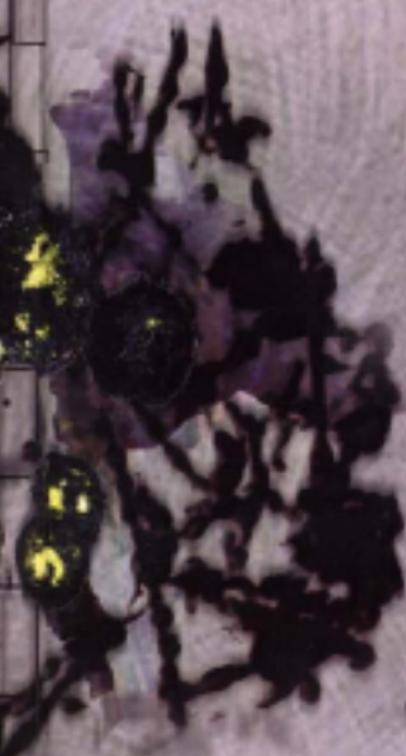


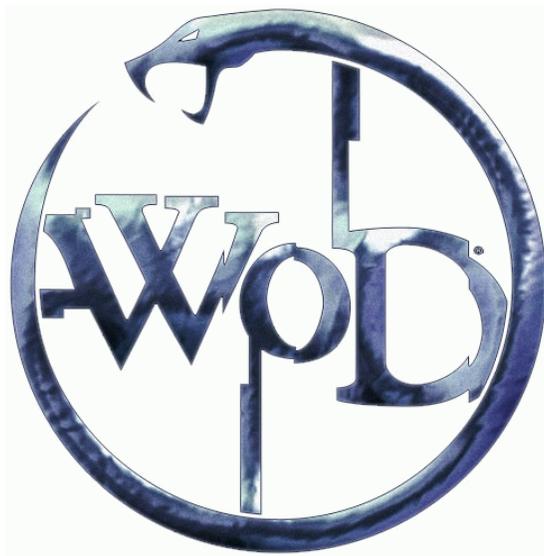


# ORPHEUS™



DON'T LOOK BACK

# ORPHEUS



ADAPTATION AU SYSTEME DU  
NOUVEAU MONDE DES TENEBRES  
(nwod)

LIVRET POUR LES JOUEURS  
PERIODE ORPHEUS

## 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.

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](mailto: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.

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 DÉRANGEMENTS

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

**Groupe mystère 1** : Architecte, Avant-Gardiste, Passionné, Rêveur, Joueur, Visionnaire

**Groupe mystère 2** : Conformiste, Grincheux, Fanatique, Suivant, Scientifique, Survivant

**Groupe mystère 3** : 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\_LIES\_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 (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

### Mérites 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.

### Mérites 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.

## ELEMENTS\_DE\_JEU:

### VI TALITE\_ET\_SPI TE

#### 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 manifester 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).

## POUVOIRS DES MORTS : LES HORREURS

### CONGÉAL

**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.

### FOREBODE

**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 dégât 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 émerge 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 dégâts, 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 Unearthly 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 laisse 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 EARTHLY 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 Vitalité 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...

**Endommagement des 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 Défense 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.

## 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 taches** - 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 manifester 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 :

#### **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.

#### **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.

### **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 ».

### **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.

### **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.

### **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).

### **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).

### **Hawk's Beak**

*Avantage:* Morsure infligeant +1 Léthal.

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

### **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).

### **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.

### **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.

### **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).

### **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
- Intelligence = Intelligence
- Intimidation = Intimidation
- Investigation = Investigation
- Lament = Tourment
- Larceny = Larcin
- Manipulation = Manipulation
- 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