

SPECIES

THINGS THAT GO BUMP
IN THE NIGHT

ORPHEUS

the World of Darkness

ORPHEUS

SPECTRES

THINGS THAT GO BUMP IN THE NIGHT

CREDITS

Document écrit et compilé par **Selpoivre** (selpoivre@gmail.com) – Version 1.1 / Décembre 2006
Certains éléments sont traduits à partir du site **Project FlatLine** (<http://www.projectflatline.com/>) avec l'aimable autorisation du Webmaster :

- Les Ames Sœurs (Soulmates) sont une création de *Ravil* (traduction de **Selpoivre**).
- Les Geignards (Mourners) sont une création de *Odie* (traduction de **Selpoivre**).
- Le Noyeur (Drowner) est inspiré par une création de *hannible*.
- Les Horreurs Spectrales Miroir mon beau miroir (Mirror, Mirror), Animation et Toile de Ténèbres (Web of Darkness) sont une création de *adamdavis64* (traductions de **SillyBoy** pour la première et **Corwin** pour les autres).
- Les Vulcains Noirs (Black Vulcans) sont une création de *Siphon* (traduction et exemple de Spectre par **Selpoivre**).
- Le Malféen Azarath, le Spectre le Marionnettiste sont une création d'**Allan_Kardek** postées sur les **forums Flatline**.

Les descriptions des Malféens ont été adaptées à **Orpheus** à partir de matériel glané sur le Web, notamment sur les **Litanies de Sang** (<http://litanies.dyndns.org/>). Les textes originaux sont extraits de divers suppléments de la gamme **Wraith : the Oblivion**.

Orpheus est un jeu de rôles créé par les studios **White Wolf** et qui est traduit et publié en français par **Hexagonal**. Ce document ne doit pas être vu comme une atteinte aux droits d'auteurs détenus par **White Wolf** et **Hexagonal**. Les différentes illustrations utilisées restent la propriété exclusive de leurs auteurs.

Certains éléments graphiques de ce document sont issus du jeu **Wraith : the Oblivion**, édité par **White Wolf** et traduit en français par les **éditions Ludis**.



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.

Pour plus d'aides de jeu et de traductions sur le jeu de rôles Orpheus ou les autres jeux du Monde des Ténèbres, n'hésitez pas à visiter mon blog (<http://meuh.fullbox.org/blog>), le site de la communauté **OrpheusJDR** (<http://www.orpheusjdr.com>) et ses **forums Flatline** (<http://www.orpheusjdr.com/flatline/index.php>).

INTRODUCTION

IN ABSENTIA LUCI , TENEBRAE VI NCUNT

En l'absence de lumière, les ténèbres l'emportent. Cette courte phrase, la devise du B.P.R.D. dans la bande dessinée *Hellboy*, résume assez bien les motivations derrière les actions des agents d'Orpheus au moment où ils décideront de combattre les Spectres : s'ils échouent ou s'ils restent inactifs, les Spectres continuerait leur avancée sur le monde des Morts et Mère-Grand finira par consumer les deux mondes. Mais, si les ténèbres que sont les Spectres sont malveillantes et menaçantes, elles ne sont pas uniformes. Comme le dira l'énigmatique Mr. Jigsaw, les Spectres ne sont pas des individus, mais un cancer aux multiples visages.

Le document que vous lisez actuellement a pour but d'aider les Conteurs à peupler les ténèbres du monde d'**Orpheus** avec des menaces toujours plus variées et toujours plus cruelles : nouvelles variétés de Spectres et Horreurs Spectrales, quelques Spectres tristement célèbres, des informations sur les énigmatiques Malféens... Dans le souci de satisfaire à la fois les Conteurs utilisant une adaptation des règles au nouveau **Monde des Ténèbres** comme ceux qui jouent avec les règles originales d'**Orpheus**, les caractéristiques chiffrées sont données pour les deux systèmes. Pour une conversion des règles au nouveau système, vous pouvez vous référer à l'adaptation disponible sur le blog Meuh! (<http://meuh.fullbox.org/blog>) et sur les forums Flatline (<http://www.orpheusjdr.com/flatline/index.php>).

Il vous est nécessaire de posséder le livre de base d'**Orpheus** pour exploiter ce document. La lecture du reste de la gamme **Orpheus** est également conseillée pour tirer pleinement parti de certains éléments présentés ici.

INSPIRATIONS

Fiction :

Tous les livres écrits par **H.P. Lovecraft** sont une source d'inspiration inépuisable pour les Conteurs souhaitant décrire les Malféens et leurs relations avec les humains et les fantômes.

Les jeux vidéo de la série **Silent Hill** et leurs adaptations en film et en comics sont une très bonne source d'inspiration pour créer des Spectres terrifiants et malsains.

Le film **Hellraiser** et ses suites plus ou moins calamiteuses dépeignent des créatures violentes, sadiques et perverses qui ont de nombreux points communs avec les Spectres d'**Orpheus**.

Musique :

La bande son du jeu vidéo **American McGee's Alice** est une petite perle pour distiller une ambiance horrifique typiquement Spectrale autour d'une table de jeu.

*Livres du jeu de rôles **Wraith : the Oblivion** :*

Dark Reflections : Spectres : Le livre de référence sur les Spectres et la culture Spectrale pour Wraith. Malheureusement introuvable presque depuis sa sortie. A noter qu'il a été classé « pour adultes seulement » en raison de son contenu.

Doomslayers : Into the Labyrinth : Un autre livre de référence sur les Spectres et leur culture, cette fois du point de vue des Doomslayers, les fantômes qui les traquent jusque dans le Labyrinthe.

NOUVEAUX_TYPES_DE_SPECTRES:



LES GEIGNARDS:

Les souvenirs sont des attaches autour desquelles nos vies tournent, dictant notre existence même ; depuis le souvenir du chemin pour se rendre à l'école ou au travail jusqu'aux souvenirs d'un amour perdu ou de la fierté d'un accomplissement. Ceci est également vrai pour les esprits, dont la gaze correspond ni plus ni moins à des souvenirs ayant pris une relative solidité via la Volonté et la Vitalité.

Parfois, néanmoins, les souvenirs forment des chaînes incassables, rattachant sans aucune échappatoire à des expériences qu'il vaudrait mieux laisser dans l'oubli. Une personne hantée par un souvenir profondément traumatisant, un souvenir qui refuse d'être oublié voir même mis de côté dans un bref instant de paix intérieure, conserve naturellement ce souvenir dans la vie après la mort. S'il est suffisamment traumatisant, en plus d'être inoubliable, le souvenir lui-même, revu à travers l'étrange clarté de la mort, peut conduire un individu à la condition de Spectre.

Contrairement aux Effroyables, qui dont la condition est le résultat d'une mort violente et traumatisante, les Geignards sont créés à partir d'un individu dont la vie a été consumée par un souvenir horrible (ayant souvent emporté la santé mentale au passage) qui refuse d'être oublié. Par exemple, certains meurtriers, qui ont tué par passion, sont marqués et brisés à jamais par leurs culpabilité et le souvenir de leur acte.

Les Geignards partagent généralement des caractéristiques communes. Premièrement, même si leur apparence globale varie en raison des Souillures et des Epines, tous les Geignards apparaissent drapés dans des chaînes reliées à des bracelets attachés à leurs poignets et leurs chevilles. Enchaînés aux souvenirs de leur vie, leurs liens sont seulement renforcés par la mort. Deuxièmement, leurs yeux sont des puits d'ombre ; un vide sans fond à l'exception des flashes d'images qui y défilent en permanence – si une âme courageuse se rapprochait suffisamment pour regarder un instant dans ses yeux, il serait « récompensé » par un aperçu terrifiant du souvenir qui détruisit jadis la vie du malheureux esprit. Finalement, les Geignards doivent leur surnom à l'étrange et inquiétant appel plaintif qu'ils émettent constamment. De loin, le son ressemble vaguement aux hurlements des damnés, mais alors que l'on s'approche, il devient clair que le Spectre est en fait en train de parler. Ce qui est dit varie en fonction de chaque Geignard – certains implorent et plaident pour la culpabilité de leur conscience, d'autres crient et appellent à l'aide, d'autres encore hurlent leur rage – mais la plainte surnaturelle ne cesse jamais.



Ces Spectres sont généralement seuls, criant leur tourment à leur voisinage dans la solitude. En de rares occasions, les Geignards peuvent être créés par des Gentils Anges. Comme les Gentils Anges attaquent leurs cibles avec des images issues du pire cauchemar de cette cible, un Geignard potentiel est presque tout le temps confronté au souvenir qui l'obsède déjà, amplifié un millier de fois par la malveillance de l'Ange. Même si l'infortuné survit à l'expérience, toute possibilité de paix intérieure ou d'acceptation du souvenir est annihilée, et la transformation en Geignard après la mort est presque assurée.

L'objectif des Geignards est inconnu pour l'instant, bien qu'il semble probable que chacun erre sans but dans leur voisinage, perdus dans le souvenir qui les torture constamment. Si tel est le cas, personne ne peut garantir que les Geignards puissent percevoir leur environnement avec un peu de lucidité (du moins, comme les autres Spectres le peuvent). Plus sinistre encore, des rumeurs circulent au sujet d'un groupe de Geignards errant dans les rues de la ville la nuit, une demi douzaine ou plus, tous enchaînés les uns aux autres, hurlant vers le ciel.

Caractéristiques d'un Geignard « typique » :

Attributs : Force 3, Dextérité 2, Vigueur 4, Charisme 1, Manipulation 3, Apparence 1, Perception 3, Intelligence 2, Astuce 2.

Capacités : Vigilance 2, Athlétisme 3, Conscience 2, Bagarre 3, Intimidation 3, Discrétion 4, Subterfuge 3

Nature : Pénitent

Volonté : 6

Rancœur : 8

Capacités offensives : Chimères, Consumer, Tentacules, Gémissement.

Tentacules (chaînes) : Tous les Geignards possèdent la capacité d'utiliser les chaînes qui les entravent pour capturer une victime. La plupart du temps, une fois qu'un adversaire est pris au pièges, d'autres outils comme les Epines ou les Horreurs sont utilisées pour disposer de l'adversaire sans défense.

Chimères : Un Geignard peut attirer un autre esprit dans l'horreur sans fin du souvenir qui le tourmente. Ce souvenir varie d'un Geignard à l'autre, mais cette capacité peut être traitée comme une version de Chimères alimentée par de la Rancœur.

Gémissement : Certains Geignards (mais curieusement pas tous) ont démontré la capacité de changer leur étrange mélodie en une force destructive, alimentant leur version du Gémissement des Banshees avec de la Rancœur pure.

Consumer : Lorsque le Spectre a enveloppé ses adversaires dans ses chaînes, il draine généralement leur Vitalité. Pendant qu'il les vide de leur énergie, les victimes sont assiégées par un torrent d'images mentales : les souvenirs de la victime qui semblent correspondre au tourment du Geignard, transformées et perverties par la Rancœur. Pour reprendre l'exemple précédent du Geignard créé à partir d'un meurtrier rongé par la culpabilité d'avoir tué sa femme, une victime verra peut être des images d'elle-même tuant sa propre femme, sa petite amie ou sa mère – et être assaillie par l'intense amertume et la culpabilité que le Geignard ressent lui-même.

CARACTERISTIQUES POUR LE NOUVEAU MDT :

Attributs : Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 2, Force 3, Dextérité 2, Vigueur 4, Présence 1, Manipulation 3, Calme 1.

Compétences : Athlétisme 3, Occultisme 2, Bagarre 3, Intimidation 3, Discréption 4, Subterfuge 3.

Atouts : Sens du danger

Nature : Pénitent

Volonté : 6

Rancœur : 8

Capacités offensives : Chimères, Consumer, Tentacules, Gémissement.



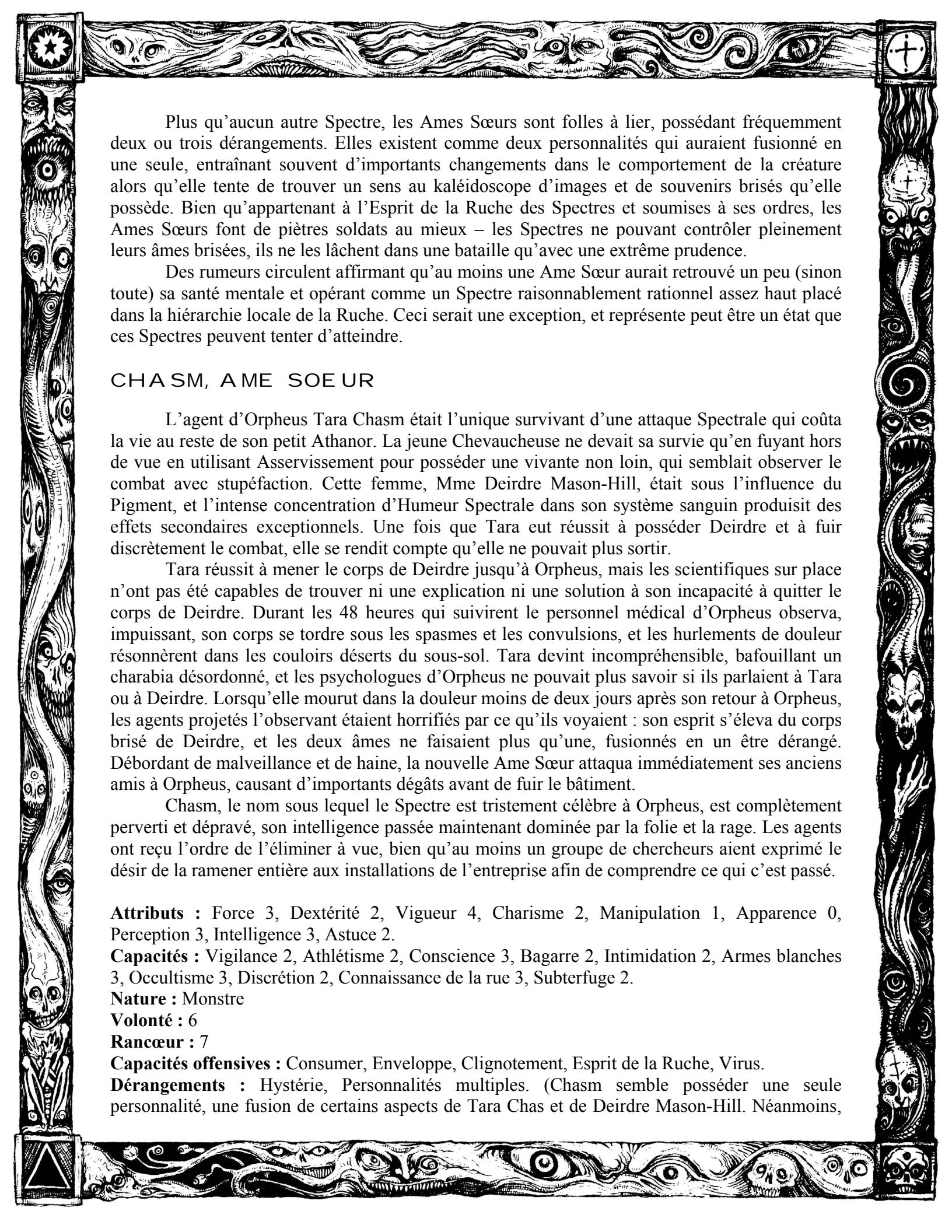
LES AMES SOEURS

La chair cache de nombreux secrets et pouvoirs, le plus grand étant l'identité. Au-delà du Voile qui sépare la vie de la mort, ces pouvoirs s'effritent, alors que le sentiment de soi devient une image résiduelle floue de quelque chose qui n'a peut être jamais réellement existé. Dans les ténèbres, les esprits communient et subsistent chacun aux dépends d'un autre, et quelques fois il devient difficile de déterminer où un être s'arrête et où commence l'autre. En poussant cette situation à l'extrême, on obtient des Ames Sœurs.

Les Ames Sœurs sont des Spectres tragiques et terrifiants, une unique entité malveillante là où jadis il y en avait deux. Chaque Spectre est créé selon des circonstances différentes mais cela implique toujours la fusion de deux forces de vie. A chaque fois que deux esprits avec beaucoup de Rancœur partagent de la Vitalité, ou qu'un Chevaucheur possède un vivant sous influence du Pigment, il y a une petite chance que les forces vitales des deux

êtres se retrouvent enfermées et qu'elles se mélangent de manière permanente, créant une sorte de jumeaux siamois spirituels. Les personnalités, les souvenirs et les compétences des deux êtres fusionnent dans un instant de douleur agonisante qui plonge inévitablement le nouvel être dans la folie, complétant la transformation en Spectre.

Les Ames Sœurs sont hideuses à contempler. Elles apparaissent comme deux corps humains fusionnés, cousus et cautérisés en une seule entité. Le monde semble plus flou aux alentours, comme si l'univers rejettait l'existence d'une telle créature impossible. Lorsque l'on observe les deux corps, on ne peut s'empêcher de croire que l'on assiste en fait à une illusion d'optique absurde.



Plus qu'aucun autre Spectre, les Ames Sœurs sont folles à lier, possédant fréquemment deux ou trois dérangements. Elles existent comme deux personnalités qui auraient fusionné en une seule, entraînant souvent d'importants changements dans le comportement de la créature alors qu'elle tente de trouver un sens au kaléidoscope d'images et de souvenirs brisés qu'elle possède. Bien qu'appartenant à l'Esprit de la Ruche des Spectres et soumises à ses ordres, les Ames Sœurs font de piètres soldats au mieux – les Spectres ne pouvant contrôler pleinement leurs âmes brisées, ils ne les lâchent dans une bataille qu'avec une extrême prudence.

Des rumeurs circulent affirmant qu'au moins une Ame Sœur aurait retrouvé un peu (sinon toute) sa santé mentale et opérant comme un Spectre raisonnablement rationnel assez haut placé dans la hiérarchie locale de la Ruche. Ceci serait une exception, et représente peut être un état que ces Spectres peuvent tenter d'atteindre.

CHASM, AME SOEUR

L'agent d'Orpheus Tara Chasm était l'unique survivant d'une attaque Spectrale qui coûta la vie au reste de son petit Athanor. La jeune Chevauchuese ne devait sa survie qu'en fuyant hors de vue en utilisant Asservissement pour posséder une vivante non loin, qui semblait observer le combat avec stupéfaction. Cette femme, Mme Deirdre Mason-Hill, était sous l'influence du Pigment, et l'intense concentration d'Humeur Spectrale dans son système sanguin produisit des effets secondaires exceptionnels. Une fois que Tara eut réussi à posséder Deirdre et à fuir discrètement le combat, elle se rendit compte qu'elle ne pouvait plus sortir.

Tara réussit à mener le corps de Deirdre jusqu'à Orpheus, mais les scientifiques sur place n'ont pas été capables de trouver ni une explication ni une solution à son incapacité à quitter le corps de Deirdre. Durant les 48 heures qui suivirent le personnel médical d'Orpheus observa, impuissant, son corps se tordre sous les spasmes et les convulsions, et les hurlements de douleur résonnèrent dans les couloirs déserts du sous-sol. Tara devint incompréhensible, bafouillant un charabia désordonné, et les psychologues d'Orpheus ne pouvait plus savoir si ils parlaient à Tara ou à Deirdre. Lorsqu'elle mourut dans la douleur moins de deux jours après son retour à Orpheus, les agents projetés l'observant étaient horrifiés par ce qu'ils voyaient : son esprit s'éleva du corps brisé de Deirdre, et les deux âmes ne faisaient plus qu'une, fusionnés en un être dérangé. Débordant de malveillance et de haine, la nouvelle Ame Sœur attaqua immédiatement ses anciens amis à Orpheus, causant d'importants dégâts avant de fuir le bâtiment.

Chasm, le nom sous lequel le Spectre est tristement célèbre à Orpheus, est complètement perverti et dépravé, son intelligence passée maintenant dominée par la folie et la rage. Les agents ont reçu l'ordre de l'éliminer à vue, bien qu'au moins un groupe de chercheurs aient exprimé le désir de la ramener entière aux installations de l'entreprise afin de comprendre ce qui c'est passé.

Attributs : Force 3, Dextérité 2, Vigueur 4, Charisme 2, Manipulation 1, Apparence 0, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 2.

Capacités : Vigilance 2, Athlétisme 2, Conscience 3, Bagarre 2, Intimidation 2, Armes blanches 3, Occultisme 3, Discréption 2, Connaissance de la rue 3, Subterfuge 2.

Nature : Monstre

Volonté : 6

Rancœur : 7

Capacités offensives : Consumer, Enveloppe, Clignotement, Esprit de la Ruche, Virus.

Dérangements : Hystérie, Personnalités multiples. (Chasm semble posséder une seule personnalité, une fusion de certains aspects de Tara Chas et de Deirdre Mason-Hill. Néanmoins,

les personnalités sont engagées dans un conflit constant, et occasionnellement, l'une d'elles gagne un avantage temporaire sur l'autre, entraînant des différences radicales de comportement.)

CARACTERISTIQUES POUR LE NOUVEAU MDT :

Attributs : Intelligence 3, Astuce 3, Résolution 2, Force 3, Dextérité 2, Vigueur 4, Présence 2, Manipulation 2, Calme 3.

Compétences : Athlétisme 2, Bagarre 2, Intimidation 2, Armes blanches 3, Occultisme 3, Discréption 2, Connaissance de la rue 3, Subterfuge 2.

Nature : Monstre

Volonté : 6

Rancœur : 7

Capacités offensives : Consumer, Enveloppe, Clignotement, Esprit de la Ruche, Virus.

Dérangements : Hystérie, Personnalités multiples.



LES SADAKO

L'attachement obsessionnel à un objet est rarement une bonne chose. Quand cet attachement devient une raison de vivre, c'est que la ligne séparant la santé mentale de la folie a été franchie. Si jamais cette obsession conduit à la mort, il peut en résulter l'apparition d'un Sadako. Lorsqu'une personne dont la vie et la mort ont été guidés par l'obsession maladive pour un objet décède, son âme reste généralement attachée à cet objet et sa folie, amplifiée par l'étrange lucidité de la mort, la conduit sur le chemin qui l'amène vers la condition de Spectre. Le Spectre résultant d'une telle âme est une créature folle à lier obsédée par une seule chose : l'objet qui a jadis dicté sa vie et causé sa perte.

Ces Spectres sont surnommé les Sadako, en référence à un mythe de la culture populaire japonaise. Curieusement, leur apparence varie assez peu d'un Spectre à l'autre : ce sont généralement des silhouettes fines vêtues d'un simple vêtement blanc et dont le visage, à

l'exception d'un œil, est entièrement recouvert par leur chevelure extrêmement longue. Ces Spectres semblent relativement indépendants vis-à-vis de l'Esprit de la Ruche, et ne semblent avoir qu'un seul but : protéger l'objet qui causa leur perte, et faire subir la pire mort à ceux qui s'en approchent de trop. Le plus souvent, cela signifie pousser les nouveaux propriétaires de leur objet à commettre les pires crimes, du simple meurtre aux tortures les plus dépravées, puis à les pousser à la mort une fois qu'elles sont suffisamment souffert.



Les Sadako sont donc des êtres cruels, rusés et discrets, qui ne s'exposent qu'en cas d'absolue nécessité, où s'ils doivent eux-mêmes tuer leurs victimes (si celle-ci refuse de se suicider par exemple). Après leur mort, les victimes des Sadako tendent à sombrer immédiatement dans le Néant, ou à devenir des Geignards ou des Effroyables. Une fois leur « œuvre » achevée, les Sadako se retirent souvent dans leur objet, et sommeillent jusqu'à ce qu'on les dérange à nouveau.

D'après certains experts travaillant pour Orpheus, les Sadako pourraient exister depuis très longtemps et être à l'origine des nombreuses légendes concernant les objets maudits causant la perte de leur propriétaire. D'après ces mêmes experts, le moyen le plus sûr de détruire un Sadako serait de détruire l'objet auquel il est lié, cependant, personne n'a encore pu vérifier cette hypothèse et revenir vivant et sain d'esprit.

Caractéristiques d'un Sadako « typique » :

Attributs : Force 1, Dextérité 2, Vigueur 2, Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 1, Perception 3, Intelligence 4, Astuce 3.

Capacités : Conscience 4, Bagarre 1, Intimidation 3, Armes blanches 2, Occultisme 3, Discréption 2, Subterfuge 2, Persuasion 3.

Nature : Monstre

Volonté : 5

Rancœur : 6

Capacités offensives : Possession, Helter-Skelter, Virus, Repos Surnaturel.

CARACTERISTIQUES POUR LE NOUVEAU MDT :

Attributs : Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3, Force 1, Dextérité 2, Vigueur 2, Présence 1, Manipulation 3, Calme 3.

Compétences : Bagarre 1, Intimidation 3, Armes blanches 2, Occultisme 3, Discréption 2, Subterfuge 2, Persuasion 3.

Atouts : Sens du danger

Nature : Monstre

Volonté : 5

Rancœur : 6

Capacités offensives : Possession, Helter-Skelter, Virus, Repos Surnaturel.

LES CALAVERA

Le Groupe Orpheus n'a eu affaire à cette variété de Spectres qu'une poignée de fois jusqu'à présent, et leur classification en tant que Spectre est encore plus récente. En effet, contrairement à des Spectres comme les Enfants Perdus, les Ames Soeurs ou même les Gentils Anges, leur nature Spectrale n'est pas immédiatement évidente.

Au premier abords, la rencontre avec un Calavera peut sembler providentielle: La plupart des Calavera vous proposeront de vous emmener là vous vous souhaitez vous rendre. D'autres, moins fréquents, proposeront des informations concernant le monde des Morts ou encore d'enseigner comment utiliser ses Horreurs avec la Rancœur. Cependant, ils ne proposeront jamais quoi que ce soit qui pourrait les mener à un conflit direct. Pour justifier leur aide désintéressée, les Calavera se feront en général passer pour des fantômes qui n'ont jamais tenu leur parole de leur vivant et dont le rôle dans l'autre vie consiste à aider les autres esprits pour

se faire pardonner.

Une fois leur proposition acceptée, les Calavera feront tout leur possible pour remplir leur engagement. Leur aide, cependant, est rarement désintéressée et jamais sans risque pour celui qui l'accepte : ils informeront les Spectres alentours des déplacements de leurs « clients », omettront intentionnellement certains aspects des informations demandées... Une fois l'aide acceptée, le Calavera disparaît généralement pour quelques temps pour réapparaître et exiger un service en retour : quelle que soit l'aide acceptée, il y aura toujours un prix à payer, à court ou à long terme – les Calavera sont extrêmement intelligents et trouveront presque toujours une faille à exploiter aux dépends de leurs victimes. Ceux qui sont tentés de refuser s'affaiblissent lentement, comme si leur Vitalité était drainée par leur manque de « loyauté » envers le Calavera. Rares sont ceux qui peuvent se vanter d'avoir pu se jouer d'un Calavera, et encore plus rares sont ceux qui en ont réchappé en un seul morceau.

Dans la hiérarchie de l'Esprit de la Ruche, les Calavera travaillent fréquemment sous les ordres de Faucheurs, de Bergers ou encore de Gentils Anges, conduisant des esprits naïfs dans des embuscades Spectrales, ou leur fournissant des informations qui pourraient les mener vers la condition de Spectre.

Physiquement, les Calavera ressemblent tous à des squelettes humains vêtus comme des vivants – certains portent des costumes impeccablement repassés, d'autres des jeans et des t-shirts – et sourient la plupart du temps. Malgré leur apparence surprenante, tous inspirent généralement confiance au premier regard.



Caractéristiques d'un Calavera « typique » :

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2, Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 2, Perception 2, Intelligence 4, Astuce 4.

Capacités : Conscience 2, Vigilance 2, Bagarre 1, Occultisme 3, Discrétion 2, Subterfuge 4, Persuasion 5, Expression 3.

Nature : Séducteur

Volonté : 6

Rancœur : 6

Capacités offensives : Esprit de la Ruche, Repos surnaturel, Consumer, Pacte.

Pacte : Les fantômes qui acceptent l'aide d'un Calavera acceptent sans le savoir un Pacte avec le Spectre. Une fois que le Spectre a rempli la tâche pour laquelle il s'est engagé, il peut revenir voir sa future victime quand il le souhaite pour exiger sa contrepartie. Il demande alors un service au fantôme, qui est obligé d'accepter et de faire de son mieux pour le réaliser. Si il refuse ou si il tarde à s'exécuter, le Pacte qu'il a passé le draine de sa Vitalité peu à peu.

Pour chaque jour passé, sans que la victime ne fasse *concrètement* quelque chose pour s'acquitter de sa dette, elle fait un jet de Volonté. Un échec signifie la perte d'un point de Vitalité *permanent*, un échec critique signifie le gain de cinq points de Rancœur en plus de la perte de Vitalité. Une fois sa tâche acquittée, la victime récupère ses points de Vitalité et perds deux des points de Rancœur acquis.

La seule manière d'éviter le drain de Vitalité sans s'acquitter de la tâche imposée par le Calavera est de tenter de briser le Pacte. La première étape pour briser le Pacte est bien entendu de détruire le Calavera en question (bien que cela puisse s'avérer ardu, étant donné les relations que ces créatures tissent avec le temps). Une fois le Spectre détruit, la victime doit dépenser un point de Volonté *permanent* (qui peut être racheté avec de l'expérience) pour se libérer de son engagement. Une fois le Pacte brisé, la victime récupère ses points de Vitalité mais elle ne perds pas les points de Rancœur acquis.

CARACTERISTIQUES POUR LE NOUVEAU MDT :

Attributs : Intelligence 4, Astuce 4, Résolution 2, Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2, Présence 3, Manipulation 4, Calme 4.

Compétences : Bagarre 1, Occultisme 3, Discrétion 2, Subterfuge 4, Persuasion 5, Entregent 3, Expression 3.

Nature : Séducteur

Volonté : 6

Rancœur : 6

Capacités offensives : Esprit de la Ruche, Repos surnaturel, Consumer, Pacte.

LES VULCAINS NOIRS

Parfois ceux qui tentent de sauver des vies sont ceux qui les prennent. Parfois cet échec mène à la honte et l'apathie. Et parfois ces pauvres âmes s'abandonnent aux abysses lors de leur mort et deviennent des Vulcains Noirs. Les Spectres de ce type ont pour la plupart tenté de sauver des vies – médecins, infirmières, brancardiers, urgentistes – mais ont échoué dans leur tentative. La culpabilité et la honte de perdre un patient mènent l'âme dans des profondeurs dont certains ne se remettent jamais. Après la mort, ces âmes, ayant déjà expérimenté le désespoir et l'agonie de l'échec, décident que leur échec résultait en fait d'interférences de leurs émotions. Ils en viennent donc à bannir leurs émotions et accueillir l'apathie à bras ouverts.

Les Vulcains Noirs ont une apparence réellement dérangeante. Leur peau est noir de jais et semble peler et s'effriter en permanence, signe de leur dégradation spirituelle. Leurs oreilles en pointes ressemblent de loin à celles des Vulcains de *Star Trek*, ce qui leur a valu leur surnom. Mais leur caractéristique la plus dérangeante est la forme que prends leur main gauche, dont les doigts sont remplacés par des seringues ou des scalpels.

Les Vulcains Noirs sont généralement une variété de Spectre assez calme, n'engageant le combat qu'en cas d'absolue nécessité. Ces créatures sont extrêmement rusées, et utilisent leur intellect à leur plein avantage. De plus, les Vulcains Noirs sont rarement seuls. Ils utilisent fréquemment des Spectres moins puissants, comme des Enfants Perdus, comme sujets pour d'horribles expériences. Celles-ci vont de l'accroissement de la force et de l'agilité des Spectres à leur transformation complète afin d'en faire de véritables armes vivantes, via des greffes d'ergots, de piques, de dents ou de pseudopodes. Si l'occasion se présentait, ils seraient ravis de pratiquer ces expériences sur des fantômes ordinaires. Ils tirent un plaisir particulier de leur travail sur des spécimens plus puissants, comme des fantômes de classe Mirage ou Echo.

Dr SMITH, VULCAIN NOIR

De son vivant, le docteur Jack Barker était psychiatre et s'occupait de patients atteints de psychoses dans un institut psychiatrique. Il s'était engagé dans cette voie avec le désir profond d'aider ses patients et de les sauver de la folie, afin de leur permettre de retrouver une vie normale. Mais au fil des années et des échecs successifs, sa vocation et sa passion s'effritèrent peu à peu. A force de voir ses patients récidiver ou retomber dans la folie, il finit par être persuadé de la vacuité de son métier. Alors qu'il se résignait à se contenter de donner des calmants à ses malades, il s'enfonça dans le cynisme, rongé par les mensonges qu'il était contraint de raconter aux familles et sa propre impuissance.

Sa vie prit un terme lors d'une nuit tragique il y a deux ans. Alors qu'il errait dans les couloirs de l'hôpital psychiatrique dans lequel il travaillait, il fut attaqué par l'un de ses patients, un fou dangereux récemment arrêté par la police et qui tentait de s'échapper. Son patient le poignarda à plusieurs reprises et l'abandonna pour poursuivre sa fuite. Le bon docteur Barker se vida de son sang lentement sur le carrelage froid alors que la sécurité s'occupait de rattraper le fugitif. Après avoir rendu son dernier soupir, le docteur devint immédiatement un Vulcain Noir et prit le nom impersonnel de Dr Smith. Il hante désormais les couloirs de son institut, à la recherche de victimes sur lesquelles pratiquer ses expériences.

Attributs : Force 2, Dextérité 4, Vigueur 2, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 1, Perception 3, Intelligence 4, Astuce 3.

Capacités : Médecine 4, Science 3, Erudition 3, Vigilance 2, Conscience 1, Armes blanches 3, Subterfuge 1.

Nature : Déviant

Volonté : 7

Rancœur : 8

Capacités offensives : Griffes, Esprit de la Ruche, Poison, Expérimentation.

Poison : La main gauche d'un Vulcain Noir est empoisonnée. Ce poison peut venir soit de la lame d'un scalpel ou d'une injection d'une seringue. Le poison attaque les émotions de celui qu'il infecte, le rendant lentement apathique. La victime doit réussir un jet de Volonté (diff. 8) chaque fois qu'elle est touchée par la main du Vulcain Noir, ou gagner un point de Rancœur temporaire. L'utilisation de cette capacité demande au Vulcain Noir de mettre en jeu 3 points de Rancœur. Son effet dure toute la scène.

Expérimentation : Les Vulcains Noirs adorent expérimenter. Il s'agit généralement du seul moment où ils s'autorisent une émotion, mais la vision du sourire dément sur leur visage est effrayante. Les effets de ce pouvoir sont ce que le MJ veut qu'il soient : évidemment, il n'a pas d'effet direct en combat, mais des Spectres « préparés » grâce à cette horreur peuvent être extrêmement dangereux.

CARACTERISTIQUES POUR LE NOUVEAU MDT :

Attributs : Intelligence 4, Astuce 3, Résolution 3, Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2, Présence 1, Manipulation 2, Calme 4.

Compétences : Médecine 4, Science 3, Erudition 3, Armes blanches 3, Subterfuge 1.

Nature : Déviant

Volonté : 7

Rancœur : 8

Capacités offensives : Griffes, Esprit de la Ruche, Poison, Expérimentation.

SPECTRES_TRISTEMENT_CELEBRES:



La petite fille en rouge

La petite fille en rouge est un Gentil Ange hantant une petite école primaire d'un quartier défavorisé, attirée et ancrée par le cynisme et le désespoir des enfants les plus en difficulté. Sa forme la plus fréquente, celle d'une fillette de 6 ans au sourire triste et portant une robe rouge, est dérivée de sa première victime lors de son arrivée en ville : une fillette poussée à se jeter sous le bus scolaire. En 3 ans, la petite fille en rouge a fait relativement peu de victimes – une petite dizaine en tout, réparties sur l'ensemble du quartier. Le spectre s'est cependant constitué un petit groupe d'enfants perdus avec qui il passe le plus clair de son temps à hanter la cour de récréation de l'école, provoquant des petits accidents et des bagarres. De temps à autre, la petite fille emmène ses camarades de jeu se promener dans le quartier, à la recherche d'une victime potentielle à tuer puis à torturer.

Ce spectre ressemble donc la plupart du

temps à une fillette de 6 ans portant une robe rouge sang et des souliers noirs cirés. Elle est capable de prendre une apparence beaucoup plus terrifiante en cas de besoin, mais elle semble le réservier aux derniers recours. Elle a l'habitude de se déplacer en chantonnant un petit air enfantin. Elle est la plupart du temps accompagnée de ses victimes, devenues des enfants perdus. Elle ignore généralement les autres spectres et ne semble pas vouloir travailler avec eux, à l'exception de Mr Renard.

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3, Charisme 5, Manipulation 5, Apparence 4, Perception 5, Intelligence 4, Astuce 3

Capacités : Conscience 4, Empathie 5, Intrigue 4, Discréption 4.

Nature : Déviant

Volonté : 6

Rancœur : 6

Capacités offensives : Illusions, Manifestation, Changement d'apparence (comme les autres Gentils Anges), Repos surnaturel.

CHARACTERISTIQUES POUR LE NOUVEAU MDT :

Attributs : Intelligence 4, Astuce 4, Résolution 3, Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3, Présence 4, Manipulation 5, Calme 5.

Compétences : Occultisme 3, Empathie 5, Politique 4, Discréption 4.

Nature : Déviant

Volonté : 6

Rancœur : 6

Capacités offensives : Illusions, Manifestation, Changement d'apparence, Repos surnaturel.

LE NOYEUR

Le Spectre Effroyable qui est désormais tristement célèbre sous le nom de Noyeur s'appelait jadis Robert Paulson. Paulson menait une vie tranquille, travaillant comme conseiller dans une grande banque en ville et vivant dans un petit appartement en banlieue proche. Sa vie bascula le jour où il surprit sa femme avec son amant dans sous son propre toit. La situation dégénéra rapidement entre les deux hommes et l'amant de sa femme finit par le noyer dans la baignoire. Le choc induit par la douleur de sa mort le transforma immédiatement en Spectre. Le Noyeur tua sa femme et son amant, et hante désormais l'appartement, tuant tous ceux qui tentent de s'y installer. Il tue ses victimes en les enlaçant et en remplissant de manière surnaturelle leurs poumons et d'autres organes vitaux avec de l'eau. Le Noyeur est un Spectre ressemblant à un corps détrempé en décomposition duquel s'échappe en permanence de l'eau.

Attributs : Force 4, Dextérité 2, Vigueur 4, Charisme 1, Manipulation 3, Apparence 0, Perception 4, Intelligence 2, Astuce 3

Capacités : Vigilance 3, Bagarre 2, Intimidation 3

Nature : Solitaire

Volonté : 5

Rancœur : 8

Capacités offensives : Manifestation, Enveloppe, Frisson.

CARACTÉRISTIQUES POUR LE NOUVEAU MDT :

Attributs : Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 3, Force 4, Dextérité 2, Vigueur 4, Présence 1, Manipulation 2, Calme 3.

Compétences : Bagarre 2, Intimidation 3.

Nature : Solitaire

Volonté : 5

Rancœur : 8

Capacités offensives : Manifestation, Enveloppe, Frisson.

Le marionnettiste

Le Spectre surnommé le Marionnettiste ressemble à un jeune homme chauve à la peau anormalement pâle, presque transparente, qui laisse entrapercevoir ses muscles et son flux sanguin noir. Il est habillé d'un grand imperméable de cuir usé et troué, et son visage est complètement recouvert de piercings qui transpercent sa maigre peau, provoquant un ruissellement de sang noir continu. Il a ainsi plusieurs anneaux qui lui trouent les arcades

sourcilières, le nez, les oreilles, les lèvres, les paupières et même la langue. De tout ces orifices suintent à grandes giclées le liquide noirâtre qui coule dans ses veines visibles, et sa mâchoire ne cesse de claquer, ce qui amplifie son aspect terrifiant.

Les manches relevées de son grand manteau laissent sortir deux bras tordus et ensanglantés également recouverts de piercings ressemblant à des anneaux rouillés. Ses doigts, noueux et toujours écartés au maximum, sont tous transpercés au niveau de l'ongle par une boucle d'acier noir. Son pantalon moulant est complètement déchiré au niveau des genoux, il marche pieds nus, et ses jambes nues sont criblées d'une multitude de petits trous d'où s'échappe un enchevêtrement de fils et de cordes. Ses doigts de pieds sont de même tous troués par une boucle d'acier.

Il lévite dans les airs, non loin du sol, et pour cause, de son dos émerge d'un grand trou dans son imperméable un bras colossal, à peu près de la taille d'un homme. La peau de ce bras est blanche comme la neige, couverte de boursouflures semblables à d'énormes abcès à la limite d'exploser. Ce bras monstrueux semble parcouru par des serpents qui se déplaceraient sous sa peau, et peut être les abcès ne sont ils que d'ignobles vers qui tentent de s'échapper en poussant de toute leur force... Ce bras se termine par une main grosse comme un enfant et qui maintient serré entre ses doigts enflés, à un mètre au-dessus de la tête du spectre, deux bâtons de bois tenus en croix. A ces bâtons est relié tout un enchevêtrement de fils et de cordes relié à l'ensemble des boucles et piercings du spectre, lui traversant même les jambes et les pieds de part en part, les joues aussi. L'énorme main blanche semble ainsi manipuler le spectre à la manière d'une marionnette dont la peau et les vêtements sont affreusement étirés : le spectre est en effet suspendu au bâtons de bois que tient « le bras », et sa peau est partout affreusement étirée. Son visage finit par ressembler à celui de la grand-mère qui se fait lifter dans le film « Brazil », avec en plus la langue étirée et les joues trouées. Quand il se déplace avec difficulté dans une parodie de marche, on peut entendre le bruit de déchirement que produisent les piercings/anneaux en s'arrachant sous la pression d'un mouvement trop brusque, rajoutant un peu plus à l'aspect ensanglanté.

D'après ceux qui l'ont rencontré, ce spectre a encore une trace d'humanité, une part de personnalité qui lutte contre le néant : il s'agit de la « marionnette » que manipule le bras difforme qui lui incarne le « côté sombre », le spectre. Le jeune homme recouvert de piercings peut tout aussi bien appeler désespérément à l'aide (*son reste de personnalité est tout juste suffisant pour être un spectateur complètement passif, son « corps » est une masse lourde et immobile*) qu'être déjà blasé et savoir qu'il ne pourra plus jamais rien faire qu'observer en vain son côté sombre le manipuler sadiquement, et donc il se contentera d'un « *Désolé...* » ou d'un « *Fuyez !* » si la folie ne l'a pas déjà emporté. Son regard est plein de tristesse alors que tout son corps désarticulé bouge grossièrement dans tout les sens dans une parodie de contrôle, ce qui explique aussi le claquement de dents continu. Ce spectre ferait un excellent Orphelin potentiel, en tout cas c'est un cas de spectre "inachevé".

Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 4, Charisme 1, Manipulation 3, Apparence 1, Perception 3, Intelligence 2, Astuce 2.

Capacités : Vigilance 4, Athlétisme 3, Conscience 2, Bagarre 2, Intimidation 3, Discrétion 1, Subterfuge 3

Nature : Pénitent

Volonté : 6

Rancœur : 8

Capacités offensives : Consumer, Tentacules, Gémissement.

Tentacules (fils de la marionnette) : Le bras manipulant le Marionnettiste possède la capacité de détacher quelques fils manipulant son pantin pour tenter d'entraver, ou de capturer une victime. La plupart du temps, une fois qu'un adversaire est pris au pièges, d'autres outils comme les Epines ou les Horreurs sont utilisées pour disposer de l'adversaire sans défense.

Gémissement : En jouant sur les fils le reliant au visage de son pantin, le bras possède la capacité de lui arracher un cri de douleur ayant les mêmes propriétés que le Gémissement des Banshees, mais alimenté avec de la Rancœur pure.

Consumer : Lorsque le Spectre a enveloppé ses adversaires dans ses fils, il draine généralement leur Vitalité. Pendant qu'il les vide de leur énergie, les victimes sont assiégées par un torrent d'images mentales : les souvenirs de la victime où celle-ci se sentait prise au piège de sa propre vie, transformés et pervertis par la Rancœur.

CARACTERISTIQUES POUR LE NOUVEAU MDT :

Attributs : Intelligence 2, Astuce 2, Résolution 2, Force 2, Dextérité 2, Vigueur 4, Présence 1, Manipulation 3, Calme 2.

Compétences : Athlétisme 3, Occultisme 2, Bagarre 2, Intimidation 3, Discréption 1, Subterfuge 3.

Atouts : Sens du danger

Nature : Pénitent

Volonté : 6

Rancœur : 8

Capacités offensives : Consumer, Tentacules, Gémissement.

LES_VISAGES_DU_NEANT : LES_MALFEENS

Les Malféens sont littéralement les dieux-rois des Spectres : des entités entièrement dévouées au Néant et tellement puissantes qu'elles rassemblent autour d'elles des nuées de Spectres. Les rares fantômes ayant réussi à comprendre le fonctionnement de la société Spectrale distinguèrent deux types de Malféens : les Une-fois-nés étaient jadis des êtres humains et ont atteint leur statut en absorbant d'autres Spectres, voir d'autres Malféens, au fil des siècles. Les Jamais-Nés, au contraire, sont les véritables enfants du Néant – certains murmurent qu'ils sont les descendants directs de Mère-Grand – et existent depuis l'aube des temps.

Avant le Sixième Maëlstrom et le réveil de Mère-Grand, les Malféens régnait sans partage sur la société Spectrale et sur le Labyrinthe, mais ce règne n'était pas synonyme d'unité : les Malféens se disputaient le contrôle de la société Spectrale au cours de conflits parfois vieux de plusieurs millénaires. Depuis le réveil de la plus terrifiante des Malféens, celle que ses enfants surnomment Mère-Grand, les Malféens marchent sur une corde raide : s'ils s'opposent trop fermement à leur génitrice, ils risquent de se faire absorber et s'ils n'agissent pas ils disparaîtront à coup sûr.

Pour plus d'informations sur les Malféens et leur combat contre Mère-Grand, vous pouvez vous référer aux suppléments **Orphelins (The Orphan Grinders)** et **Fin de partie (Endgame)** de la gamme **Orpheus**.

Les Emissaires du Néant

Depuis le réveil de Mère-Grand et l'apparition du Mur de Tonnerre, les Malféens se sont retrouvés sérieusement limités dans leur influence sur le monde des vivants. Ne pouvant pas s'en approcher directement, ils eurent recours à d'autres Spectres, moins puissants, pour représenter leurs intérêts dans le combat contre leur génitrice. Ces Emissaires, dont le plus célèbre est certainement l'énigmatique Mr Jigsaw, sont en général aidés dans leur tâche par leurs sombres maîtres. Cette aide prend la forme de talents ou de pouvoirs particuliers enseignés par des Spectres plus proches des Malféens. Les Emissaires nomment ces pouvoirs « Bénédictions ».

Les Bénédictions sont accordées par les Malféens à leurs Emissaires les plus méritants ou les plus utiles. La plupart du temps il s'agit d'une Horreur Spectrale unique enseignée aux Emissaires « élus » par leurs Dieux.

Pour plus d'informations sur les Emissaires des Malféens, et sur le cas particulier de Mr Jigsaw, vous pouvez vous référer aux suppléments **Orphelins (The Orphan Grinders)** et **Fin de partie (Endgame)** de la gamme **Orpheus**. Les paragraphes qui suivent vous décrivent brièvement quelques uns des plus tristement célèbres Malféens ainsi que des propositions de Bénédictions qu'ils accordent à leurs Emissaires.

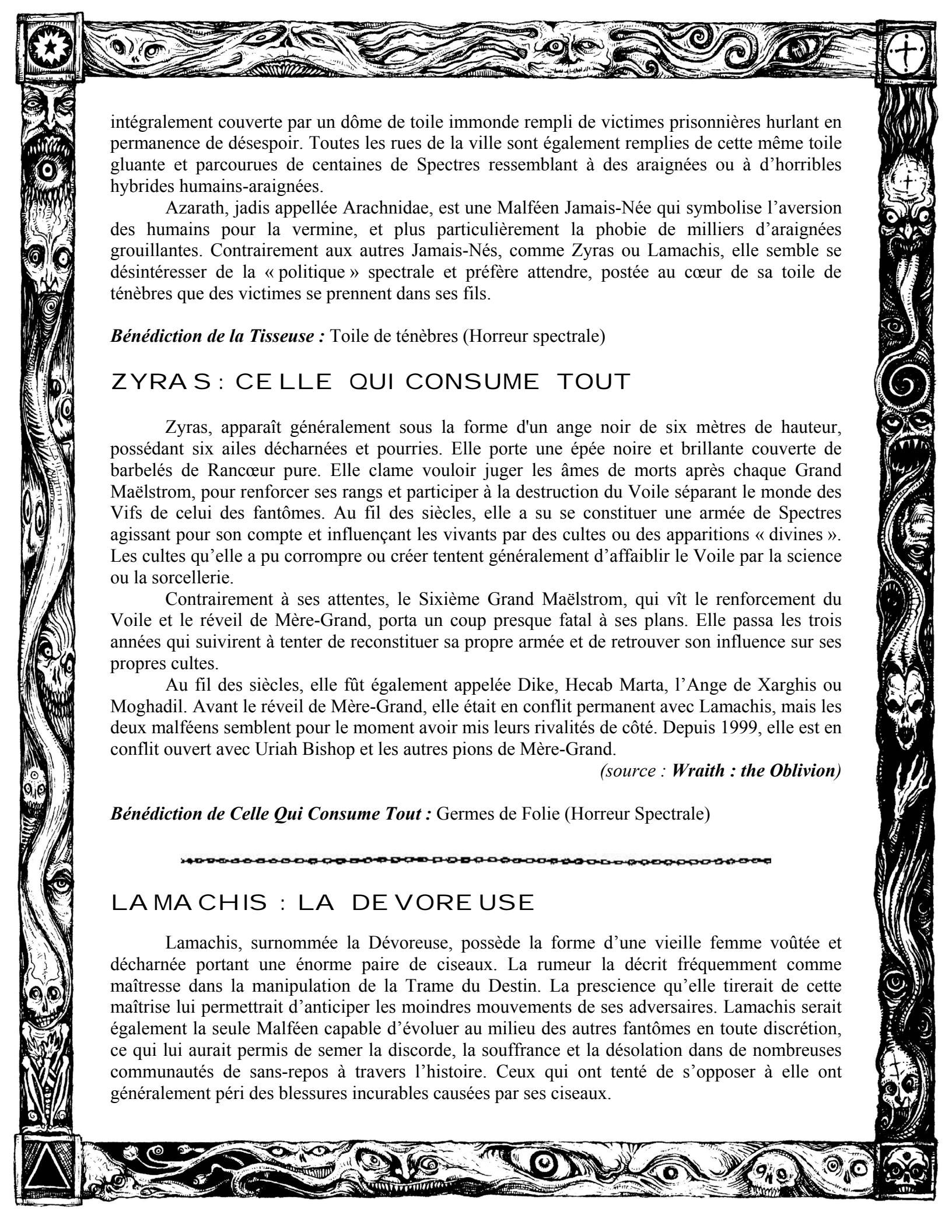
Azarah : La Tisseuse

Azarah elle-même prends généralement la forme d'une jeune femme qui à l'air inconsciente ou endormie, très maigre – voire quasi-squelettique – et n'ayant vraiment que la peau sur les os.

Seule sa tête, et son visage, sont visibles : elle est complètement enveloppée et momifiée par un cocon de gaze, blanc verdâtre et suintant d'un liquide huileux. Elle se trouve au milieu d'une gigantesque toile d'araignée de gaze qui s'étend entre plusieurs bâtiments, et le cocon à l'apparence de celui que tissent les araignées autour de leurs proies. Si quelqu'un serait assez fou pour essayer de la secourir il se retrouverait immédiatement emprisonné dans la toile gluante, et dans l'éventualité où quelqu'un lui sauterait directement dessus, le cocon glisserait instantanément en un endroit sûr de la toile afin que le malheureux se retrouve empêtré.

Lorsqu'une ou plusieurs victimes commencent à se débattre sur la toile, un rire sadique se fait entendre : le visage féminin au milieu du cocon comme à ricaner et à ouvrir ses grands yeux blancs alors que huit pattes insectoïdes transpercent le cocon dans une gerbe de sang. La chose commence à se mouvoir très rapidement sur la toile avec élégance, alors que des mandibules ensanglantées lui transpercent les joues. Elles tournent ainsi autour de ses proies en gloussant et en les torturant de sa petite voix perverse et aigüe (« *Ton âme à l'air si délicieuse..!* », « *Mmmhh... je ne vais pas tout de suite te manger, tu vas voir c'est si douloureux...* »). Alors que les victimes devraient de plus en plus se débattre, terrifiées, elles ne feraient que s'emprisonner un peu plus dans la toile. Juste avant qu'elle ne passe à l'attaque, plusieurs cocons apparaissent un peu partout sur la toile. Il s'agit des victimes précédentes de ce spectre – parfois capturées par des ascenseurs que traverserait la toile tendue entre plusieurs buildings – dont le rictus de terreur sur leurs maigres visages laisse à penser qu'elles ont déjà été vidées de leur vitalité. Le pire dans cette histoire est que certaines pourraient être encore en vie quoique très faibles. Mais les choses pourraient être bien pires : il pourrait s'agir des « bébés » du spectre qui se « réveillent » à la mort de leur mère pour venir manger son cadavre...

Le domaine d'Azarah est une sorte de réplique décrépie d'un quartier de la ville, presque



intégralement couverte par un dôme de toile immonde rempli de victimes prisonnières hurlant en permanence de désespoir. Toutes les rues de la ville sont également remplies de cette même toile gluante et parcourues de centaines de Spectres ressemblant à des araignées ou à d'horribles hybrides humains-araignées.

Azarith, jadis appellée Arachnidae, est une Malféen Jamais-Née qui symbolise l'aversion des humains pour la vermine, et plus particulièrement la phobie de milliers d'araignées grouillantes. Contrairement aux autres Jamais-Nés, comme Zyras ou Lamachis, elle semble se désintéresser de la « politique » spectrale et préfère attendre, postée au cœur de sa toile de ténèbres que des victimes se prennent dans ses fils.

Bénédiction de la Tisseuse : Toile de ténèbres (Horreur spectrale)

ZYRAS : CELLE QUI CONSUME TOUT

Zyras, apparaît généralement sous la forme d'un ange noir de six mètres de hauteur, possédant six ailes décharnées et pourries. Elle porte une épée noire et brillante couverte de barbelés de Rancœur pure. Elle clame vouloir juger les âmes de morts après chaque Grand Maëlstrom, pour renforcer ses rangs et participer à la destruction du Voile séparant le monde des Vifs de celui des fantômes. Au fil des siècles, elle a su se constituer une armée de Spectres agissant pour son compte et influençant les vivants par des cultes ou des apparitions « divines ». Les cultes qu'elle a pu corrompre ou créer tentent généralement d'affaiblir le Voile par la science ou la sorcellerie.

Contrairement à ses attentes, le Sixième Grand Maëlstrom, qui vit le renforcement du Voile et le réveil de Mère-Grand, porta un coup presque fatal à ses plans. Elle passa les trois années qui suivirent à tenter de reconstituer sa propre armée et de retrouver son influence sur ses propres cultes.

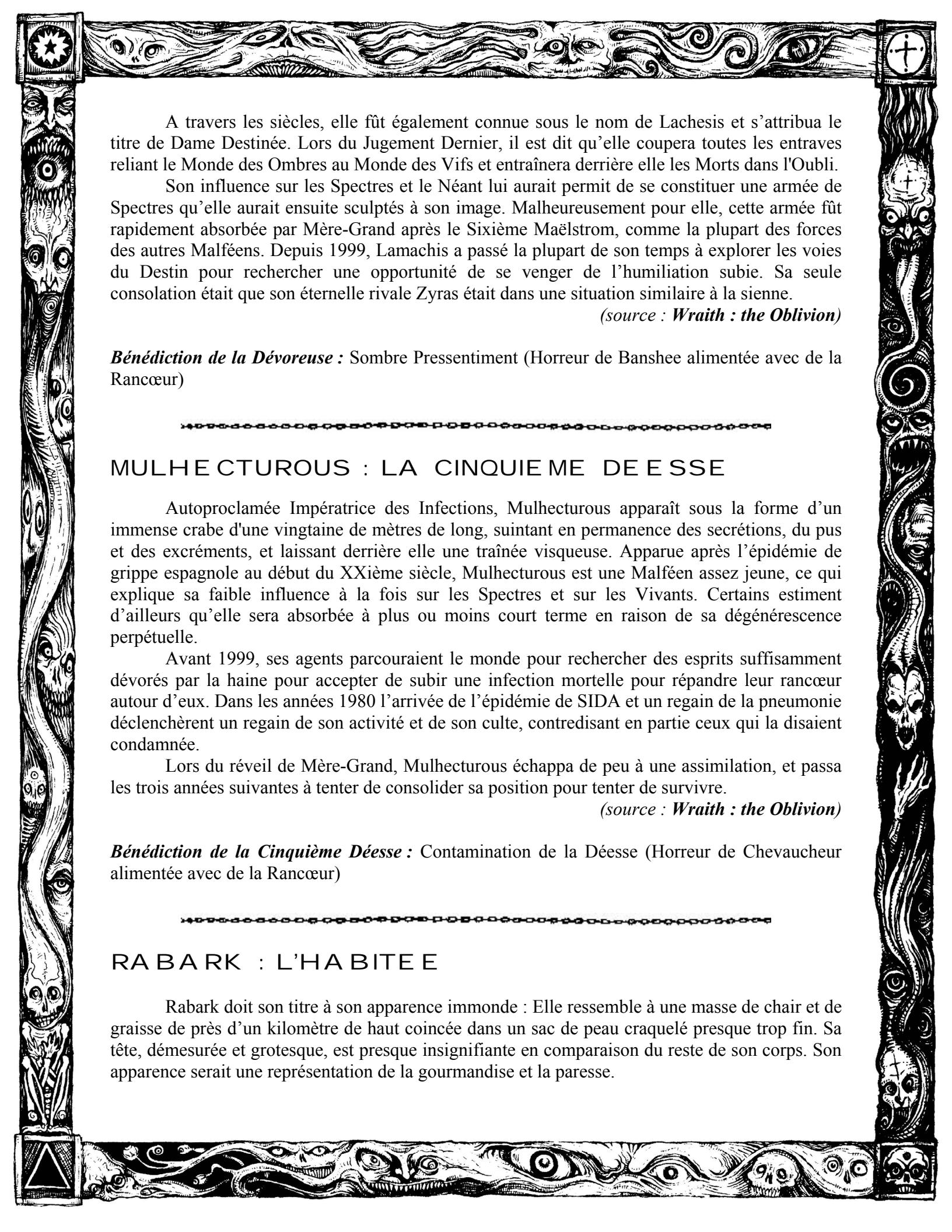
Au fil des siècles, elle fût également appelée Dike, Hecab Marta, l'Ange de Xarghis ou Moghadil. Avant le réveil de Mère-Grand, elle était en conflit permanent avec Lamachis, mais les deux malféens semblent pour le moment avoir mis leurs rivalités de côté. Depuis 1999, elle est en conflit ouvert avec Uriah Bishop et les autres pions de Mère-Grand.

(source : *Wraith : the Oblivion*)

Bénédiction de Celle Qui Consomme Tout : Germes de Folie (Horreur Spectrale)

LA MACHIS : LA DE VORE USE

Lamachis, surnommée la Dévoreuse, possède la forme d'une vieille femme voûtée et décharnée portant une énorme paire de ciseaux. La rumeur la décrit fréquemment comme maîtresse dans la manipulation de la Trame du Destin. La prescience qu'elle tirerait de cette maîtrise lui permettrait d'anticiper les moindres mouvements de ses adversaires. Lamachis serait également la seule Malféen capable d'évoluer au milieu des autres fantômes en toute discréption, ce qui lui aurait permis de semer la discorde, la souffrance et la désolation dans de nombreuses communautés de sans-repos à travers l'histoire. Ceux qui ont tenté de s'opposer à elle ont généralement péri des blessures incurables causées par ses ciseaux.



A travers les siècles, elle fût également connue sous le nom de Lachesis et s'attribua le titre de Dame Destinée. Lors du Jugement Dernier, il est dit qu'elle coupera toutes les entraves reliant le Monde des Ombres au Monde des Vifs et entraînera derrière elle les Morts dans l'Oubli.

Son influence sur les Spectres et le Néant lui aurait permis de se constituer une armée de Spectres qu'elle aurait ensuite sculptés à son image. Malheureusement pour elle, cette armée fût rapidement absorbée par Mère-Grand après le Sixième Maëlstrom, comme la plupart des forces des autres Malféens. Depuis 1999, Lamachis a passé la plupart de son temps à explorer les voies du Destin pour rechercher une opportunité de se venger de l'humiliation subie. Sa seule consolation était que son éternelle rivale Zyras était dans une situation similaire à la sienne.

(source : *Wraith : the Oblivion*)

Bénédiction de la Dévoreuse : Sombre Pressentiment (Horreur de Banshee alimentée avec de la Rancœur)

MULHE CTUROUS : LA CINQUIE ME DE E SSE

Autoproclamée Impératrice des Infections, Mulhecturous apparaît sous la forme d'un immense crabe d'une vingtaine de mètres de long, suintant en permanence des sécrétions, du pus et des excréments, et laissant derrière elle une traînée visqueuse. Apparue après l'épidémie de grippe espagnole au début du XXième siècle, Mulhecturous est une Malféen assez jeune, ce qui explique sa faible influence à la fois sur les Spectres et sur les Vivants. Certains estiment d'ailleurs qu'elle sera absorbée à plus ou moins court terme en raison de sa dégénérescence perpétuelle.

Avant 1999, ses agents parcouraient le monde pour rechercher des esprits suffisamment dévorés par la haine pour accepter de subir une infection mortelle pour répandre leur rancœur autour d'eux. Dans les années 1980 l'arrivée de l'épidémie de SIDA et un regain de la pneumonie déclenchèrent un regain de son activité et de son culte, contredisant en partie ceux qui la disaient condamnée.

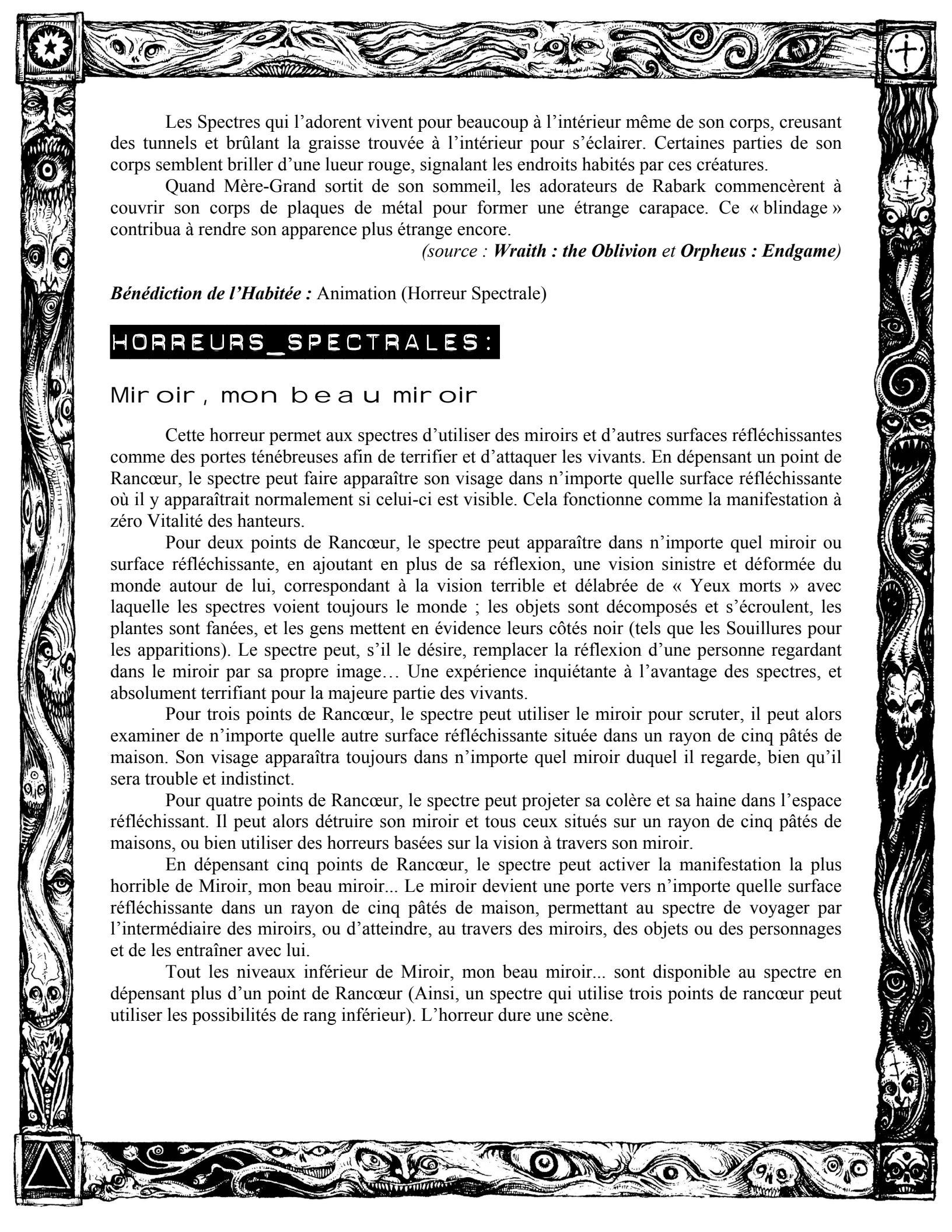
Lors du réveil de Mère-Grand, Mulhecturous échappa de peu à une assimilation, et passa les trois années suivantes à tenter de consolider sa position pour tenter de survivre.

(source : *Wraith : the Oblivion*)

Bénédiction de la Cinquième Déesse : Contamination de la Déesse (Horreur de Chevaucheur alimentée avec de la Rancœur)

RABARK : L'HABITE E

Rabark doit son titre à son apparence immonde : Elle ressemble à une masse de chair et de graisse de près d'un kilomètre de haut coincée dans un sac de peau craquelé presque trop fin. Sa tête, démesurée et grotesque, est presque insignifiante en comparaison du reste de son corps. Son apparence serait une représentation de la gourmandise et la paresse.



Les Spectres qui l'adorent vivent pour beaucoup à l'intérieur même de son corps, creusant des tunnels et brûlant la graisse trouvée à l'intérieur pour s'éclairer. Certaines parties de son corps semblent briller d'une lueur rouge, signalant les endroits habités par ces créatures.

Quand Mère-Grand sortit de son sommeil, les adorateurs de Rabark commencèrent à couvrir son corps de plaques de métal pour former une étrange carapace. Ce « blindage » contribua à rendre son apparence plus étrange encore.

(source : *Wraith : the Oblivion* et *Orpheus : Endgame*)

Bénédiction de l'Habitée : Animation (Horreur Spectrale)

HORREURS_SPECTRALES :

Miroir, mon beau miroir

Cette horreur permet aux spectres d'utiliser des miroirs et d'autres surfaces réfléchissantes comme des portes ténèbreuses afin de terrifier et d'attaquer les vivants. En dépensant un point de Rancœur, le spectre peut faire apparaître son visage dans n'importe quelle surface réfléchissante où il y apparaîtrait normalement si celui-ci est visible. Cela fonctionne comme la manifestation à zéro Vitalité des hanteurs.

Pour deux points de Rancœur, le spectre peut apparaître dans n'importe quel miroir ou surface réfléchissante, en ajoutant en plus de sa réflexion, une vision sinistre et déformée du monde autour de lui, correspondant à la vision terrible et délabrée de « Yeux morts » avec laquelle les spectres voient toujours le monde ; les objets sont décomposés et s'écroulent, les plantes sont fanées, et les gens mettent en évidence leurs côtés noir (tels que les Souillures pour les apparitions). Le spectre peut, s'il le désire, remplacer la réflexion d'une personne regardant dans le miroir par sa propre image... Une expérience inquiétante à l'avantage des spectres, et absolument terrifiant pour la majeure partie des vivants.

Pour trois points de Rancœur, le spectre peut utiliser le miroir pour scruter, il peut alors examiner de n'importe quelle autre surface réfléchissante située dans un rayon de cinq pâtés de maison. Son visage apparaîtra toujours dans n'importe quel miroir duquel il regarde, bien qu'il sera trouble et indistinct.

Pour quatre points de Rancœur, le spectre peut projeter sa colère et sa haine dans l'espace réfléchissant. Il peut alors détruire son miroir et tous ceux situés sur un rayon de cinq pâtés de maisons, ou bien utiliser des horreurs basées sur la vision à travers son miroir.

En dépensant cinq points de Rancœur, le spectre peut activer la manifestation la plus horrible de Miroir, mon beau miroir... Le miroir devient une porte vers n'importe quelle surface réfléchissante dans un rayon de cinq pâtés de maison, permettant au spectre de voyager par l'intermédiaire des miroirs, ou d'atteindre, au travers des miroirs, des objets ou des personnages et de les entraîner avec lui.

Tout les niveaux inférieur de Miroir, mon beau miroir... sont disponible au spectre en dépensant plus d'un point de Rancœur (Ainsi, un spectre qui utilise trois points de rancœur peut utiliser les possibilités de rang inférieur). L'horreur dure une scène.

Animation

Avec cette horreur, un Spectre peut influencer le corps des morts, les faisant se déplacer et, finalement, les possédant.

En absorbant un point de Rancœur, le Spectre peut amener le corps à convulser, lui ouvrir les yeux, ou bien le faire gémir. Seul un mouvement est permis par tour. Des Spectres exceptionnellement intelligents peuvent être capable de faire souffler au corps des mots simples d'une syllabe, usuellement sombres ou dérangeants pour les personnages.

Pour deux points de Rancœur, le Spectre peut forcer le corps à bouger plus violemment, à battre l'air de ses bras, à s'asseoir ou saisir quelque chose. De nouveau, seul un mouvement simple est autorisé par tour. On considère que le corps possède une Force et une Dextérité de 1 pour ce qui est des dommages et de l'agilité lorsqu'il veut saisir ou frapper.

Pour trois points de rancœur, le Spectre se glisse dans le corps, lui permettant de marcher en traînant des pieds et d'attaquer grossièrement. Le « Zombie » bouge à la moitié de sa vitesse normale et frappe avec une Force de 2 et un +1 en difficulté. Ses mouvements sont lents et saccadés (Dextérité 1) mais sa Vigueur est de 3, et il ne souffre pas des pénalités de blessures jusqu'à ce qu'il atteigne le niveau Handicap. Les zombies spectraux peuvent prodiguer à la fois des dégâts contondants et létaux. Les Spectres à l'intérieur des corps ne peuvent utiliser leurs Horreurs, mais peuvent voir les apparitions et utiliser des Capacités qu'ils possèdent et que leur corps est capable de mettre en œuvre. Leurs Attributs sociaux ne peuvent dépasser 1, et peuvent même se retrouver à 0 dans le cas où le corps est dans un état avancé de décomposition ou de mutilation.

Absorber 4 points de Rancœur, donne au zombie les mêmes pouvoirs que précédemment, mais il est plus rapide et plus fort. Il obtient 3 en Force, 4 en Vigueur, 2 en Dextérité, peut utiliser les Attributs sociaux du Spectre à 2, et se déplace à la même vitesse qu'un humain normal. Il gagne un niveau de santé Contusion supplémentaire.

Cinq points de Rancœur rend plus puissant le zombie, maintenant fait de l'étoffe même des cauchemars, avec une Force de 4, une Vigueur de 5, une Dextérité de 3, et une compétence Bagarre de 2. Il gagne deux niveaux de santé Contusion supplémentaires. Si les Attributs physiques ou la Compétence Bagarre du Spectre sont supérieurs aux valeurs ci-dessus, il pourra les utiliser en lieu et place.

Les manifestations de cette horreur durent au plus une scène dans le cas d'une absorption de 1 ou 2 points de Rancœur. Pour 3 et 4 points de Rancœur, la manifestation dure aussi longtemps que le Spectre reste dans le corps possédé ou jusqu'à ce que sa décomposition le rende inutilisable. Il faut noter que l'utilisation de 5 points de Rancœur endommage sévèrement la chair morte, amenant rapidement les articulations et les ligaments à se briser ; le Spectre ne peut utiliser le corps de cette manière que pour une journée par point de Volonté possédé avant que ses capacités, lui permettant de forcer le corps à accomplir des actes au-delà de ses limites physiques naturelles, ne l'aient endommagé jusqu'à le rendre inutilisable.

TOILE DE TENE BRES

Cette Horreur permet au Spectre de créer une forme de gaze, sinistre et sombre. Composée de pure rancœur, cette fibre ectoplasmique peut être utilisée pour piéger d'autres esprits.

Pour une manifestation de cette Horreur à 0, le Spectre peut agréger la poussière en toiles sinistres, sur une zone proche, autour d'objets inanimés. Ces toiles n'ont pas d'effet en jeu, mais les voir ramper sur la surface d'une porte ou d'une fenêtre peut être extrêmement inconfortable.

En absorbant un point de Rancœur, un Spectre avec Toile de Ténèbres donne à ses doigts la capacité de sécréter de minuscules brins fibreux en mouvement. Cela permet au Spectre de s'accrocher à des surfaces solides telle une araignée, se hissant ainsi sur les murs. Quand il agrippe un adversaire ou saisit un objet, la Toile lui permet d'ajouter un point supplémentaire à sa Force effective, s'il souhaite maintenir sa prise.

Pour deux points de Rancœur, le Spectre peut projeter un réseau de larges fils à 3 mètres de ses mains. Cette toile ne peut être utilisée que pour attacher une apparition. Toute apparition frappée par la toile est considérée saisie par le Spectre comme expliqué ci-dessus. Elle peut aussi être utilisée pour prendre un objet au piège, et se déposera alors rapidement sur toute surface qu'elle frappera, agissant véritablement avec toute apparition entrant en contact avec elle. Les fils sont légers et ont la résistance d'une corde de chanvre à moins qu'ils ne soient en contact avec le soleil. Dans ce cas, ils se désintègrent. La toile s'accroche aux apparitions tout au plus une scène.

Trois points de Rancœur permettent au Spectre de relâcher une large masse de fils, engluant jusqu'à trois apparitions ou larges objets. Cette toile existe physiquement seulement pour les apparitions. Le Spectre fait un jet de Rancœur, difficulté 7, quand il projette la toile; la victime peut esquiver mais l'encaissement n'a aucun effet. Tout succès indique que l'apparition est piégée dans la toile, incapable de bouger et souffre sur toutes ses actions d'un dé de pénalité par succès obtenu par le Spectre. Se libérer de la toile est une action étendue demandant à l'apparition d'accumuler plus de succès que ceux du Spectre lors de son attaque initiale. Elle fait chaque tour un jet de Force, difficulté 7 ; une aide extérieur, comme une épée-artefact, une Souillure faisant apparaître des griffes, ou tout autre pouvoir pouvant découper, réduit la difficulté de 1. La toile se désintègre une fois l'apparition libérée.

Pour 4 points de Rancœur, le Spectre peut tisser des toiles plus complexes, créant des fils souples, des filets ou de simples pièces obscures emplies de toiles sombres. Une apparition prise inopinément dans la toile d'un Spectre est considérée comme étant engluée dans une toile identique à celle conçue avec 3 points de Rancœur ; le nombre de succès pour se libérer est déterminé par la complexité de la toile (à la discréption du Conte). Ces toiles se désintègrent lorsqu'elles sont exposées à la lumière du soleil ou lorsque l'apparition s'est libérée. Sinon elles demeurent indéfiniment.

Cinq points de Rancœur autorisent le Spectre à tisser des cocons résistants autour d'une apparition déjà emprisonnée par des toiles de niveau 3 ou 4 en rancœur. Ce processus implique que le Spectre doit tisser pendant un nombre de tours supérieur à la Volonté de l'apparition ; pendant ce temps, il ne peut faire aucune autre action, et l'apparition peut toujours essayer de se libérer de la toile (avec une pénalité de -1 en Force par tour de tissage après le premier). Une fois que le Spectre a passé plus de tour que la Volonté de la cible à tisser, l'apparition est dans l'incapacité de s'échapper sans aide ; les glisseurs peuvent tenter de tirer la poignée pour revenir dans leur corps, mais doivent dépenser un point de Volonté et obtenir plus de succès que le Spectre sur un jet d'opposition Vitalité / Rancœur pour y parvenir. Une fois emprisonnée, le Spectre peut emporter l'infortunée apparition jusqu'à son repaire, dans le but présumé de drainer sa Vitalité et la corrompre. Des personnages extérieurs cherchant à libérer l'apparition doivent vaincre la résistance du cocon; celui-ci possède un « niveau de Santé » égale au nombre de tours qu'a passé le Spectre à le tisser et peut être endommagé par des armes, des griffes (ou toute autre arme naturelle), ou des Horreurs (difficulté 7), encaissant toutes les formes d'attaques. Les



dommages faits au cocon par des Horreurs doivent aussi être encaissés par l'Apparition emprisonnée, mais la difficulté est diminuée de 1 en raison de l'effet protecteur du cocon.

GERMES DE FOLIE

En utilisant cette Horreur, un Spectre peut perturber le monde de vivant de manière suffisamment étrange et chaotique pour effrayer les mortels ou les esprits présents. Ce pouvoir Spectral pourrait être à l'origine de nombreuses légendes urbaines sur les fantômes. Note : contrairement aux autres capacités propres aux Spectres, ce pouvoir ne semble pas aussi violent et traumatisante pour les simples mortels. Les Spectres qui l'emploient tablent plus fréquemment sur une lente descente dans les abysses de la Folie pour leurs victimes. En termes de jeu, l'utilisation de cette Horreur sur un simple humain ne déclenche pas une Amnésie immédiate, mais se comporte comme une Horreur classique à cet égard.

Un point de Rancœur permet de mettre mal à l'aise un mortel, lui donnant l'impression furtive qu'il est observé ou qu'un désastre est sur le point d'arriver. Cette utilisation ne nécessite pas de jet de la part du Spectre, et la victime peut chasser cette sensation avec un jet de Volonté ou en dépensant un point de Volonté. La sensation disparaît totalement après un tour.

En mettant en jeu deux points de Rancœur, le Spectre peut pousser faire en sorte que quelque chose d'étrange arrive à un individu vivant ou mort : une soudaine bouffée de chaleur, les cheveux qui se dressent sur la tête, ou une brève hallucination. Le Spectre jette Manipulation + Empathie (la difficulté est fonction de l'ambiance du lieu : 4 pour un cimetière la nuit, 9 pour un supermarché en heure de pointe...) pour obtenir l'effet désiré. L'intensité de la sensation dépend du nombre de succès accumulés. Cette utilisation de Germes de Folie ne peut affecter qu'une personne à la fois.

Avec trois points de Rancœur, le Spectre peut semer la confusion dans l'esprit de sa victime. Celle-ci sera temporairement désorientée, ne sachant plus où elle se trouve ni ce qu'elle faisait. Cette utilisation de Désordre peut être utilisée sur un vivant comme sur un mort. Le Spectre jette sa Volonté (diff Volonté de la cible) pour obtenir cet effet. L'effet dure un tour par succès. Si elle souhaite penser clairement ou prendre une décision pendant ce temps, la cible doit réussir un jet d'Intelligence (diff 8).

Pour quatre points de Rancœur, le degré de Germes de Folie créé par le Spectre affecte directement le monde des Vifs : le Spectre peut y manipuler la lumière ou la température presque à sa guise. Il peut faire régner un froid glacial, une chaleur torride, émaner une lumière aveuglante ou créer des ténèbres impénétrables ou encore produire du brouillard. Le Spectre fait un jet de Rancœur (la difficulté dépend du lieu affecté – comme précédemment). Le nombre de succès indique le degré de modification de l'environnement et la durée. A partir de 5 succès, les turbulences sont assez fortes pour causer un point de dégâts contondants à tous les vivants et les morts présents sur la scène. Le Spectre peut également mettre en jeu un point de Rancœur supplémentaire par tour pour maintenir l'effet.

Cinq points de Rancœur permettent au Spectre de faire apparaître de la vermine ou une substance immonde sur une faible zone. Cette utilisation de Germes de Folie peut créer un nuage de sauterelles, une pluie de grenouilles, un nœud de serpents, une nuée de rats ou une toile grouillante d'araignées ou encore du sang, de l'acide, de la vase, des lambeaux de chair... Le Spectre jette sa Rancœur. Le nombre de succès indique l'ampleur de la manifestation. L'effet dure une scène, après quoi l'apparition disparaît sans laisser de traces (sauf dans les cas les plus intenses, surtout avec 5 succès ou plus). Ce pouvoir peut causer une blessure létale par paire de succès obtenue sur le jet.