

*Vous aviez un avenir.*

*Alors, oui, grandir pouvait parfois être douloureux et perturbant, mais au moins, vous grandissiez.*

*Maintenant, vous n'avez plus qu'un passé : toutes ces choses que vous n'avez pas réussi à finir de votre vivant et dont vous devez vous occuper avant de pouvoir quitter définitivement ce monde.*

*La vie est précieuse. Il a peut-être fallu que vous perdiez la vôtre pour que vous le compreniez, mais vous en êtes maintenant pleinement conscient.*

*Désormais, vous n'avez qu'un seul but, aider les autres. Et que quelqu'un vous voie.*

*Mais parfois, même les plus simples désirs semblent tellement hors d'atteinte...*

*Car vous avez beau vous entêter à hanter ces lieux, vous êtes bien mort, monsieur le Fantôme.*

## DÉMON INTÉRIEUR

Vous devenez invisible. En fait, c'est même pire que cela : personne ne peut vous voir, sentir votre présence ou entendre votre voix.

Vous pouvez toujours interagir avec les objets inanimés, mais c'est le seul de moyen de communiquer qu'il vous reste. Vous échappez à votre démon intérieur quand quelqu'un prend acte de votre présence et montre à quel point il souhaite que vous soyez à ses côtés.

## ACTION SEXUELLE

Quand vous couchez avec un autre personnage, chacun a le droit de poser une question à l'autre. Elles peuvent être exprimées de personnage à personnage, ou de joueur à joueur. Les réponses doivent être sincères et directes.

## JOUER LE FANTÔME



Solitaire, blessé, attentionné et flippant, le Fantôme a vécu un intense traumatisme. Il est désormais en quête de contacts humains et de la validation d'autrui. Il a le potentiel pour prendre soin des autres et les soulager de bien des maux, mais il a aussi malheureusement tendance à ignorer leurs limites, tant personnelles que physiques.

Vous pouvez être froid et distant (Glacial 2 et Ténébreux 1), ou bien caractériel et effrayant (Ténébreux 2 et Impulsif 1). Votre Fantôme peut aussi bien pleurer pour que quelqu'un lui vienne en aide, que repousser les personnes auxquelles il tient le plus, ou s'épuiser à essayer de prendre soin des autres.

Au début de la partie, le faible score en Sexy du Fantôme signifie qu'il n'est pas doué pour *allumer*. Cela fait écho à son principal problème : sans capacité à socialiser, comment peut-il obtenir l'attention et le soutien émotionnel dont il a besoin ? Peut-être donne-t-il inlassablement de sa personne, espérant qu'on lui renvoie l'ascenseur. *Esprit serviable* et *Transfert* vont tous les deux dans ce sens. Peut-être est-il plutôt méchant et rancunier, persuadé dès le départ qu'il ne mérite pas que l'on s'attache à lui. Ainsi, *Traumatisme persistant* et *Culpabiliser* confèrent une dynamique différente et suggèrent un Fantôme toujours méchant et rancunier, mais qui se déchaîne sur ceux qui lui rappellent ce qu'il a perdu. *Éthéré* et *Voyeur* lui ajoutent une dimension voyeuriste et l'encouragent à ignorer les limites fixées par ses camarades. Évidemment, il est également possible de faire de nombreuses combinaisons.



*Le Fantôme*

## ACTIONS

Cochez *Traumatisme persistant*, puis deux des actions suivantes.

### ☠ **Traumatisme persistant**

Quand quelque chose vous rappelle votre mort, vous devez prendre le temps de retrouver vos esprits, et gagner la condition *traumatisé* si vous ne l'aviez pas déjà. Quand quelqu'un vous aide à vous débarrasser de cette condition, vous gagnez tous les deux 1 point d'expérience.

### 🧠 **Culpabiliser**

Tant que vous avez la condition *traumatisé*, vous pouvez considérer que tous les autres ont la condition *responsable de ma mort*.

### 🧠 **Esprit serviable**

Lorsque vous aidez quelqu'un à se débarrasser d'une condition, gagnez un ascendant sur lui.

### 🧠 **Éthéré**

Vous pouvez voler et traverser les murs.

### 🧠 **Transfert**

À chaque fois que vous passez du temps à sincèrement écouter quelqu'un parler de ses soucis, cette personne efface 1 dégât et vous transfère ensuite tous ses dégâts restants.

### 🧠 **Voyeur**

Lorsque vous êtes le témoin silencieux d'un moment réellement intime, comme lorsque vous regardez une autre personne dormir ou se maquiller, gagnez un ascendant sur elle.

## IDENTITÉ

Choisissez un nom, une apparence, un regard et une origine.

**NOM** : Alastor, Avira, Catherine, Daniel, Kara, Lenora, Orville, Rufus, Spencer, Tien  
**APPARENCE** : déprimé, désespéré, effrayé, pas à sa place, renfrogné

**REGARD** : blasé, peiné, perçant, troublant, vide  
**ORIGINE** : accident tragique, assassiné de sang-froid, crime passionnel, laissé pour mort, mort dans des circonstances douteuses

## CARACTÉRISTIQUES

Choisissez une des colonnes

SEXY	-1	SEXY	-1
GLACIAL	2	GLACIAL	-1
IMPULSIF	-1	IMPULSIF	1
TÉNÉBREUX	1	TÉNÉBREUX	2

## HISTOIRE PERSONNELLE

Quelqu'un sait que vous êtes mort, et comment c'est arrivé. Donnez-lui 2 ascendants.

Vous êtes allé dans la chambre de quelqu'un pendant son sommeil. Gagnez un ascendant sur lui.

DÉGÂTS

PROGRESSIONS

Ajoutez +1 à la caractéristique de votre choix.

Cochez une action de Fantôme.

Cochez une action de Fantôme.

Rajoutez une action de n'importe quelle mue.

Rajoutez une action de n'importe quelle mue.

Vous résidez dans une **maison hantée**.

## ASCENDANTS & CONDITIONS