

L'AU-DELÀ

Vous êtes mort... mais votre âme a quelques difficultés à abandonner sa forme physique et à rejoindre le Royaume des Morts par pure volonté ou en raison de perturbations paranormales. **Vous êtes maintenant un fantôme !**

1 - CRÉER UN FANTÔME

Tout personnage est défini par 2 caractéristiques principales: **CORps** et **ESPrit** déterminés par le jet de 1d6+3. Le COR détermine l'apparence et tout ce qui est action physique. L'ESP est à la fois la volonté, la communication et tout ce qui est mental. Il existe aussi des **Points d'Âme (PA)** qui déterminent l'état de santé d'un individu et qui sont égaux à COR+ESP et des **Points d'Ectoplasme (PE)** qui servent aux fantômes à agir sur le monde réel. Les PE sont égaux aux PA et ne peuvent être supérieurs aux PA courant.

1.1 - ÊTRE UN FANTÔME

Vous n'avez plus besoin de respirer, de manger ou tout autre chose que font les vivants. Toutefois, vous êtes encore profondément attaché à un élément de votre vie passée et êtes poussé à le reproduire de façon obsessionnel.

Exemples d'obsessions: **La chair** au travers de massage, du sexe ou d'aut mutilations ou mutilations d'autrui. **Un élément visuel** vous forçant à observer quelqu'un ou quelque chose régulièrement. **Un lieu** que vous hantez ou gardez. **La nourriture ou la boisson** que vous ingurgitez en grandes quantités malgré votre absence d'estomac et de goût, ou un plat particulier que vous affectionnez. **Une odeur** qui vous attire vers les lieux et objets emprunt de son parfum. **Une personne** dont vous dérober des objets et hantez le lieu de vie en son absence. **Le son** d'un instrument de musique, de paroles ou hurlements que vous avez besoin d'entendre ou de reproduire, du bruit d'un objet (chaines), etc.

1.2 - LE VISAGE DE LA MORT

Votre fantôme apparaît dans une aura translucide plus ou moins forte selon votre niveau de PE (et donc

également de PA). Vous pouvez réduire l'intensité de l'aura à votre guise jusqu'à être totalement invisible. Votre apparence correspond à ce que vous étiez de votre vivant au moment de votre décès et provoque des réactions plus ou moins vives envers ceux qui vous aperçoivent :

- Mort de vieillesse, arrêt cardiaque, noyade, asphyxie — apparence très pâle voir angélique : pas de réaction de répulsion.
- Mort par strangulation, blessure profonde, brûlures — apparence est dérangeante et inquiétante : -1 sur vos jets d'ESP pour communiquer, +1 pour vos jets de COR pour intimider ou effrayer.
- Mort d'une blessure particulièrement épouvantable, dégâts excessifs, écrasement, décapitation, ou rongé par l'acide — apparence repoussante et effrayante provoquant l'horreur et la répugnance : -3 sur vos jets d'ESP pour communiquer, +3 pour vos jets de COR pour intimider ou effrayer.
- Mort de façon abominable, torturé à mort par un sadique, lèpre, corps qui a explosé — apparence cauchemardesque. Les individus qui vous voient tentent de vous éliminer à vu : -5 sur vos jets d'ESP pour communiquer, +5 pour vos jets de COR pour intimider ou effrayer.

1.3 - L'ECTOPLASME

Votre fantôme est constitué d'ectoplasme, une substance paranormale inoffensive, à la fois matérielle et immatérielle, qui sert d'enveloppe à votre âme. Les résidus matériel d'ectoplasme apparaissent comme une substance gluante et visqueuse malodorante de couleur pâle qui sèche en une dizaine de minutes. Du fait de son double aspect matériel-immatérielle, l'ectoplasme permet à votre fantôme d'interagir avec le monde matériel. Lorsque vous agissez sur le monde matériel vous laissez des traces d'ectoplasme sur les objets avec lesquels vous interagissez physiquement. Certains fantômes n'hésitent pas à engluer complètement des individus pour les faire fuir ou en guise d'avertissement. Inversement, les chasseurs de fantômes utilisent de l'ectoplasme pour affecter le corps intangible des fantômes (balles contenant de l'ectoplasme, épée recouverte d'ectoplasme, etc.)

En dépensant 'P' PE vous pouvez agir sur

'K' kilogrammes de matière, selon la formule: $K = ((P+1) \times P) / 2$ pour une durée de 10 minutes.

Les PE se récupère au rythme de 6 points/ heure sans dépasser le maximum égale aux PA courant.

1.4 - ARCHETYPES DE FANTÔMES

Il n'existe pas deux fantômes identiques. Voici quelques exemples d'archétypes de fantômes et de leurs aptitudes.

- **Le corrupteur** étudie l'interaction de l'ectoplasme avec les objets ou les êtres vivants. Il peut blesser un être vivant en le touchant et laisse son empreinte ectoplasmique sur les objets qu'il touche.

Contact blessant: Le fantôme peut dépenser 1 à 2 PE supplémentaires lors de ses attaques qui viennent s'ajouter aux dégâts s'il réussit son attaque.

- **Le dominateur** tente de fusionner son enveloppe fantomatique avec un corps physique, généralement pour le contrôler.

Possession: Contrôle le corps d'un être vivant. Le fantôme et sa cible tirent 1d6+ESP. Si le fantôme a le plus de points il réussit sa possession. Ca valeur d'ESP doit être supérieure ou égale à celle de sa victime. Le corps possédé conserve sa valeur de COR mais possède la valeur d'ESP du fantôme. Le fantôme ne peut rester dans le corps plus de PE x 10 min. Si la cible est tuée, le fantôme est chassé du corps. Toute les 10 min la cible peut tenter de chasser le fantôme de son corps par un nouveau jet (malus de -1 après chaque tentative manquée).

- **L'esprit frappeur** qui manipule l'ectoplasme pour déplacer les objets à distance (meubles qui se déplacent, vaisselle qui se brise, fenêtres qui claquent)
- **Poltergeist:** Le fantôme peut lancer des objets matériels et les manipuler à une distance de ESP mètres. Le nombre d'objets manipulables en même temps n'est limité que par la somme du poids de ces objets (voir Ectoplasme).

- **Le tourmenteur** manipule son ectoplasme et son aura pour changer son apparence ou effrayer les autres à distance.

Contrôle de l'apparence: Le fantôme modifie son apparence d'un « cran » de ce qu'elle est réellement pour paraître plus ou moins effrayant.

2 - RESOLUTION D' ACTIONS

A chaque action correspond un Degré de Difficulté (DD). Pour réussir une action il faut obtenir un score supérieur ou égal au DD, en ajoutant le résultat du lancé de dé à la valeur de la caractéristique impliquée dans l'action. Les difficultés vont de 6 (très facile) à 14 (très difficile).

2.1 - COMBAT

Chaque combattant effectue une attaque en lançant 1d6 + COR. Celui qui obtient le plus de points réussit son attaque et inflige des dégâts à l'adversaire. En cas d'égalité, aucun n'est blessé. Le nombre de PA perdus dépend de l'arme qui a touché. Lorsque les PA tombent à 0, le combattant est mort ou dans le cas d'un fantôme, renvoyé définitivement aux Royaumes des Morts. A chaque attaque contre une créature matérielle, un fantôme doit dépenser 1 PE pour atteindre sa cible autrement il passe au travers.

Voici quelques exemples d'armes et leurs dégâts et ainsi que les protections :

- Mains nues (1), Dague/couteau/massue (3), Epée/Lance/Arbalète/balles/balles d'ectoplasme (4)
- Protection légère (cuir)(-1), moyenne (métal fin) (-2), importante (métal épais) (-3)

3 - AVENTURES

- Les personnages fantômes protègent le cadavre d'un individu particulièrement important dans un cimetière que des truands veulent détruire pour effacer des preuves. **Cinq Truands** : (COR 7, ESP 5, PA 12, Pistolet (Balles standards))
- Un groupe de chasseurs de fantômes vient capturer ou nettoyer la petite maison dans laquelle se trouve les personnages fantômes. **Six Chasseurs de fantômes**: (COR 8, ESP 6, PA 14, Pistolet (5 balles d'ectoplasmes chacun) (4)), Le chef possède une grande épée d'ectoplasme (5)
- Un groupe de bandits dirigé par une femme aux aptitudes de médium, emploie les services d'un fantôme malintentionnés pour effectuer leurs larcins. **Cinq Bandits** (cf. Truands ci-dessus), **Médium** (COR 5 ESP 9, PA 14, Rapière ectoplasmique (3)), **Fantôme corrupteur** (COR 7, ESP 8, PA/PE 15).