

Manifestations du Poltergeist

0 vitalité = mouvement des objets physiques avec 1 point dans la force et la dextérité tandis que les mots écrits semblent normaux (saigne)

1 vitalité = corps formé par des objets avoisinants (tourbillonnant) ; les jets de force sont de moitié arrondis vers le bas et roule Resolve+Composure si le corps prend des dommages, vitalité

2 = aspect humain énergétique intense (maniaque)

Manifestations du Skinrider

0 vitalité = se manifestent seulement chez les vivants en parlant (démoniaque) ou en se déplaçant par un hôte

1 vitalité = un corps dans une enveloppe (noirs et huileux) argenté accompagné de brouillard ; les jets de force sont de moitié arrondis vers le bas

2 vitalités = humaine (veinées)

Manifestations du Wisp

0 vitalité = douce lueur jaune ou blanche (rouge ou violette) qui est muète mais peut affecter de petites choses comme les interrupteurs de lumière

1 vitalité = forme indistincte humaine (photo noire et blanche); les jets de force sont de moitié arrondis vers le bas

2 vitalités = humain avec sourire angélique (grimace diabolique).

Manifestations du Phantasm

0 vitalité = contour d'une ombre plate sans source apparente qui peut murmurer de courtes phrases mais pas affecter le monde physique

1 vitalité = une forme indistincte, sombre et translucide qui ne peut toujours pas affecter le monde physique, qui peut parler normalement mais dont la voix possède un certain écho et semble venir des profondeurs

2 vitalité = humain tel qu'il était de son vivant, mais légèrement idéalisé (semblant se fondre dans les ombres et gardant la voix de la manifestation précédentes).

Manifestations de l'Orphan-Grinder

0 vitalité = nuage de fumée noire dans lequel le visage de l'esprit apparaît pour quelques secondes, pouvant prononcer quelques mots d'une voix rauque et ne pouvant toucher ou manipuler des objets physiques

1 vitalité = huile noire et glaciale prenant une forme humanoïde pouvant parler d'une voix rauque et épaisse – certains mots sont difficilement compréhensibles

2 vitalité = exactement tel qu'il était de son vivant, triste, en retrait et effrayé par les ombres.

Note : les Orphan-Grinders avec un haut score de Spite n'apparaissent pas différemment des autres une fois manifestés.

Manifestations du Marrow

0 vitalité = petit animal – plus petit qu'un gros rat – pouvant parler si il réussit un jet de Intelligence+Expression pour chaque mot prononcé

1 vitalité = nuée de petits animaux ou un animal plus grand – identique à l'Horreur Legion-Born avec une dépense de 1 vitalité

2 vitalité = pleinement humain, sa peau ne semble pas rester en place (mouvements incessants sous la peau)

ARTEFACTS

La création d'un artefact en termes de règles fonctionne exactement comme décrit dans *Crusade of Ashes* (p97) : Création du concept de l'objet, création de son histoire, choix de la résonance émotionnelle, choix de la durée de survie de l'écho (avant l'éventuel achat via le mérite Artefact) et les capacités de l'artefact une fois alimenté par de la Vitalité.

Leur fonctionnement est également identique à celui décrit dans *Crusade of Ashes* (y compris pour les artefacts achetés en mérite).

Les morts et L'AMNESIE

Comme spécifié dans le livre de base d'Orpheus (p250) les fantômes peuvent déclencher une amnésie temporaire, voir des dérangements, s'ils sont observés par de simples humains alors

qu'ils utilisent leurs pouvoirs. Cet effet fonctionne exactement de la manière que décrit dans *Orpheus* : L'amnésie est déclenchée si l'horreur est visible (si elle affecte le monde des vivants ou si le fantôme est manifesté), si son effet est offensif physiquement, si la Vitalité dépensée pour activer l'effet est d'au moins le score de Wits du témoin + 1. Le témoin panique et fuit, puis oublie tout de la scène définitivement. Si la Vitalité dépensée dépasse le double de son score de Wits, le témoin acquiert immédiatement un Dérangement (même si son niveau de Moralité ne le permet normalement pas) pour une durée de 8-Stamina semaines.

Dans le cas d'une utilisation de *Spite* (un Spectre affectant le monde des Vivants ou se manifestant), l'amnésie est déclenchée automatiquement et le témoin acquiert un dérangement pour une durée de 8-Stamina mois.

Dans tous les cas, l'amnésie est permanente. Si l'on force la victime à se souvenir des événements, le dérangement réapparaît pour la même durée. Si l'on force la victime à se souvenir un nombre de fois supérieur à son score de Wits +1, le Dérangement devient permanent.

POUVOIRS_DES_MORTS: LES_HORREURS

HORREURS_DE_BASE: ORPHEUS

CONG E A L

Congéal créé des armes ou des outils de votre propre ectoplasme / exige Helter Skelter.

Durée = 1 scène.

Rouler Manipulation + la capacité appropriée pour créer les articles réels. La vitalité dépensée détermine le potentiel de taille et/ou de dommages de l'article créé. La distance pour toutes les armes de projectile est 5m par point de vitalité dépensé. La taille et les dommages sont ci-dessous:

0 = mains durcies; +1 Bashing.

1 = petits objets (couteau, clef, crochet de serrure, poing américain); +2 Bashing ou +1 Lethal

2 = moyen (épée courte, club, shuriken); +3 Bashing; 4 projectiles d'un seul coup chacun

3 = gros (hache, pistolet, pied-de-biche); +4 Bashing, +3 Lethal; armes à feu d'un seul coup

4 = gros (fusil, hache de guerre, fusil de chasse); +5 Bashing, +4 Lethal 9-again; armes à feu 3-balles d'un coup

5 = gros (grande épée, SMG); +6 Bashing, +5 Lethal 9-again; full-auto pour les armes à feu

Bénéfice: 1Vit donne +3D sur le jet d'une Horreur utilisée pour attaquer.

F O R E B O D E

Forebode donne des aperçus limité dans le passé et futur / exige Wail.

Durée = (la vitalité dépensée + 1) en tour.

Posez une question sur une personne, un endroit, ou un objet spécifique :

0 vitalités = 1 heure dans le passé ou le futur pour 1 tour. 1 = 1 jour pour 2 tours. 2 = 1 semaine pour 3 tours. 3 = 1 mois pour 4 tours. 4 = 1 ans pour 5 tours. 5 vitalités = 10 ans pour 6 tours.

Wits + Empathy, les succès déterminent le niveau de précision:

1 = Passé - vision brouillée de face | Futur - 1 événement qui se produira, mais sans le contexte

2 = Passé - vision claire, faible son | Futur - 1 événement avec un certain contexte

3 = Passé - vision et son claire | Futur - 1 événement lié à la question demandé
4 = Passé - claire et peut se déplacer | Futur - approprié, et 1 ou plus futur possible
5 = Passé - événement vue en entier | Futur - le futur en question, ceux possibles avec la connexion où ils rencontrent

Bénéfice: 1 point de vitalité fais bénéficier une autre horreur de la règle du 9-again (les 9 et les 10 sont relancés). Dure 1 tour.

HELTER SKELTER

Helter Skelter permet de manœuvrer, déplacer, ou projeter les objets physiques / automatique aux Poltergeists.

Durée = (la vitalité dépensée + 1) en tours.

Distance = 30 mètres.

À 0 vitalités, l'horreur a 1 dé à la force et la dextérité. Chaque point de vitalité dépensé ajoute 1 dé additionnel à la force ou la dextérité, mais pas aux deux.

Force de l'Horreur: Détermine le bonus de dégat au jet. Bashing ou Lethal selon l'objet. Détermine le poids d'objets jetés (Force de l'Horreur X 4 en lbs), et la distance que l'objet peut être lancé (Force de l'Horreur X 5 en mètres).

Dextérité de l'Horreur: Détermine le jet en roulant la dextérité de l'Horreur + Weaponry. Détermine combien d'articles peuvent être jetés immédiatement (un objet de 4 lbs ou un groupe de petits objets par point de dextérité de l'Horreur). Chaque objets /groupe additionnel signifie -1 à la Force mais +1 à la dextérité de l'Horreur, et la cible souffre d'un -1 (incluant Defense) pour toutes ses actions sous le barrage.

Bénéfice: 1 vitalité énergise de +2 vitalités une autre Horreur. Dure 1 tour.

INHABIT

Inhabit vous permet de posséder et contrôler les objets et les bâtiments / automatiques aux Haunters.

Durée = 1 scène, peut être prolonger en dépensant 1 Willpower par scène.

L'objet possédé devient votre corps. Chaque tour que l'objet reçoit des dégats, vous perdez 1 point de vitalité. Vous pouvez faire tout ce que l'objet peut normalement faire, en y substituant vos propres traits.

La vitalité dépensée détermine la taille:

0 = cellulaire ou pistolet

1 = micro-onde ou ordinateur

2 = moto ou bibliothèque

3 = voiture ou petit hangar

4 = maison ou autobus

5 = manoir ou avion

Des effets plus spectaculaires peuvent être réalisés en roulant Stamina + Crafts. 1 succès = petits effets spéciaux, 2 = besoin d'aucune puissance externe, 3 = blesse l'objet ôte à volonté, 4 = réparations internes en roulant Int + Crafts, 5 = des effets dramatiques tel déplacer des statues ou les chaises qui marche

Bénéfice: 1 vitalité inclut l'effet d'une horreur dans un objet. L'horreur s'active après 1-3 tours.

JUGGERNAUT

Juggernaut augmente votre force, dextérité, ou stamina / exige Puppetry.

Durée = (la vitalité dépensée + 1) en tours.

Juggernaut est une action réflexive et affecte vous seulement. À 0 vitalités vous gagnez 1 point pour des modifications aux attributs physiques. Chaque point additionnel de vitalité dépensée concède 1 point additionnel pour des attributs physiques, jusqu'à un maximum de +6 points à 5 vitalités.

Force - Modifier la force accorde simplement un point supplémentaire de force à employer pour n'importe quoi ou votre force est habituellement utilisé (dégâts, soulever, lancer, etc.).

Dextérité - Augmenter votre dextérité n'augmente pas réellement votre niveau de dextérité. Au lieu de cela vous recevez +1 à l'Initiative, à la Defense et au Speed à chaque tour pour chaque point appliqué à la dextérité.

Stamina - Vous fournit plutôt un niveau d'armure par point placé dans votre Stamina pour toute la durée.

Bénéfice: 1 vitalité ajoute 2D à n'importe quel jet physique impliqué dans une Horreur. Dure 1 tour.

PUPPETRY

Puppetry vous permet de posséder et contrôler les humains / automatiques aux Skinriders.

Durée = les succès roulés avec Pres + Persuasion Vs Reso + Compo.

1 = 1 tour, 2 = 1 minute, 3 = 1 scène, 4 = 1 jour, 5+ = indéfiniment.

Vous ne pouvez pas employer plus de succès que la vitalité dépensée + 1.

La vitalité détermine également le degré de contrôle:

0 = changez légèrement l'action courante de l'hôte

1 = entre dans le corps, partage des sens, Pres + Persuasion chaque tour, seulement 1 action à la fois, dextérité = 1

2 = pleine commande par la concentration, dextérité = 1

3 = supprime la pensée de l'hôte, contrôle libre, dextérité = Skinrider

4 = Pres + Investigation - Compo pour accéder à 1 point dans un Skill à la fois, dextérité = le plus haut des deux

5 = Toute la mémoire, 5 points quelconques dans les Skills

Bénéfice: 1 vitalité lie vos esprits et ajoute 2D à n'importe quel jet mental impliqué dans une Horreur. Dure 1 tour.

STORM - WENDING

Storm-Wending vous téléporte sur une courte distance / exige Uearthly Repose.

Durée = 1 tour complet.

Vous pouvez vous téléporter sur de courtes distances, atteignable en 3 secondes (1 tour).

Vous devez pouvoir voir l'endroit ciblé, ou vous devez l'avoir vu au moins une fois avant.

3+ vitalités vous laissez téléporter d'autres personnes avec (ou au lieu de) vous, distance maximum est de 30 mètres.

Transporter des cibles non consentantes provoque un jet contesté de Dex + Persuasion.

En vous téléportant pour vous positionner en combat, faites un jet réflexif de Wits + Compo, les succès s'ajoutant à votre prochaine initiative.

La vitalité dépensée détermine la distance et les passagers:

0 = 2 mètres, seul, peut doubler votre Défense pour esquiver.

1 = 10 mètres, seul.

2 = 30 mètres, seul.

3 = 100 mètres, 2 personnes.

4 = 300 mètres, 3 personnes.

5 = 1 km, 5(6) personnes.

Bénéfice: 1 vitalité laisse une cible relancer 2D quelconques d'une Horreur. 1 fois.

UNE ARTHLY REPOSE

Unearthly Repose crée une aura charismatique lumineuse autour de vous / automatique aux Wisps.

Durée = 1 scène.

La lueur affecte chacun (même les alliés) qui vous regarde. N'importe qui réalisant ce qui se produit peut résister en dépensant 1 point de Willpower et roule Reso+Compo (-1D par vitalité dépensée). Les cibles qui réussissent ne peuvent pas être affectées encore pour le reste de la scène à moins que plus de vitalités soient dépensées.

Persuasion - ajoute (vitalité dépensée) en Dés à tous les jets sociaux non menaçants que vous faites pour la scène. À 0-1 Vitality vous êtes modérément intrigant, à 2 ou 3 vitalités vous êtes un ami de confiance, et à 4-5 points vous êtes un confident ou l'amoureux et les cibles ne refuseront aucune demande raisonnable.

Calme - À 2-5 vitalités, vous pouvez calmer et relaxer un témoin en colère. Les témoins agissent avec -1 à l'initiative et -1D sur toutes les actions physiques laborieuses pour chaque tour où ils vous regardent.

Attirance - Vous pouvez vous faire suivre par une cible contre sa volonté. Si la cible vous perd de vue, il peut rouler Composure pour revenir à lui. La vitalité dépensée détermine la force de l'effet. 0 - le témoin fait un pas vers vous, 1 - vous suit lentement mais arrête s'il est distrait, 2 - vous suit et s'arrêtera seulement s'il est touché ou interpellé, 3 - concentré seulement sur vous et s'arrête seulement s'il est frappé, 4 - fermé hors du reste du monde et combat pour se libérer si arrêté, 5 - perd le souci pour sa sécurité personnelle et marche même dans la direction générale de votre lumière s'il vous perd de vue.

Bénéfice: 1 vitalité ajoute 2D à n'importe quel jet social impliqué dans une Horreur. Dure 1 tour.

WA IL

Wail affecte les émotions ou endommage avec votre voix / automatique aux Banshees.

Durée = (vitalité dépensée + 1) en tours.

Calme ou Dérange - 0-2 vitalités. Man + Empathy - Resolve. Les succès déterminent la puissance de l'effet:

1 = modérément calmant ou dérangeant. Abaisse toutes les jets physiques de 1 si apaisant; Jets mentaux et sociaux par 1 si agressant. Affecte 1 personne. Effet maximum avec 0 vitalités.

2 = calme un bébé en pleur ou dérange un client neutre. Abaisse les jets de 2 comme ci-dessus. Affecte 2 personnes.

3 = calme un citoyen fâché ou dérange une mère sereine. Abaisse les jets de 3 comme ci-dessus. Affecte jusqu'à 5 personnes. Effet maximum possible à 1 point de vitalité dépensée.

4 = calme une nouvelle veuve ou enrage un garde de sécurité en plein travail. Abaisse les jets de 4 comme ci-dessus. Affecte jusqu'à 10 personnes.

5 = Rend doux un fou furieux ou enrage un moine bouddhiste. Abaisse les jets de 5 comme ci-dessus. Affecte jusqu'à 50 personnes. Effet maximum possible à 2 points de vitalité dépensés.

Blesse - 2 vitalités ou plus. Affecte n'importe qui à moins de 3 mètres. Jet de Manipulation + Empathy – Armure. Inflige 1 niveau de dégâts Lethal par succès. 3 de vitalité ajoute 1D au jet, 4 ajoute 2D, etc...

Endommage les Objets - 4 vitalités ou plus. La distance est de 3 mètres. Jet de Manipulation + Empathy (+2D pour le bois, normal pour la pierre, ou -2D pour l'acier). Détruit 1 pied cube de la matière par succès. Vous pouvez rétrécir la quantité des dégâts, seulement une porte par exemple. Doit se manifester pour affecter les objets physiques.

Bénéfice: 1 vitalité double la distance, la zone d'effet ou le nombre de cibles d'une autre Horreur. N'est pas cumulatif.

WITCH'S NIMBUS

Witch's Nimbus produit et décharge de l'électricité et du feu / exige Inhabit.

Durée = 1 scène. Jet de Dex+ Athletics - Armure pour souffler de l'énergie, distance de 3 mètres. La vitalité dépensée détermine le degré de l'effet:

0 = petite boule de la taille d'une flamme de bougie, permet de lire avec ou de mettre le feu

1 = chaleur, Contact +1D Lethal, doit toucher avec un jet de Brawl (donc la Defense compte), -1 stealth

2 = flamme, Contact +2D Lethal, doit toucher avec un jet de Brawl, -2 stealth

3 = feu, Contact +3D Lethal, -3 stealth, jet de Brawl maintenant Lethal

4 = ardent, Souffle 4L, 1L radius de 1,5m, -4 stealth, +5L jet de Brawl

5 = petit soleil, Souffle 5L, 2L radius de 10m, 0 stealth, +6L jet de Brawl

Bénéfice: 1 vitalité permet de doubler la durée d'une autre Horreur. N'est pas cumulatif.

HORREURS_DE_BASE: PHANTASM

BE DLAM

Bedlam créé des illusions affectant un ou plusieurs sens / automatique aux Phantasm.

Durée = 1 scène normalement. Si l'esprit doit partir ou est victime de violences, l'Horreur dure Vitalité dépensée + 1 tours.

Permet d'affecter les sens en faisant apparaître des illusions ou en masquant des perceptions. Les changements ne peuvent jamais modifier intégralement toutes les perceptions de la cible.

L'esprit peut appliquer plusieurs illusions en même temps sur des cibles différentes mais cela nécessite un jet de Wits+Subterfuge – 1 par cible au delà de la seconde.

La vitalité dépensée détermine les sens/personnes affectées :

0 = affecte un sens pour une cible

1 = affecte deux sens pour une cible

2 = affecte trois sens pour une cible ou un sens pour tous les spectateurs

3 = affecte quatre sens pour une cible (incluant le toucher, l'équilibre ou autres sens «internes») ou deux sens pour tous les spectateurs

4 = affecte cinq sens pour une cible ou trois sens pour tous les spectateurs

5 = affecte six sens pour une cible (incluant les sens surnaturels) ou quatre sens pour tous les spectateurs (incluant le toucher, l'équilibre ou autres sens «internes»)

Résister à Bedlam requiert un jet de Willpower – 1 pour chaque point de vitalité dépensé.

Bénéfice: 1 vitalité donne un malus de 2D à une Horreur adverse.

SA NDMA N

Sandman permet de pénétrer dans le monde des rêves, voir le modifier à volonté / exige Bedlam.

Durée = tant que l'esprit se concentre ou jusqu'à la fin du rêve (environ 10 à 15 minutes réelles)

Entrée dans le rêve : Pour pouvoir rentrer dans le rêve de la cible, l'esprit doit réussir un jet de Perception+Empathy. Des modificateurs s'appliquent en fonction de l'état de la cible :

sommeil profond sans rêve ou éveillé en transe légère (passif devant la TV...) → -2D

état transitoire avant ou après un rêve → -1D

en train de rêver → Aucun malus

Degré d'implication dans le rêve : Le degré d'implication dépend de la vitalité dépensée :

0 = simple spectateur

1 = simple spectateur / peut être utilisé pour endormir un fantôme consentant

2 = légère influence permettant d'obtenir UNE brève réponse à une question sur la cible

3 = permet d'interagir avec les personnage du rêve sans pouvoir changer radicalement le rêve / permet d'emmener d'autres personne dans le rêve (une par succès)

4 = permet de modifier le rêve

5 = permet de modifier le rêve afin de manifester les espoirs, les joies, les idéaux les plus profonds – ou ses plus grands échecs et ses plus grandes peurs

Modifier son degré d'implication ne nécessite pas de refaire le jet d'entrée.

Poser des questions : 2-3 Vitalité : jet de Perception+Empathy (avec les mêmes malus que pour l'entrée dans le rêve)

Modifier le rêve : 4 Vitalité : jet de Manipulation+Empathy. Les succès déterminent l'étendue des modifications :

1 = parler au rêveur / ajouter un objet

2 = changer un aspect significatif du rêve (changer le jour un nuit)

3 = modifier complètement le rêve (changer un rêve en cauchemar)

Manifester les joies et les peurs : 5 Vitalité : Manipulation+Empathy. Les succès déterminent le nombre de points de volonté gagnés/perdus par la cible.

Bénéfice: 1 vitalité permet d'obtenir une information concernant la cible d'une autre Horreur.

HORREURS_DE_BASE: ORPHAN-GRINDER

OBLIVION'S HUSK

Oblivion's Husk permet de devenir invisible aux Spectres de sentir leur présence et de faire apparaître des caractéristiques spectrales (griffes et carapace) / automatique aux Orphan Grinders.

Camouflage : Durée = 1 scène. Peut rallonger en dépensant de la Vitalité.

La Vitalité détermine les actions possibles sans se faire remarquer par les Spectres. Si l'orphan-grinder transgresse ces limitations, les Spectres ont le droit à Wits + Composure pour le repérer.

0 = l'orphan-grinder est invisible tant qu'il reste immobile et silencieux et tant qu'il ne dépense pas de Vitalité. Après 10 minutes, les Spectres avec plus de 7 en Wits + Composure sentent que quelque chose cloche.

1 = l'orphan-grinder peut se déplacer librement. Parler, attaquer un spectre, utiliser une Horreur ou pénétrer dans une Ruche Spectrale annule son invisibilité.

2 = idem qu'avec 1. L'orphan-grinder peut désormais parler sans se révéler.

3 = idem qu'avec 2. L'orphan-grinder peut désormais utiliser des Horreurs non offensives et son camouflage s'étend à une autre personne dans un rayon de 5 pieds, soumise aux limitations précédentes.

4 = idem qu'avec 3. L'orphan-grinder peut désormais pénétrer dans une Ruche Spectrale. Le rayon de son camouflage s'étend à 10 pieds avec les limitations précédentes.

5 = L'orphan-grinder peut désormais utiliser des Horreurs offensives tout en restant dissimulé aux yeux des spectres. Les personnes l'accompagnant dans un rayon de 10 pieds peuvent agir dans les limitations précédentes.

Sentir leur présence : Durée = 1 scène

Cet usage permet de sentir la présence des Spectres environnant et de glaner quelques informations à leur sujet. La Vitalité détermine le volume d'informations récolté :

0 = L'orphan-grinder sait si il y a des Spectres dans un rayon de Wits x 5 yards.

1 = Il connaît les mouvements des Spectres dans un rayon de 30 yards autour de lui. Il gagne +2 en initiative contre les Spectres.

2 = Il connaît les mouvements des Spectres dans un rayon d'1/4 de mile autour de lui. Il gagne +4 en initiative contre les Spectres. Il peut restreindre sa perception à un Spectre visible pour déterminer ses intentions immédiates.

3 = Il connaît les mouvements des Spectres dans un rayon d'1 mile autour de lui. Il gagne +6 en initiative contre les Spectres. Il peut restreindre sa perception à un Spectre visible pour déterminer si il était jadis humain.

4 = Il connaît toutes les activités et les mouvements des Spectres dans un rayon de 3 miles autour de lui. Il a automatiquement l'initiative contre les Spectres. Il peut restreindre sa perception à un ou plusieurs Spectres visibles pour intercepter leurs communications.

5 = Il connaît toutes les activités et les mouvements des Spectres dans un rayon de 5 miles autour de lui. Il a automatiquement l'initiative contre les Spectres et gagne 2 dés à chaque action offensive contre un Spectre. Il peut restreindre sa perception à un Spectre visible pour déterminer si il était jadis humain et une attache restante.

Caractéristiques physiques Spectrales : Durée = 1 scène

Cet usage permet d'invoquer des griffes, une gueule et/ou une carapace. La Vitalité dépensée détermine l'efficacité des caractéristiques Spectrales. Au-delà de 1 Vitalité, les points dépensés peuvent être répartis entre les 3 types de caractéristiques.

0 = Griffes : +1 Léthal / Gueule : +0 Léthal / Carapace : +1 Défense

1 = Griffes : +2 Léthal / Gueule : +1 Léthal / Carapace : +2 Défense

2 = Griffes : +3 Léthal / Gueule : +2 Léthal / Carapace : +3 Défense

3 = Griffes : +4 Léthal / Gueule : +3 Léthal / Carapace : +4 Défense

4 = Griffes : +5 Léthal / Gueule : +4 Léthal / Carapace : +5 Défense

5 = Griffes : +6 Léthal / Gueule : +5 Léthal / Carapace : +6 Défense

Bénéfice: Aucun

HELLION

Hellion permet d'invoquer un destrier Spectral / requiert Oblivion's Husk.

Durée : 1 heure + 1 heure par point de Willpower dépensé

La Vitalité permet de modifier les attributs physiques du Hellion convoqué ou de le doter d'avantages supplémentaires.

Voir le supplément «The Orphan-Grinders» p85 pour plus d'informations.

HORREURS_DE_BASE: MARROW

FLESH-FLUX

Flesh-Flux permet à un Marrow de manipuler son propre ectoplasme afin de modifier radicalement son apparence. Si le personnage devient inconscient, il reprends son apparence originelle.

Durée = 1 scène. Peut rallonger en dépensant de la Vitalité.

Modifications cosmétiques : l'étendue des modifications dépend de la vitalité dépensée :

0 = Modifications esthétiques mineures (ex : visage, cheveux, yeux, couleur de peau...)

1 = Modifications corporelles, sans modifier le poids ni la taille globale (changement complet d'apparence, d'âge apparent, de sexe, une caractéristique animale)

Taille : Pour chaque point de Vitalité dépensé, le personnage peut modifier sa taille de 30 cm. Il peut dépenser au maximum 5 points de Vitalité pour un tel effet.

Poids : Pour chaque point de Vitalité dépensé, le personnage peut modifier son poids de 45 kg. Il peut dépenser au maximum 5 points de Vitalité pour un tel effet.

Modifications étendues : 2 points de Vitalité permettent de changer radicalement de forme pour apparaître inhumain ou animal.

Altération de capacités : l'utilisateur peut augmenter l'un de ses attributs ou de ses compétences (Physiques ou Sociaux généralement) d'un point par deux points de Vitalité dépensés. Le MJ reste seul juge de ce qui est possible d'améliorer grâce à cette utilisation.

Altération d'autrui : le Marrow peut utiliser cette horreur sur une cible consentante en payant 5 Vitalité + le coût original de ces modifications.

Stains existantes : 1 point de Vitalité permet de manifester une Stain existante (en plus des Stains éventuelles résultant d'un Spite trop élevé). Les Stains ainsi utilisées doivent être cohérentes vis-à-vis de l'apparence globale que le personnage est en train de prendre.

Nouvelles Stains : 2 points de Vitalité permettent de manifester une Stain que le personnage ne possède pas.

Dissimuler les désavantages : 1 point de vitalité supplémentaire permet d'éliminer temporairement le désavantage d'une Stain manifestée (y compris son apparence et les modifications aux jets sociaux).

Bénéfice: L'Horreur ciblée peut affecter le monde des Vifs sans qu'il soit nécessaire à l'utilisateur de se manifester.

FAMILIAR

Familiar permet à un Marrow d'appeler à lui l'âme d'un animal décédé, qui vient le servir fidèlement. Le personnage doit se concentrer pendant un tour pour effectuer cet appel / requiert Flesh-Flux.

Durée = 1 scène. Peut rallonger en dépensant de la Vitalité.

Le personnage doit faire un jet de Présence + Empathie ou Animal Ken et dépenser des points de Vitalité en fonction du type d'animal souhaité.

Vitalité dépensée :

0 = petits animaux inoffensifs : souris, moineaux...

1 = petits animaux : rats, piranha...

2 = petits animaux / animaux de taille moyenne : chats, corbeaux, poulpes

3 = animaux de taille moyenne : chiens, faucons, barracudas

4 = animaux de taille moyenne / de grande taille : loups, vautours, requins

5 = puissants animaux de grande taille : tigres, aigles, orques

Nombre de succès :

1 = Un animal

2 = 2 à 3 animaux

3 = 5 à 8 animaux

4 = 8 à 10 animaux

5 = une vingtaine d'animaux

Voir le supplément «End game» p67 pour plus d'informations.

Bénéfice: L'Horreur ciblée peut être affectée par deux autres Bénéfices supplémentaires (ce qui amène donc à 3 Bénéfices sur la même Horreur).

HORREURS_DE_TROI SI EME_ECHELON

BANSHEE : PANDEMONIUM

Pandemonium permet à un Banshee d'ouvrir son esprit à l'ensemble des facteurs aléatoires affectant le résultat d'une action pour en modifier éventuellement le résultat dans un sens ou dans l'autre.

Pandemonium a une portée de 10 mètres et l'esprit doit être manifesté pour affecter des vivants. Il peut s'affecter lui même et n'importe quel jet (y compris les Horreurs). La Vitalité dépensée détermine l'ampleur de la modification. Aucun jet n'est nécessaire, Wits + Subterfuge est nécessaire pour affecter une cible sans qu'elle s'en rende compte.

Des effets différents de Pandemonium ne peuvent pas être cumulés sur le même jet. Pandemonium ne peut pas affecter un jet réduit à un dé de la chance.

Durée: 1 tour

Vitalité dépensée :

0 : Ajouter/Retirer un dé à un jet uniquement.

1 : Ajouter/Retirer deux dés sur un jet ou un dé sur deux jets différents.

2 : Ajouter/Retirer un total de 3 dés divisés entre 3 jets différents au maximum.

3 : Ajouter/Retirer un total de 4 dés divisés entre 4 jets différents au maximum.

4 : Ajouter/Retirer un total de 5 dés divisés entre 5 jets différents au maximum.

5 : Ajouter/Retirer un total de 6 dés divisés entre 6 jets différents au maximum.

Bénéfice: L'Horreur ciblée reçoit un bonus de 4D pour 1 tour.

HAUNTE R : B R O A D B A N D G H O S T

Broadband Ghost est une utilisation beaucoup plus fine de Witch's Nimbus pour en faire une Horreur bien plus versatile. Un esprit utilisant cette Horreur va au-delà de la simple production de feu ou d'électricité pour devenir une forme de ces énergies. Il peut également fusionner avec elles ou chevaucher les lignes haute tension.

Si il est manifesté alors qu'il utilise cette Horreur, l'esprit ne peut être blessé par des objets physiques. Les dégâts infligés aux autres sont identiques à ceux infligés par Witch's Nimus.

Durée: 1 scène

La Vitalité dépensée détermine le degré de fusion / manipulation avec les énergies et ce que l'esprit peut en faire.

Vitalité dépensée :

0 : l'esprit peut se manifester via des flammes ou du courant électrique dans une forme humaine et parler.

1 : il peut créer une image par le biais de flammes ou d'appareils électriques ou projeter un effet de Witch Nimbus de 0 Vitalité depuis une machine possédée ou encore projeter une chaleur inconfortable ou de l'électricité dans un rayon de 3 mètres.

2 : il peut fusionner avec un courant électrique et chevaucher les lignes haute tension (voir plus bas pour les difficultés de navigation) ou projeter un effet de Witch Nimbus de 1 Vitalité depuis une machine possédée.

3 : il peut sentir et manipuler une large gamme du spectre électromagnétique, créer ou manipuler l'électricité et les champs magnétiques, émettre des signaux radio ou TV à une portée de quelques kilomètres.

4 : il peut lire ou écrire directement dans les mémoires informatiques ou projeter un effet de Witch Nimbus de 2 Vitalité depuis une machine possédée.

5 : il maîtrise les fréquences radio et peut se déplacer par leur biais à la vitesse de la lumière ou projeter un effet de Witch Nimbus de 3 Vitalité depuis une machine possédée.

Modificateurs de déplacement :

Pour se déplacer le long de lignes hautes tensions ou de signaux radio, l'esprit doit réussir un jet de Wits+Composure modifié selon ce tableau (un échec signifiant que l'esprit arrive dans un lieu aléatoire et devra recommencer) :

Distance inférieure à 1 kilomètre	+1
Distance entre 1 et 10 kilomètres	0
Distance entre 10 et 100 kilomètres	-1

Distance entre 100 et 1000 kilomètres	-2
Distance supérieure à 1000 kilomètres	-3
Remonter à la source d'un signal radio	-1
Précision de 10% de la distance	0
Précision de 10% de la distance	-1
Endroit exact	-2

Bénéfice : Quadruple la durée de l'Horreur ciblée.

POLTERGEIST : An a t h e m a

Anathema permet à un Poltergeist d'influencer les déplacements d'une multitude de façons, manipulant même la force de la gravité. Des vagues de lumière argentée émanent de l'esprit utilisant cette Horreur. Cette Horreur permet à son utilisateur de marcher sur les murs, de stopper les balles en pleine course, d'enfoncer des portes à distance, d'envoyer ses ennemis au loin ou encore de les comprimer.

Durée : Vitalité dépensée +1 tour.

Tous les effets ont une portée de 30 mètres. Un seul effet d'Anathema peut être utilisé à un instant donné. Anathema peut affecter plusieurs cibles, mais l'effet global est -1 Vitalité pour chaque cible au-delà de la première.

Anathema ne demande pas de jet pour s'activer mais chaque tentative d'affecter une cible demande un jet de Dexterity+Intimidation. Le MJ peut retirer des dés pour des actions compliquées et/ou précises. Ce pouvoir n'est pas aussi précis que Helter Skelter.

Le type des dégâts infligés dépend de l'action : pousser quelqu'un contre un mur inflige du bashing, lancer une hache ou une foreuse inflige du léta. Se libérer de la gravité correspond en fait à la rediriger de manière à marcher sur les murs ou le plafond.

Pour bloquer une attaque donnée, l'esprit doit dépenser assez de vitalité pour obtenir une armure supérieure ou égale au bonus de dégâts de l'arme utilisée (par exemple : pour arrêter une balle de pistolet tirée par une arme infligeant +2 Létaux, le poltergeist doit dépenser 1 Vitalité).

Vitalité dépensée :

0 : peut soulever 100 livres, infliger une attaque infligeant 2 dés de dégâts ou bloquer un niveau de dommages (Armure 1). Permet à une personne de se libérer de la gravité.

1 : peut soulever 400 livres, infliger une attaque infligeant 4 dés de dégâts ou bloquer 2 niveaux de dommages (Armure 2). Permet à 2 personnes de se libérer de la gravité.

2 : peut soulever 1000 livres, infliger une attaque infligeant 6 dés de dégâts ou bloquer 3 niveaux de dommages (Armure 3). Permet à 3 personnes de se libérer de la gravité.

3 : peut soulever 2000 livres, infliger une attaque infligeant 8 dés de dégâts ou bloquer 4 niveaux de dommages (Armure 4). Permet à 4 personnes de se libérer de la gravité.

4 : peut soulever 5000 livres, infliger une attaque infligeant 10 dés de dégâts ou bloquer 5 niveaux de dommages (Armure 5). Permet à 5 personnes de se libérer de la gravité.

5 : peut soulever 10000 livres, infliger une attaque infligeant 12 dés de dégâts ou bloquer 6 niveaux de dommages (Armure 6). Permet à 6 personnes de se libérer de la gravité. Permet de rediriger la gravité sur une zone de 30 pieds de large.

Bénéfice: 1 vitalité énergise de +4 vitalités une autre Horreur. Dure 1 tour.

SK INRIDE R : Cont a m i n a t e

Contaminate permet à un Skinrider d'induire ou de retirer les symptômes d'une maladie chez un vivant ou un esprit. Cette Horreur permet même de retirer ou rendre temporairement des capacités comme la vue, par exemple.

Ce pouvoir permet uniquement de manipuler les symptômes d'une maladie, et donc ne permet pas de faire apparaître ou de guérir réellement une maladie.

Le Skinrider décrit les symptômes qu'il souhaite retirer ou faire apparaître, ce qui se traduit par la perte / le regain temporaire de points d'attributs. Les effets ne sont pas cumulatifs (le plus fort s'applique). Les effets exacts de Contaminate dépendent du nombre de succès à un jet. Pour guérir la cible, le Skinrider jette **Dexterity+Médecine**. Pour infecter une cible le Skinrider jette **Dexterity+Brawl**.

La Vitalité dépensée détermine la durée de l'effet.

Durée : Une heure + 1 heure par point de Vitalité investi.

Infection (nombre de succès à Dexterity+Brawl) :

1 : retire 1 point de 2 attributs différents

2 : retire 2 point de 2 attributs différents

3 : retire 3 point de 2 attributs différents

4 : retire 3 point de 2 attributs différents, plus 1 point de 2 autres attributs

5 : retire 3 point de 2 attributs différents, plus 2 point de 2 autres attributs

Guérison (Dexterity+Médecine) : La guérison fonctionne de la même façon que l'infection, rendant ses facultés (i.e. ses points d'attributs) au malade, sans toutefois améliorer son état général (Par exemple : 3 succès permettent de rendre la vue à un aveugle). Contaminate ne peut pas, par exemple, faire repousser des membres amputés.

Bénéfice : En utilisant ce bénéfice sur un autre esprit, le Skinrider permet à cet esprit d'utiliser son bénéfice sur deux cibles en même temps (les coûts restent inchangés).

PHANTASM : DREAM WALKER

Dream-walker est une évolution de **Sandman** permettant à l'esprit de voyager de rêves en rêves pour réapparaître dans un endroit différent de son point de départ, parfois à des kilomètres de distance.

Pour utiliser cette Horreur, l'esprit doit tout d'abords toucher la tête d'un dormeur, bien qu'il ne soit pas nécessaire qu'il soit manifesté. Pour utiliser cette Horreur sur un fantôme, le Phantasm devra tout d'abords l'endormir.

Dream-walker peut également être utilisé de façon détournée pour découvrir les connections sociales et émotionnelles du dormeur.

Pour voyager entre les rêves, l'esprit exploite les relations émotionnelles entre la cible et d'autres dormeurs. Une fois rentré dans le rêve, le Phantasm perçoit une série de flashes concernant les relations de la cible. Pour découvrir une personne associée au rêveur, le Phantasm doit réussir un jet de **Wits+Empathy**. Il ne dispose pas du nom de ces personnes mais uniquement du sentiment du dormeur à son encontre. Le MJ n'indique qu'une description d'un ou deux mots (par exemple : « amour », « dégoût », « irritation amusée »...). Cette utilisation de Dream-walker coûte 0 Vitalité.

Une fois la destination déterminée, le Phantasm doit réussir un jet de **Wits+Présence** pour la rejoindre. Le Phantasm peut tenter de rejoindre une personne sans lien avec le dormeur (c'est-à-dire une personne avec laquelle le Phantasm n'a pas découvert de lien émotionnel), mais le jet de

Wits+Présence souffre d'une pénalité de 2 dés. Le nombre de succès détermine la précision du déplacement.

La Vitalité dépensée détermine le nombre de personne pouvant accompagner le Phantasm et la distance maximale qu'il est possible de parcourir.

Vitalité dépensée :

1 : Transporte le personnage jusqu'à un mile.

2 : Transporte le personnage jusqu'à 10 miles, ou une personne supplémentaire jusqu'à 1 mile.

3 : Transporte le personnage jusqu'à 100 miles, ou jusqu'à 3 personnes supplémentaire jusqu'à 1 mile.

4 : Transporte le personnage jusqu'à 1000 miles, ou jusqu'à 5 personnes supplémentaire jusqu'à 100 miles.

5 : Transporte le personnage n'importe où dans le monde, ou jusqu'à 7 personnes supplémentaire jusqu'à 1000 miles.

Résultat du jet de Wits+Présence :

Echec critique : Perdu dans le Songe ! Le Phantasm apparaît dans un endroit aléatoire n'importe où dans le monde.

Echec : Le pouvoir ne s'active pas.

1 succès : Marge d'erreur de 10% de la distance voulue.

2 succès : Marge d'erreur de 1% de la distance voulue.

3 succès : Exactement la personne voulue (Si la cible n'est pas en train de dormir, le Phantasm rejoint le plus proche dormeur.)

Bénéfice : Ce bénéfice permet au Phantasm de créer un lien entre 2 esprits (doit pouvoir toucher les deux cibles, le Phantasm peut se lier lui même). Pendant 24H les deux esprits auront la possibilité d'utiliser le Bénéfice d'une Horreur de l'un sur une Horreur de l'autre quelle que soit la distance qui les sépare pour une et une seule action. Un seul lien peut être actif à la fois.

WISP : BECK ON RELIC

Beckon Relic permet à un Wisp d'invoquer une relique (un objet ancien existant dans le monde des morts) depuis l'autre côté du Stormwall.

L'esprit passe la main de l'autre côté du Stormwall, formule un souhait et *quelque chose* lui transmet un objet correspondant à son souhait tel qu'il a été formulé. Le Wisp jette ensuite Wits+Composure pour déterminer la réponse à son souhait.

Le nombre de succès obtenus détermine l'adéquation entre la relique reçue et le souhait du Wisp (1 succès donnera quelque chose approchant vaguement, plus de trois succès donneront l'objet souhaité par le joueur si celui-ci est *relativement commun*).

Le jet subit éventuellement un malus au nombre de dés en fonction de la précision du souhait formulé (par exemple : «une arme» → aucun malus, «une arme à feu» → -1 dé, «un fusil automatique» → -2 dés).

Durée : une scène (la relique disparaît ensuite)

La vitalité dépensée détermine la taille de la relique sortie du Stormwall :

0 : très petit (trousseau de serrurier, une bague, un stylo, une loupe...)

1 : petit (couteau, pistolet, poste de radio, livre, vase...)

2 : moyen (épée, fusil, chaîne hi-fi, cape d'opéra, pied de biche, télescope...)

3 : modérément gros ou lourd (buste en marbre, hache de bataille, pavois...)

4 : gros (armure, pierre tombale, bicyclette, mitrailleuse, bélier de police...)

5 : très gros (voiture, biplan, lit, statue, sarcophage...)

Bénéfice : L'esprit ciblé par ce bénéfice peut utiliser le bénéfice de l'Horreur qu'il est en train d'utiliser pour affecter cette dernière.

POUVOIRS DES MORTS : LES STAINS

Comme dit précédemment, les Stains (ou taches) sont les manifestations tordues de la façon dont vous vous percevez. Les taches ne sont pas toujours évidentes, elles apparaissent seulement si votre personnage les déclenche ou si votre amertume devient trop haute.

Nouvelles stains - Chaque point de Spite permanent excédant votre niveau de vitalité vous donnera une autre tache.

Changer ses Taches - Un joueur peut changer une de ses Taches pour mieux les personnaliser à son personnage s'il acquière deux points ou un rang de Spite.

Utiliser les Taches - Si votre score permanent de Spite dépasse 4, vous pouvez également vouloir manifestez vos taches en mettant en jeu votre amertume. Chaque point de Spite mis en jeu apporte 1 tache à la surface pour 1 tours.

Liste des STAINS DISPONIBLES :

Note : (SG) signifie que la Stain en question est décrite dans Shadow Games.

Adder Scales

Avantage: +1 dé pour échapper à une emprise physique et à toutes les actions nécessitant des habiletés athlétiques. +1 de Défense.

Désavantage: Sensible aux températures extrêmes (-1 dé à toutes actions dans ces conditions) et jet de Resolve nécessaire pour ne pas réagir par une soudaine explosion de violence verbale ou physique lorsque surpris durant toute la scène qui suit.

Armless (SG)

Avantage: Obtient trois niveaux de santé supplémentaires grâce aux bras absorbés. Seules les mains dépassent grotesquement des épaules.

Désavantage: Pas de bras lorsque la Tache est utilisée, -3 dés à toutes actions les nécessitant.

Armor of Corpulence (SG)

Avantage: Immunisé à tous les dommages « bashing » et ne subit qu'un quart des dommages « lethal ». Le feu, l'électricité font des dommages normaux.

Désavantage: Mouvements sont restreints à 3 mètres par tour et toutes actions impliquant des déplacements à -4 dés.

Atrophy Compensation (SG)

Avantage: Obtient deux points d'un attribut physique.

Désavantage: Perd deux points d'un attribut physique.

Bad Blood (SG)

Avantage: En se coupant une artère principale (1 point de dommages « lethal »), peut infliger des dégâts « lethal » sur un jet de Dexterity+Firearm+4 à un adversaire se trouvant à moins de 3 mètres. Ce sang brûle la peau, le gaze et tache de noir tout ce qu'il touche.

Désavantage: Deux fois par jour, doit se saigner ou subir 4 dégâts « lethal ». Ne peut être utilisé plus de 4 fois par jour, puis le mauvais sang se recharge au rythme d'une dose par jour de « repos ».

Bat's Ears

Avantage: Perçoit son environnement par écholocation. Peut « voir » dans le noir, mais ne peut pas voir ce qui est dissimulé.

Désavantage: Autres sens engourdis, -2 dés sur les jet de perception impliquant d'autres sens.

Beast Nose (SG)

Avantage: Peut suivre la piste de quelqu'un jusqu'à deux jours après son passage. Succès automatique à moins que la proie n'ait pas vraiment d'odeur (Spectre ou fantôme), un jet de Wits+Survival est alors nécessaire. Si le traqueur a Storm-Wending, il peut suivre quelqu'un qui aurait utilisé cette Horreur.

Désavantage: -2 dés pour toutes actions sociales, toutes odeurs fortes provoque une réaction. Après les 3 premiers tours, la vue s'embrouille (-2 dés sur actions physiques) et après 5 tours, toute traque devient impossible.

Bileous Spew (SG)

Avantage: Vomit de l'acide jusqu'à 6 mètres comme une attaque à distance (Dexterity+Firearms+6) causant des dégâts « lethal ».

Désavantage: Chaque utilisation fait perdre 1 point de Stamina pour la durée de la scène. Lorsque l'attaquant n'a plus que 1 de Stamina, il ne peut plus utiliser l'attaque.

Blackfire Speech (SG)

Avantage: Murmurer ne provoque pas de dommages. Parler normalement inflige un de dégâts « lethal » à tous ceux qui se trouvent 1 mètre devant le parlant. Parler fort inflige 2 de dégâts « lethal » à tous ceux qui se trouvent 2 mètre devant le parlant. Crier provoque des flammes noires qui inflige 3 de dégâts « lethal » à tous ceux qui se trouvent 3 mètre devant le parlant.

Désavantage: Ne peut cacher sa Tache, des flammes sortant constamment de sa bouche et de ses narines. Craquement et sifflement rendent la personne difficile à comprendre si elle parle (Wits+Composure nécessaire pour comprendre lorsqu'il parle).

Bristling Hide

Avantage: Donne 1 d'armure et inflige un de dégâts « lethal » à tous ceux qui le touchent.

Désavantage: À tous les jours où la Tache est utilisée, tout esprit à proximité doit réussir un jet de Resolve ou être attiré vers l'esprit et subir 1 dégât « lethal ».

Brutish (SG)

Avantage: Obtient deux niveaux de « Health », trois points de Force, 4 pieds et quelques centaines de livres supplémentaires.

Désavantage: Ne peut plus bouger rapidement et perd 5 d'Initiative systématiquement, plus la moitié de sa vitesse de déplacement. Perd 1 dé pour toutes actions sociales (sauf Intimidation) et divise par deux ses habiletés mentales.

Carapace

Avantage: Obtient 1 d'Armure pour les attaques venant de l'arrière. Peut ouvrir la carapace pour révéler des ailes qui permettent de « voler » sur une distance de Forcex2 mètres.

Désavantage: -1 dés à toutes actions liées à la Dextérité.

Chameleon Skin

Avantage: +3 dés pour jets de Stealth.

Désavantage: Nombre de dés lors de jets sociaux avec d'autres esprits réduit de moitié.

Claws

Avantage: Griffes qui peuvent infliger +2 de dégâts « lethal ».

Désavantage: -2 dés pour toutes actions demandant de la précision manuelle.

Clingy (SG)

Avantage: Une fois un premier jet d'attaque réussi (Strength+Brawl), s'agrippe à l'adversaire et n'a plus à tenir compte de sa Défense (on peut s'en dégager comme d'un Grapple)..

Désavantage: L'adversaire bénéficie d'un avantage comparable de +2 dés pour toucher.

Cojoined Animal Twin (SG)

Avantage: Quelque chose pousse sur le corps de l'esprit et agit indépendamment. Augmente sa Défense de 1.

Désavantage: Agit comme un parasite et tire 1 de Vitalité par jour.

Compound Eye

Avantage: L'esprit peut voir à 360 degré.

Désavantage: Des problèmes de mise au point entraînent -2 dés pour les attaques à distance.

Corrosive Pustules (SG)

Avantage: Décharge du pus corrosif qui inflige 2 de dégâts « lethal » à tous ceux qui le touchent.

Désavantage: La douleur des pustules cause -1 dé à tous les jets.

Dagger Tongue

Avantage: « Tire » sa langue jusqu'à 7 pieds et inflige +1 de dégâts « lethal ».

Désavantage: Ne peut parler poliment sans réussir un jet de Resolve (pour une scène).

Foaming (SG)

Avantage: Ecume comme un animal enragé. Si l'écume entre dans la blessure d'un adversaire (comme lors d'une morsure), elle provoque une intense douleur et réduit les jets de l'adversaire de 3 dés pour 5 tours, puis un dé de moins par tour.

Désavantage: Perd automatiquement 3 dés à tous les jets sociaux et laisse une trace d'écume qui peut être suivie.

Foul Odor (SG)

Avantage: À cause d'une odeur nauséabonde, provoque -2 dés sur tous les jets de perceptions et d'attaque de personnes se trouvant dans un rayon de 6 mètres.

Désavantage: Affecte tous le monde (sauf le porteur évidemment).

Gaunt (SG)

Avantage: Léger et rapide sur ses pieds. Dextérité augmente de 3 points et Initiative Modifier de 5.

Désavantage: Plus fragile qu'à l'habitude. Perd 2 de Stamina et 1 niveau de Santé lorsqu'il utilise la Stain.

Gauze Quills

Avantage: +1 à tous les jets de perception, aucun désavantages visuels en dedans d'un rayon de 15 mètres.

Désavantage: -1 dé à tous les jets de Wits.

Gossamer Webs

Avantage: Avec une attaque au corps-à-corps réussie, laisse une toile visqueuse qui peu aveugler ou immobiliser un adversaire. Pour chaque point de Vitalité investi dans la toile, elle possède une « force » de 2. Si, lors du touché, plus de 4 succès sont marqués, peut décider de la partie couverte : les yeux (aveugle l'adversaire), les jambes (l'immobilise), les bras (-2 dés à toutes attaques).

Désavantage: Perd automatiquement 1 de Vitalité quand il traverse des objets plus gros que la moitié de sa taille (laisse du gaze derrière lui).

Hammer Fists (SG)

Avantage: Inflige +4 dés à chaque coup de poing.

Désavantage: -2 dés à Dextérité.

Hawk's Beak

Avantage: Morsure infligeant +1 Léthal.

Désavantage: Sans lèvres, ne peut communiquer adéquatement. Jet de Resolve nécessaire pour s'exprimer clairement pendant une scène.

Hooves (SG)

Avantage: Les coups de pieds infligent +2 Léthal.

Désavantage: -1 dé de Dextérité, -2 dés de Stealth.

Hungry Eyes (SG)

Avantage: Enlève 1 de Vitalité à l'adversaire qu'il regarde en dedans d'un rayon de 6 mètres. Demande un tour complet de concentration avant que l'effet ne se fasse sentir. Permet de drainer 1 de Vitalité par tour. Permet de voir dans le noir.

Désavantage: Sensible aux lumières intenses (-2 de Perception visuelle). Ne peut bouger pendant qu'il draine.

Hypnotic Markings (SG)

Avantage: Besoin d'un tour complet avoir d'avoir un effet. +2 dés pour tout jet de Subterfuge et le Resolve/Willpower d'un adversaire pour résister un ordre verbal descend de 2 dés. Ne

correspond pas à un contrôle mental, mais à un effet hypnotique duquel l'adversaire peut se défaire en utilisant 1 de Willpower.

Désavantage: Quiconque a déjà été affecté ressent de la méfiance instinctivement face à l'hypnotiseur.

Infestation (SG)

Avantage: De la vermine émerge du corps de l'esprit et peut répondre à ses commandes, allant jusqu'à attaquer. L'attaque provoque peu ou pas de dommage, mais enlève 5 à l'initiative et 2 dés de perception.

Désavantage: L'esprit est également distrait par la vermine et perd 2 dés de Perception.

Leper

Avantage: Laisse derrière lui une portion aléatoire de son corps qui survit pendant 24 heures avant de se dissoudre. Pendant cette période, il peut écouter, parler et voir à travers cette portion peu importe la distance, même s'il est dans sa viande. Il ne peut utiliser ses Horreurs à travers la portion, mais peut la faire bouger au rythme d'un mètre en trois tours.

Désavantage: Même si de nouvelles parties repoussent tous les jours, il en perd aussi sans qu'il puisse choisir. Chaque perte provoque - 2 dés dans les jets appropriés.

Jet :

1 Strength et Dexterity	Pied ou main
2 Strength et Stamina	Jambe ou bras
3 Dexterity et Stamina	Main ou pied
4 Presence et Manipulation	Yeux ou bouche
5 Presence et Composure	Nez ou figure
6 Manipulation et Composure	Bouche ou figure
7 Resolve et Intelligence	Yeux ou cerveau
8 Resolve et Wits	Un des cinq sens
9 Intelligence et Wits	Cerveau ou un des cinq sens
10 Au choix du MJ	

Man-of-War

Avantage: Devient gélatineux et ne prend que la moitié des dommages « bashing ».

Désavantage: Difficile de coordonner les mouvements (-1 dé à tout jet de Dextérité).

Mandibles (SG)

Avantage: Mâchoires d'insecte infligent +3 Létaux.

Désavantage: Ne peut parler.

Martyred

Avantage: Une fois par tour, peut toucher un adversaire (Brawl) et lui infliger la dernière attaque qu'il a reçu (un jet est tout de même nécessaire pour mesurer les dégâts infligés). Si la dernière attaque a été oubliée, inflige Strength+les succès accumulés lors du touché.

Désavantage: Un échec critique alors que la Stain est active inflige de nouveau la dernière attaque à l'esprit.

Nauseating (SG)

Avantage: Ceux qui se trouvent dans un rayon de deux mètres de l'esprit perdent 2 dés sur tous les jets.

Désavantage: -2 dés sur tous les jets sociaux.

Pseudopods

Avantage: L'esprit a plusieurs appendices supplémentaires qu'il peut utiliser pour attaquer au corps-à-corps « à distance » (jusqu'à deux mètres). Il peut également les utiliser pour des actions rudimentaires. L'esprit ne peut utiliser que la moitié de ses dés sur ces attaques séparées.

Désavantage: Durant la scène, il doit réussir un jet de Resolve pour éviter de se mélanger entre ses membres normaux et ses pseudopodes. En cas d'échec, -2 aux jets appropriés.

Roaming Eyes (SG)

Avantage: Ses yeux peuvent se promener à travers son corps.

Désavantage: Quand un ou les deux yeux se promènent, -2 à toutes actions demandant un sens des profondeurs (viser, éviter, conduire).

Rooted (SG)

Avantage: Ne peut être déplacé du site choisi.

Désavantage: Mouvement réduit au quart. S'il demeure au même endroit plus de 5 minutes, doit réussir un jet de Strength -1 pour se déraciner (difficulté de -1 pour chaque 5 minutes supplémentaires).

Shark's Appetite

Avantage: A l'habileté de manger et de mastiquer n'importe quoi. Comme un Grapple, mais inflige automatiquement (lorsque réussi) +2 Létaux par tour. Peut détruire des Artefacts avec un jet de Strength+Spite permanent.

Désavantage: Doit constamment manger ou alors dévore des parties de lui-même (-1 Vitalité par scène, ou 3 par jour).

Shifting Identity

Avantage: Échange 1 point dans ses Attributs sociaux pour une scène (irréversible avant).

Désavantage: Visage change constamment durant la journée. Après deux jours, difficile à reconnaître (-2 à tous jets sociaux).

Skeletal Form

Avantage: Peut effrayer les observateurs en utilisant Manipulation+Intimidation (-Resolve des témoins).

Désavantage: -5 dés à tous les jets sociaux.

Spider's Bristles

Avantage: Peut grimper sur les murs et surfaces lisses comme une araignée. Ne peut transporter quelqu'un avec lui.

Désavantage: Nuit à sa Dextérité (réduit de moitié ses groupements de dés lors des jets pour tâches délicates).

Stinger (SG)

Avantage: Attaque réussie provoque automatiquement 1 Létal, puis 3 « bashing » pendant 5 tours (seulement trois doses dans le dard, régénère une par jour).

Désavantage: Utiliser le dard est douloureux, provoque un malus de dommage (-1, -2, -3) de plus pendant trois tours.

Worm Hair (SG)

Avantage: Permet de lire les pensées en surface des esprits dans la ligne de vue (Wits+Occult, une information par succès).

Désavantage: Transmet aux Spectres se trouvant dans un rayon de 30 mètres.

Withered

Avantage: Apparaît toujours comme un fantôme très faible, peu importe la dépense de Vitalité.

Désavantage: Fragile, perd 2 Bashing supplémentaires par attaque subie.

LEXIQUE_VO-VF:

- Academics = Erudition
- Animal Ken = Animaux
- Athletics = Athlétisme / Sports
- Armor = Armure
- Brawl = Bagarre
- Charisma = Charisme
- Composure = Sang-froid / Calme
- Computer = Informatique
- Crafts = Artisanat
- Crucible = Athanor
- Defense = Défense
- Dexterity = Dextérité
- Drive = Conduite
- Empathy = Empathie
- Experience = Expérience
- Expression = Expression
- Firearms= Armes à feu
- Flaw = Handicap / Désavantages
- Haunter = Hanteur
- Health = Santé
- Horrors = Horreurs
- Hue = Nuance
- Initiative Mod = Modificateur d'initiative
- Lament = Tourment
- Larceny = Larcin
- Medicine = Médecine
- Merits = Mérites / Atouts / Avantages
- Occult = Occultisme
- Politics = Politique

- Presence = Présence
- Resolve = Résolution / Détermination
- Science = Sciences
- Security = Sécurité
- Shade = Ombre
- Size = Taille
- Skills = Compétences
- Skimmer = Glisseur
- Skinrider = Chevaucheur
- Sleeper = Dormeur
- Socialize = Relationnel / Entregent
- Speed = Vitesse
- Spirits = Esprits
- Spite = Rancoeur / Amertume
- Spooks = Apparition (EAV)
- Stamina = Vigueur
- Stains = Taches
- Stealth = Discrétion
- Stormwall = ???
- Streetwise = Connaissance de la rue
- Strength = Force
- Subterfuge = Subterfuge
- Survival = Survie
- Vitality = Vitalité
- Weaponry = Armes blanches
- Willpower = Volonté
- Wits = Astuce