

## Règles sur les fantômes

### Nature

Un fantôme peut être un être humain ou une race intelligente dans un univers avec du fantastique. Il peut être un animal ou une créature monstrueuse. Un animal est un surhumain simple bénéficiant de bonus s'il a reçu un entraînement (par exemple un chien renifleur de drogues). Un monstre peut être traité comme un surhumain simple ou complexe. Mais dans ce cas sa voie de base est remplacée par la voie de base du fantôme.

### Ancre

Un Fantôme nécessite une ancre pour rester dans le monde matériel. Celle-ci peut être de trois natures différentes. Soit émotionnelle, comme liée à une cause. Soit sentimentale, comme liée à une personne. Soit matérielle, comme un objet mobile ou un bien immobile. L'ancre est comme son nom l'indique ce qui attache son esprit au monde, c'est une émotion forte qui le retient. Si cette source disparaît, le fantôme disparaît, peu importe sa puissance (sauf voie de l'ancre). Un Fantôme n'a qu'une seule ancre qu'il doit définir (sauf voie de l'ancre).

### Caractéristique Extraordinaire

#### Origine : Un fantôme à deux créations possibles

**Le fantôme ne sait pas qu'il est mort.** Il ne doit pas y avoir de témoin de sa mort sinon le fantôme saura qu'il est mort. Il est alors pris dans une routine, revivant sans cesse la même scène.

Par exemple : *Hector Dugonet*, un vieux libraire amateur de mots croisés, célibataire sans enfant est mort dans sa maison de campagne isolée. 10 ans après que les recherches d'héritiers n'ont rien donné, sa maison est mise en vente puis transformée en maison d'hôtes. Si *Hector* est oublié de tous, sa maison ne l'est pas. Son ancre est sa maison.

**Le fantôme sait qu'il est mort.** Là c'est la motivation qui va être déterminante.

Exemple *Roberta Castiglione*, infirmière italienne, est décédée lors de l'invasion de l'Italie du Nord par les nazis. Elle est morte en protégeant l'orphelinat où elle travaillait. Évacuant les enfants, elle fût poignardée par un SS. *Julia*, la petite fille qui était dans ses bras a pu se sauver. La dernière vision de Roberta est celle de Julia courant. Dans son dernier souffle, elle jura de la protéger, elle et sa famille. La famille de Julia est à la fois son ancre et sa motivation.

*Kiki 3* Un magnifique Basset a eu un maître sadique qui l'a entraîné à attaquer vicieusement tout intrus sur sa propriété. Sauf qu'un Basset n'est pas un chien de combat et un jour il a pris un sale coup par le facteur et en est mort. Depuis, dès qu'il sent un facteur approcher les jours de brume, *Kiki 3* Lance un aboiement paralysant.

**Motivation** : ce qui détermine la raison de rester dans le monde matériel.

Exemple : *Hector*, cruciverbiste, reste sur terre pour faire des mots croisés. Plusieurs visiteurs de la maison d'hôte se sont réveillés avec leur grille de mots croisés faite pendant la nuit avec une écriture différente, ne laissant aucun doute que ce n'est pas eux qui l'ont remplie.

**Renommée** : Un fantôme ne peut exister que si au moins une personne se souvient de lui. Il importe peu que le souvenir ne corresponde en rien au fantôme. Si personne ne souvient d'Hector en particulier, les propriétaires savent que l'ancien propriétaire est mort. Ils commencent même à soupçonner que leur maison est hantée par lui. Après tout qui remplit les grilles la nuit ?

Exemple *Roberta Castiglione*, est connue par la famille de *Julia*, Comme l'ange de la famille Porzo. On la prie pour qu'elle vienne dès qu'un enfant est malade.

Tous les facteurs du village de Kiki 3 sont informés de son existence. Chaque novice doit faire au moins une tournée un soir de brume sur le chemin de sa maison comme rite de passage. Peu restent dans le coin.

**Avantage** :

Un fantôme n'a besoin ni de respirer ni de nourriture ou de boisson.

**Immunité**

Un fantôme est immunisé à toutes formes de dommages physiques sauf si l'objet à un élément surnaturel (béni, maudit, enchanté – voire sel en hommage à la série *Supernatural*, science étrange à la *Ghosbuster*, etc.)

Un fantôme ne disparaît définitivement que dans les cas suivants :

Le fantôme est oublié. Ce qui est plus ou moins facile suivant les époques.

Le fantôme est banni lors d'un rituel complexe.

Un fantôme qui est détruit par une arme enchantée reviendra tôt ou tard. Cela donne une certaine régénération à un PJ.

**Après la fin** d'un PJ fantôme, l'âme ou l'esprit va dans l'au-delà le plus proche de son alignement, de ses convictions, de ses actes, etc. Le MJ peut décider de transformer le fantôme en ange ou démon.

**Faiblesses**

Un fantôme est vulnérable aux éléments suivants :

Eau bénite, symboles religieux, culturels, voire animaux, magie, sel (exemple les chats en Égypte antique).

**Point de renommée** : un fantôme commence avec un point de renommée.

Un fantôme ne peut activer un niveau d'une voie supérieure à sa renommée y compris dans sa voie première. Les autres règles sur les voies s'appliquent tel que décrit p 12.

Attention la renommée peut fluctuer jusqu'au niveau 5. Au-delà le fantôme est trop connu pour en perdre.

Rang 1 : Un groupe restreint comme une famille, un groupe d'amis. Exemple : le fantôme *Hector Dugonet*, connu par les hôtes de son ancienne maison.

Rang 2 : un village, une communauté plus grande. Exemple : *Kiki 3*, connu dans tout le village et par tous les facteurs.

Rang 3: Plusieurs familles, villages, voire une région. Exemple : le fantôme *Roberta Castiglione*, connu dans le nord de l'Italie et par toutes les branches de la famille de Julia.

Rang 4 : Connu par toute une profession, un pays... Exemple : la *Veuve Winchester* aux États-Unis.

Rang 5 :Le fantôme est connu de tous est devient un archétype. Exemple la *Dame Banche*, connue dans plusieurs pays.

### **Réputation**

Avec la renommée vient la réputation. L'usage de certains pouvoirs de voie va avoir un impact sur la réputation du fantôme. Il n'y a pas de mécaniques particulières pour la réputation. Mais un Fantôme mauvais va attirer des PNJ cherchant à le détruire ou le rendre esclave.

Un fantôme bon va attirer des suppliants souhaitant des services.

Les deux vont attirer les chasseurs de fantôme modernes, véritables parasites de leur existence.

### **Point d'existence**

Un fantôme n'a pas de PV en tant que tel. Il possède à l'inverse des Points d'Existence.

Ils sont égaux à : rang fois 10.

Rang 1 = 10 PE

Rang 2 = 20 PE

Rang 3 = 30 PE

Rang 4 = 40 PE

Rang 5 = 50 PE

Quand un fantôme subit des dommages ils sont retranchés des points d'existence à la manière de PV. Les points d'existence indiquent aussi combien de temps un fantôme peut être actif en continu. Un PE = Une heure. Certains pouvoirs de voie permettent de récupérer des PE. À l'inverse certains pouvoirs nécessitent des PE. Donc chaque dommage réduit le temps d'activité d'un fantôme.

Au-delà, le fantôme doit se reposer. Il récupère un PE par heure.

**Devenir PJ** : un fantôme peut devenir un PJ à n'importe quel rang. C'est à partir d'un événement inhabituel qu'un fantôme sort de sa routine. Il n'y a pas de règle, volontairement : ça doit être fait en court de partie.

*Hector Dugonet* : une nuit, il entend une violente dispute alors qu'il fait les mots croisés. Il traverse un mur et surprend un homme frapper une femme à mort. Dans les jours qui suivent la police vient et Hector fait tout son possible pour aiguiller celle-ci vers le coupable. Plus tard la police dira dans les journaux que des mots croisés étranges les ont aidés. Hector a pris goût aux enquêtes et il cherche un groupe pour des investigations.

*Kiki 3* : les nouveaux facteurs n'ont plus peur. Kiki 3 enquête. Assez vite il comprend que les facteurs ayant des trous dans la jugulaire sont ceux qui n'ont pas peur. De, plus ils sentent la mort. Il y a un vampire au village. Le rejoindre ou le combattre ?

*Roberta Castiglione* : Heinrich est de retour ! Ce salopard d'Heinrich, le SS qui l'a tuée est de retour. Il est devenu un démon ! Il corrompt les membres de la famille et ceux-ci délaissent leurs enfants. Roberta ne peut laisser faire ça ! Il lui faut de l'aide.

## **Voie de la manifestation**

Cette voie comme son nom l'indique est celle où le PJ s'exprime. Suivant la manière de jouer les autres PJ et certains PNJ peuvent faire un test de choc. Après tout le fantôme qui va devenir un allié, la première fois, ça surprend quand même.

### **Voie première**

#### **1. J'ai une voix**

Le PJ peut désormais être « entendu » Il sélectionne un outil comme un crayon ou un clavier d'ordinateur si celui-ci est fonctionnel. Dans un rayon de 10 mètres, l'objet agit pour le fantôme. Si celui-ci est son ancre ou dans son ancre, la portée est illimitée. Il obtient un bonus de + 5 sur son charisme pour influencer sa cible.

#### **2. Sons et lumières**

Le PJ peut désormais interagir avec son environnement en produisant des sons épouvantables et des lumières vives. Il peut influencer une cible. Elle seule est réceptive. Une lumière rouge et de sons grinçants pour faire peur ou au contraire une lumière bleue et des sons apaisants pour rassurer.

#### **3. Entends-moi !**

À présent le PJ peut parler. Sa voix est toujours celle d'un murmure, mais à haut volume. Une voix qui sonne poussiéreuse. Il peut s'exprimer dans toutes les langues qu'il connaît. Tout ceux présents peuvent l'entendre.

#### **4. Regarde-moi !**

Le PJ devient désormais visible aux yeux d'une ou plusieurs personnes au choix. La forme est choisie en fonction de la culture. Certaines insistent sur le fait que le fantôme ressemble à l'image d'avant la mort. D'autres aux moments du décès. Si le PJ souhaite changer son apparence, il doit dépenser un point d'existence par différence d'écart entre son apparence et l'apparence choisie. Ça lui donne un bonus sur l'effet choisi égale à son bonus de charisme.

Terrifiant, Apeurant, Neutre, Beau, magnifique...

#### **5. Je suis !**

Le PJ peut temporairement devenir matériel. Cela prend la forme d'un ectoplasme, ce qui lui permet d'interagir comme n'importe qui. Ce pouvoir est essentiel pour certains pouvoirs d'autres voies.

## **Voie de l'Ancre**

Cette voie permet au PJ un plus grand contrôle sur lui-même et une plus grande liberté de mouvement.

### **1. Voyage :**

Le PJ peut, au prix de 5 PE par jour, transférer son ancre sur une autre de même type (par exemple, d'un objet inamovible à mobile). Il peut choisir un autre type d'ancre au prix de 10 PE (par exemple, d'un objet inamovible à une personne).

### **2. Multiplication**

Il est désormais possible de posséder plus d'une ancre. Le PJ peut en avoir une troisième au niveau 4. Il choisit celle sur laquelle il s'appuie pour ne pas disparaître.

### **3. Porteur**

Le PJ peut voyager seul à travers différents moyens de transport sans être dépendant de son ancre. Toutefois celle-ci reste vulnérable. Il peut sauter d'un véhicule à un autre mais ne contrôle pas leur destination.

### **4. Manifestation**

Il est désormais possible de passer de l'état éthéré à solide peu importe la distance avec l'ancre. Le PJ est relié par un fil d'argent à celle-ci.

### **5. Bagage**

Le PJ peut transporter son ancre ou une pièce de celle-ci avec lui. S'il s'agit d'une personne, celle-ci reçoit des messages lui disant où aller et pourquoi.

Alternativement, le PJ peut prendre possession d'un corps. Son apparence dépend de la fraîcheur du corps. L'effet ne dure pas plus de 24 heures. Il n'a pas accès aux souvenirs du corps.

## **Voie des soins mentaux ou de la déchirure de l'âme**

C'est une voie double, elle permet soit de rendre fou ou d'augmenter les psychoses d'une personne. La méthode est toujours la même. Le PJ projette son Âme dans l'esprit d'un autre PJ ou d'un PNJ.

### **1. Un fauteuil pour deux**

L'âme est projetée dans l'esprit de la victime ou du patient. Le PJ se manifeste sous la forme de son choix. Dans cet état les deux âmes discutent des tourments qui affectent la victime ou le patient. Si l'autre partie est volontaire, c'est automatique ; dans le cas contraire, effectuer un test opposé basé sur le charisme ou l'intelligence.

### **2. Théâtre**

Toujours dans l'esprit de l'autre personne, le PJ peut manifester les pathologies qui affectent le patient ou la victime sous forme de personnages fantasmagoriques. À ce stade, il peut choisir d'utiliser ses manifestations volontairement ou non. C'est toujours un test opposé de charisme ou d'intelligence. Entre la manifestation et soit le PJ plus un autre PJ ou entre le PNJ et la manifestation, si le but est de réduire la pathologie mentale. Ou il s'agit d'un test opposé entre le PJ plus la Manifestation et celle de la victime pour augmenter la pathologie mentale. Il est possible de retrouver ainsi un souvenir boqué ou partiellement oublié.

L'effet est temporaire d'une durée d'un jour par point de différence entre les deux groupes.

Imaginez la scène suivante : une victime d'une agression souffre de syndrome post traumatique. Le fantôme a deux choix. Soit il aide la victime en se manifestant comme l'agresseur apparaissant comme plus faible et lui permet de sortir vainqueur d'une confrontation. Soit il cherche à la faire souffrir et apparait comme l'agresseur en plus fort.

Ça peut être une phobie. Par exemple un germophobe comme moi confronté à sa pathologie devrait visualiser soit comme une personne qui tousse dans le métro soit me voyant dans une tenue stérile.

### **3. Silence on tourne**

La scène qui a servi à illustrer les peurs peut désormais être retournée et réarrangée de manière à obtenir l'effet désiré. Une folie peut être annulée ou une autre implantée.

#### **4. C'est dans la boîte**

La pathologie mentale est désormais mémorisée et stockée avec l'effet voulu. Le PJ en garde une copie qu'il peut utiliser sur un autre patient ou une autre victime ayant une pathologie similaire. Il n'a pas plus besoin de passer par les autres étapes en cas de succès d'un test de charisme. Sinon il faut refaire un montage.

#### **5. Projection**

Le PJ peut projeter un film stocké sur un mur blanc comme un projecteur de cinéma. Un film ainsi projeté peut permettre au public de comprendre comment un PJ ou un PNJ a vécu un trauma.

## **Voie de l'animation des corps**

Une voie simple, droite au but et sans fioriture qui peut éventuellement être utilisée dans COF. Ça ne veut pas dire qu'on peut faire n'importe quoi. Une tombe ouverte ce n'est pas discret.

### **1) Emprunts de mémoire**

Le PJ peut soit négocier avec l'âme, soit la soumettre. Par exemple il peut proposer de rendre un service à un autre torturé pour obtenir ce qu'il souhaite. Dans ce cas c'est un jet d'opposition. En cas de victoire, il obtient souvenir et personnalité du précédent propriétaire du corps. En cas d'échec, il est expulsé définitivement !

### **2) Emprunt de corps**

Il est possible d'animer un corps fraîchement décédé. Il diffère du rang 5 de la voie de l'ancre car si les cordes vocales ne sont pas endommagées, ça permet de parler. Ce n'est pas une résurrection. Le corps reste froid et il est conseillé de prendre une douche et de changer de vêtements si le PJ cherche à ne pas se faire remarquer. Le corps peut être animé pour une durée d'une heure par PE dépensé si un accord est conclu avec le précédent propriétaire ou le double en cas de refus lorsqu'il y a eu soumission.

Pour emprunts de corps si y a refus et que le fantôme réussit un jet d'opposition de charisme, l'emprunt de corps reste possible mais il lui coûte deux fois plus de PE.

### **3) Recrutements**

Toutes les missions n'ont pas besoin de s'investir. Ce pouvoir permet de recruter pour un maximum d'une heure des corps en les animant comme des zombies. Utile en cas de besoin de gros bras ou de main d'œuvre soudaine. Faut pas non plus en attendre des miracles pour la main d'œuvre. Coût un PE par cadavre animé. Ils peuvent frapper ou faire tourner une roue de hamster géante ... Bref, c'est pas des vivants.

### **4) Entraînement**

Il est possible au prix du double de PE de faire exécuter des tâches plus complexes. Comme poser des briques ou transporter des objets sans incidents.

### **5) Soit mon champion**

À ce point de contrôle de la mort, le PJ peut sélectionner un cadavre dans l'état qu'il souhaite et en faire son champion. Le prix est élevé. La moitié des PE arrondis au supérieur. Le PJ récupère les PE, si le champion est détruit. Le Champion n'a pas de personnalité. En revanche il possède tous les souvenirs et capacités que lui a transférés le PJ. Il peut penser, exécuter des tâches complexes et parler s'il a toujours ses cordes vocales.

## **Voie de l'arme**

C'est une voie purement orientée combat. Elle est plus orientée super héros ou mutant, voire du Pulp ou de l'horreur qui louchent vers les deux premiers.

### **1) En Garde !**

Le PJ se sépare temporairement de son ectoplasme et enveloppe une arme de contact pour lui donner un avantage magique. Le bonus est égal au rang du fantôme. Si l'arme est son ancre, il peut lui donner un avantage comme un contact enflammé.

### **2) En Joue !**

Le PJ se sépare temporairement de son ectoplasme et enveloppe une arme de tir pour lui donner un avantage magique. Le bonus est égal au rang du fantôme. Si l'arme est son ancre, il peut lui donner un avantage comme une portée accrue.

### **3) Protéger et servir**

Le PJ enveloppe de son ectoplasme un allié. Il peut choisir de lui donner une RD égale à son rang ou le soigner d'autant pour un tour. Alternativement il peut prendre la forme d'un bouclier. Ça coûte tout de même un PE par point de RD ou PV.

### **4) Sulfateuse !**

Le PJ se sépare d'un point d'existence pour créer un projectile magique. Il peut s'agir d'une flèche, d'un carreau, d'une pierre de fronde ou d'une balle. Le projectile ne peut être réduit par une armure, sauf magique. Les couvertures n'offrent pas de protection. Il n'y a pas de bonus aux dommages. Les dommages égalent ceux du type de projectile.

### **5) Mon volonté est mon Arme !**

Le PJ prend la forme d'une arme offensive soit de tir soit de contact. La force peut changer à chaque combat mais pas d'un round à l'autre. Les dommages sont magiques. Utiliser ce pouvoir coûte 10 PE.

## **Voie de l'animation**

C'est une voie qui permet de tordre ou d'animer des matériaux divers pour en faire des objets utiles, voire des armes, ou de se rendre physique à travers des matériaux.

### **1) Brico fantôme**

Le PJ prend un round pour se concentrer et attirer des matériaux simples comme du bois, de la poussière, de la boue etc. S'il collecte assez de matière, il peut faire un outil simple qui est fonctionnel. Par exemple un marteau de poussière est aussi solide qu'un vrai marteau.

### **2) Assemblage**

Le PJ peut combiner plusieurs éléments pour fabriquer une machine ou un outil simple. Comme des ciseaux, une brouette mais pas de machine complexe comme une voiture.

### **3) Poupée**

Le PJ peut se constituer un corps de la forme et de l'apparence de son choix pour un nombre de tours égal à ses points d'existence x 10. Ce n'est pas une forme de combat et elle reste relativement fragile.

### **4) Hey !Mon nom est Murderdoll**

Le PJ, peut se constituer un corps de la forme et de l'apparence de son choix pour un nombre de tours égal à ses points d'existence divisé par 10. Par exemple si un fantôme possède 50 PE, il peut maintenir cette forme pour 5 tours. C'est une forme de combat et elle est plus que capable de remplir cette fonction.

### **5) Protéiformes**

Le PJ peut prendre la forme solide d'un objet de grande taille utilisable par d'autres personnes (mais pas des véhicules), comme un escalier ou un pont. C'est une capacité limitée qui demande beaucoup d'énergie. Ne peut être utilisée plus d'une fois par aventure voire moins.

## **Voie de la mer des murmures**

C'est une voie d'investigation spirituelle. C'est une mer d'Éther spirituelle. Le PJ voyage dans le monde que peuplent les autres fantômes. C'est en se projetant relié à son ancre dans l'au-delà par-delà le voile que le PJ rencontre d'autres âmes. Une âme qui voyage dans la mer des murmures est issue d'une culture et de ses croyances, ainsi que de son époque. Les barrières du langage, des mœurs sont autant d'obstacles à la communication. Ce n'est pas une voie pour trouver des indices gratuits même si un MJ peut l'utiliser pour faciliter la vie de joueurs dans une impasse. C'est une mer qui n'est pas sans danger. Elle a notamment des prédateurs comme les requins fantômes friands de cordes d'ancre.

### **1) Plongeon**

Le PJ prend un round pour se concentrer et former un lien comme une corde qui le retient à son ancre. Il peut alors plonger dans la mer des murmures pour un nombre de round égal à ses points d'existence. Cela revient à plonger avec un snorkel. Le PJ obtient une image limitée et grossière de son environnement. Les âmes de la mer y brillent. Plus elles brillent, plus elles sont puissantes. Il n'est pas possible à ce stade de déterminer qui elles sont.

### **2) Estimation**

Le PJ peut désormais déterminer quel âge a une âme et sa culture approximative. Il peut aussi déterminer à son aura si elle est hostile. Bleue, elle est indifférente, verte, amicale, rouge, hostile. À ce stade, il est possible d'approcher une âme avec un jet de charisme réussi.

### **3) Communication**

Le PJ, peut échanger avec une autre âme à la condition que celle-ci parle une langue commune. Attention toutefois au choc culturel. Si le PJ parle latin et parle à un centurion romain mort lors de la conquête de la Gaule, il risque d'y avoir des incompréhensions culturelles majeures. De plus, l'âme peut ne pas comprendre que sa culture est morte ou bien pour un mort récent qu'il est mort. Des tests de charisme réussis peuvent réduire les difficultés mais c'est avant tout du roleplay.

### **4) Investigation**

Le PJ peut prendre forme dans la mer et y rester autant qu'il souhaite. Il peut se faire une réputation de facilitateur avec les vivants et échanger des faveurs avec d'autres âmes. Il peut aussi prendre la forme d'un prédateur de la mer des murmures pour intimider.

## **5) Séduction**

Le PJ peut prendre la forme qui correspond à l'image de la séduction pour une culture. Une nymphe, un satyre, une sirène... Il peut ainsi s'attirer une cohorte de suivants. Cette cohorte peut le protéger dans le monde des vivants comme des morts. Cela représente un garde du corps fanatique par âme séduite (prendre le profil de PNJ adapté). L'effet dure tant que le PJ ne trompe pas ses suivants (mensonge, but caché, etc.). Une fois que le suivant a rendu une faveur, il disparaît.

Le PJ peut éventuellement recontacter l'ex suivant pour une relation plus suivie.

## **Voie de l'investigation surnaturelle.**

Cette voie est destinée à l'étude des autres êtres surnaturels. Étant mort, le PJ a plusieurs éléments en faveur de l'étude de créatures. Même les créatures pouvant affecter en théorie un fantôme, auront du mal à le faire. Ce qui lui laisse la possibilité d'une étude plus approfondie et de séparer les connaissances, les légendes et les faits.

Elle permet de distinguer si une créature est une goule ou bien un vampire hideux.

### **1) De quoi es-tu fait ?**

Le PJ passe un tour complet à étudier un lieu où un événement potentiellement surnaturel a eu lieu. Il peut dès lors déterminer si l'événement qui a eu lieu implique des êtres naturels, surnaturels, mécaniques ou si une technologie avancée a été utilisée. C'est une indication vague. Par exemple un PNJ en armure de combat avancée dans une époque qui ne les a pas encore connues en dehors d'un nombre limité de personnes va dénoter. Pensez à Iron Man à Clamart en 2019... Il n'est pas surnaturel, il n'est naturel, mécanique, mais pas cohérent avec cette époque. Il s'agit donc de technologie avancée.

### **2) Qu'es-tu ?**

Le PJ, avec les indices, peut consulter d'autres Ames de la **Mer des murmures**. Il doit réussir un test de charisme pour convaincre d'autres âmes afin d'obtenir des précisions. La difficulté varie suivant l'état d'esprit de l'âme avec qui il parle.

Hostile : -5. Neutre : + 0. Amical : +5.

La qualité et la quantité des informations dépendent de la puissance et de l'ancienneté de l'âme. Un PNJ centurion romain peut posséder des connaissances importantes sur les loups garous mais aucune sur une armure moderne.

En cas de réussite de justesse le PNJ sait ce que n'est pas l'objet de la recherche. Par exemple il exclut tous les vampires, êtres fées, loups garous, etc.

En cas de réussite il a directement la réponse. Exemple il s'agit d'un démon.

### **3) Poids et mesures ?**

À ce stade, le PJ accède au réseau des âmes, une sorte de bibliothèque qui contient toutes sortes d'informations utiles. Il peut faire une recherche croisée avec les indices récoltés sur le site. Par exemple une vidéo qui montre un homme devenant une femme après un crime peut être interprété par un humain comme un assassin doué au maquillage express. Pour le PJ fantôme, qui sait déjà que c'est surnaturel,

qu'il implique un démon et maintenant il sait qu'il s'agit d'un démon relativement puissant qui utilise la voie de la tentation.

#### **4) Qui es-tu ?**

S'il n'est pas possible de déterminer le nom, l'adresse et l'âge du PNJ, il est en revanche possible de trouver des indices sur ses habitudes, ses faiblesses, ses forces etc. Évidemment, pas en termes de stats ; mais ses victimes peuvent dire comment ils ont connu le PNJ et comment suite à ça ils sont morts.

Par exemple, une victime peut révéler que le démon qu'elle a connu était un prêteur sur gages extrêmement avare, qui l'a tuée quand elle a refusé de rendre son âme en échange de l'effacement de ses dettes. Elle pense aussi qu'il est lâche car il change d'apparence après chaque meurtre car il l'a suivie.

#### **5) Confrontation !**

Plus le PJ a d'indices, plus il connaît les faiblesses et forces, plus il augmente les chances de son groupe de blesser la créature. Cela est dû à une connaissance intime de la créature.

Compter un bonus de +1 par indice à un jet quelconque pour aider les PJ lors de la confrontation ou de l'enquête, avec un maximum de plus +5.

Chaque indice faux entraîne un malus de -1 (maximum -5).

Exemple : c'est un démon qui tue +1 (vrai), avare +1 (vrai), lâche -1 (faux, il est juste prudent) ; relativement puissant +1 (vrai) qui utilise la voie des ombres +1 (vrai), d'avant les religions monothéistes +1 (vrai), qui est vulnérable au bois de chêne -1 (faux) ;total +3.

## **Voie du miroir psychopompe.**

Cette voie permet d'exploiter un miroir comme objet magique afin de voyager vers d'autres réalités. Elle sépare une âme d'un corps, les transformant en fantôme temporaire. La connaissance des voies de l'investigation, de la mer des âmes et de la déchirure de l'âme permet des difficultés moindres. Par exemple, un PJ qui connaît les voies de la mer des âmes et de l'investigation pourrait réduire un test de très difficile à normal. Ce bonus n'est possible que si le niveau des voies est supérieur à celui de la voie du miroir.

### **1) Miroir, miroir**

Le PJ prépare un grand miroir avec des huiles, des onguents mais surtout une partie de son ectoplasme. Pour utiliser le miroir, Il doit sacrifier au moins 5PE définitivement pour enchanter le miroir. Ensuite le PJ enchante avec la même méthode jusqu'à 5 petits miroirs au prix d'un PE par miroir. Chaque petit miroir doit être transporté par un PJ autre que le PJ fantôme qui n'en a pas besoin.

Pas plus de 5 âmes peuvent traverser le miroir sans le briser.

### **2) Que ton âme sorte de ton corps !**

Le PJ prend une lame qui symbolise la mort comme une mini faux. Il coupe une petite incision à la base de la nuque. L'autre personne doit être volontaire et doit sacrifier 1 point de vie permanent. Plus un PV temporaire par heure de transport dans l'autre monde qui doit être fixé à l'avance, par exemple 6 PV pour 6 heures. Si les PJ reviennent avant les PV sacrifié en trop sont restitués

En tenant la main du PJ fantôme les autres PJ peuvent traverser le voile du miroir et arriver à destination. Celle-ci peut aussi bien être mystique comme la mer des âmes ou bien physique comme un château en ruine.

S'il n'y a plus de PV, un PJ est transporté violemment vers son point d'origine. Le petit miroir se brise. Il faudra tout recommencer avec les mêmes coûts. Cela entraîne aussi l'acquisition d'une folie.

### **3) Le temps est de mon côté.**

Le PJ est capable de changer d'époque et de transporter d'autres PJ dans cette époque. C'est uniquement vers le passé. Par exemple, le Château en ruine. Le PJ peut y voyager avant sa ruine. Toutefois le but n'est pas d'empêcher un événement mais simplement de s'en servir comme balise d'espace et de temps. Il ne peut y changer les événements qui ont conduit à sa ruine mais en être simple témoin.

#### **4) Matérialisation**

Le PJ et ceux qui l'accompagnent peuvent désormais interagir comme si ils étaient matériels ou non. Suivant les cultures cela peut être sans artifices ou au contraire nécessite de s'incarner dans un objet comme une statue qui dès lors s'anime. Le PJ fantôme sacrifie un PE par heure pour maintenir le lien. Les autres PJ, eux, sacrifient un PV par heure.

#### **5) Retour chez soi**

Deux cas de figures, ici.

Le retour est volontaire : dans ce cas, le PJ fantôme n'a qu'à parler aux âmes des autres PJ pour leur dire de revenir dans leur corps. Ensuite, comme pour l'ouverture il utilise un objet symbolique comme une aiguille pour refermer l'incision. Il n'y a pas de folie de conservée ou de dommage supplémentaire.

Le retour n'est pas volontaire ou est volontaire mais le PJ n'a pas atteint ce niveau :

Ceux qui accompagnent le PJ gagnent une folie et un teint pâle, comme s'ils venaient de mourir.