# La hantise

*Règles maison pour personnages joueurs • D&D 5e 2014*

**Vous n'êtes plus seul.** Une présence consciente s'attache à vous : écho d'un défunt, fragment fiélon ou empreinte féerique. Vous conservez race, type, classe, alignement et décisions. Elle ne remplace pas votre âme, ne vous rend pas mort-vivant et ne rend pas votre corps intangible.

**Une récompense surnaturelle.** La hantise ajoute des capacités au personnage. Ses faiblesses n'en compensent pas exactement les bénéfices : le MJ en tient compte dans les récompenses du groupe. Aucun pouvoir du bestiaire ne s'ajoute aux traits décrits ici.

| Stade | Nom | Niveau PJ min. | Essence max. | Dons / faiblesses |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Hanté | 1 | 2 | 1 / 1 |
| 2 | Habité | 5 | 3 | 2 / 2 |
| 3 | Réceptacle | 11 | 4 | 3 / 3 |
| 4 | Hôte souverain | 17 | 5 | 4 / 4 |

**Méthode 1 : choix concerté.** Convenez avec le MJ de l'une des deux méthodes suivantes. Au stade 1, puis à chaque ascension, choisissez avec le MJ un don et une faiblesse, indépendamment : les numéros ne les associent pas. Conservez vos traits, sans doublon. Chaque don reçoit immédiatement les améliorations de votre stade. Les niveaux de toutes vos classes comptent.

**Méthode 2 : tirage au dé.** Lancez séparément 1d8 pour le don et 1d8 pour la faiblesse dans les listes numérotées de 1 à 8, sans additionner les résultats. Relancez seulement le dé donnant un doublon ou un trait inadmissible. Fixez les exclusions avec le MJ avant les jets, sans les changer après un résultat déplaisant. Écartez les traits entièrement neutralisés par une capacité permanente et choisissez des contraintes pertinentes dans votre campagne. Ici, un « don » de hantise ne remplace pas une amélioration de caractéristiques.

| N° | Don • pages 5 à 7 | Faiblesse • page 8 |
|---|---|---|
| 1 | Savoir emprunté | Attache matérielle |
| 2 | Main d'outre-tombe | Rémanence douloureuse |
| 3 | Rempart spectral | Voix indiscrète |
| 4 | Regard d'effroi | Ombre étrangère |
| 5 | Pas guidé | Repos partagé |
| 6 | Lecture des rémanences | Choc du sacré |
| 7 | Œil détaché | Échos envahissants |
| 8 | Seconde volonté | Sensibilité à l'exorcisme |

**Essence et DD.** Maximum : stade + 1. Un repos long rend les points dépensés, sauf Attache matérielle. Tous les dons partagent cette réserve ; parler à la présence ne coûte rien. Choisissez définitivement Sagesse ou Charisme au stade 1 : DD de hantise = 8 + maîtrise + modificateur choisi. Cette caractéristique sert aussi à lancer Main d'outre-tombe. Aucun rite ni changement de stade ne recharge l'essence.

**Consulter le livret.** Naissance du lien : p. 2. Règles communes : p. 3. Interactions magiques : p. 4. Dons : p. 5-7. Faiblesses : p. 8. Rites : p. 9. Guide MJ : p. 10. Aide de jeu : p. 11.

# Une présence s'attache

*Un lien durable • Une relation à jouer • Un seul personnage sous votre contrôle*

**Source et déclencheur.** Le MJ désigne une source surnaturelle précise et choisit son déclencheur : toucher son objet pendant 1 minute, demeurer 10 minutes dans son lieu, ou participer à une séance de 10 minutes qui l'appelle. Un objet ordinaire, un cadavre ou une simple conversation ne suffit pas. Au déclenchement, effectuez une sauvegarde de Charisme DD 13. Vous pouvez choisir d'échouer si vous acceptez le lien.

**La tentative.** Une réussite vous protège de cette source pendant 24 heures. Un échec ouvre un ancrage de 24 heures. La source ne lie qu'un seul hôte à la fois, dès le début de cet ancrage. Une nouvelle exposition ne prolonge pas ce délai et n'ajoute pas de présence. Seule une créature vivante autre qu'un mort-vivant ou un artificiel peut recevoir cette malédiction.

**Ancrage de 24 heures.** Vous percevez murmures ou apparitions, sans recevoir encore les dons, faiblesses ou essence des stades. À la douzième heure, effectuez une sauvegarde de Sagesse DD 12 : un échec impose le désavantage aux tests de Sagesse (Perception) et d'Intelligence (Investigation) jusqu'à la fin de l'ancrage. À la vingt-quatrième heure, vous atteignez le stade 1 instable. Un scellement achevé plus tôt provoque immédiatement cette accession et vous rend stable.

**Première réserve.** Choisissez vos premiers traits et votre caractéristique de hantise à l'accession au stade 1. L'essence est pleine lors de votre toute première accession. Après une libération suivie d'un nouvel ancrage, appliquez la règle de la page 3. Un ancrage interrompu avant le stade 1 ne vous a pas encore donné de réserve.

**Instabilité : 72 heures.** Le délai commence à l'accession au stade 1. Sans scellement ni purge après 72 heures, vos dons sont suspendus selon la page 3 ; la présence et les faiblesses demeurent. Le scellement rétablit l'accès aux dons sans rendre d'essence. Vous ne changez jamais automatiquement de stade et pouvez rester indéfiniment à un stade donné.

**Définir la présence.** Avec le MJ, notez son nom, sa provenance, un souvenir important et un souhait concret. Sa provenance est définitivement défunt, fiélon ou fée. Pour les interactions précisées dans ce livret, elles correspondent à mort-vivant, fiélon et fée. Elles ne modifient pas votre type et ne fournissent aucun profil de créature. Une présence nouvelle après libération peut avoir une autre provenance.

**Une voix, un seul personnage.** La présence peut communiquer mentalement avec vous, dans une langue que vous comprenez. Elle ne communique pas directement avec autrui. Vous pouvez lui prêter votre voix et vos gestes, mais vous décidez de vos actions, de vos déplacements et des informations révélées. Le MJ peut jouer ses propos ; son humeur ne permet pas de retirer arbitrairement vos dons.

**Ce qu'elle sait.** Elle partage seulement ce que vous percevez consciemment et les souvenirs définis avec le MJ. Elle ne surveille pas pendant votre sommeil, ne lit pas les pensées d'autrui et ne possède pas tous les secrets de son passé. Elle n'accorde ni langue, ni maîtrise, ni sort supplémentaire en dehors des dons. Ses opinions peuvent être erronées ; ses souvenirs ne sont pas une divination permanente.

**La progression dans le récit.** Hanté, vous percevez d'abord une présence. Habité, vous pouvez lui prêter votre voix. Réceptacle, son image se superpose parfois à votre corps. Hôte souverain, vous canalisez pleinement vos dons. Ces manifestations décrivent la relation ; elles n'ajoutent aucun pouvoir ni transformation en dehors des règles acquises.

**Pas de transmission ordinaire.** Vous ne divisez pas la présence et ne la transmettez pas par une attaque, un contact ou votre seule volonté. Sa libération ne crée pas de familier ni de monstre allié. Un nouveau lien ou un PNJ indépendant relève d'un événement de scénario décidé par le MJ, pas d'un pouvoir de votre personnage.

# Règles communes

*Votre corps, vos actions et votre concentration • Une réserve commune*

**Une seule capacité d'action.** La présence n'est pas une créature distincte : elle n'a ni initiative, ni PV, ni actions, ni concentration propres. Elle ne peut pas effectuer Aider, porter un objet ou lancer un sort à votre place, sauf capacité expressément décrite par un don. Vous ne recevez aucune résistance du fantôme et ne pouvez pas posséder un autre corps. Une possession extérieure reste possible selon ses règles normales.

**Dons et manifestations.** Sauf Main d'outre-tombe, qui fait lancer un sort, les dons sont magiques mais ne sont pas des sorts. Une activation exige l'action indiquée et le coût entier. Elle s'accompagne d'une signature choisie à l'ancrage : seconde voix, ombre superposée ou yeux altérés. Cette manifestation n'impose pas de conséquence mécanique supplémentaire, sauf faiblesse acquise.

**Actions et réactions.** Être incapable d'agir interdit aussi les actions bonus et les réactions. La présence ne contourne pas cette règle. Rempart spectral, le bonus actif de Savoir emprunté et Seconde volonté se disputent votre réaction. Pas guidé utilise votre action bonus. Une activation de don qui ne lance pas de sort ne déclenche pas les restrictions liées au lancement d'un sort en action bonus.

**Une seule concentration.** La concentration exigée par un don suit les règles de concentration sur un sort de 2014, y compris son incompatibilité avec la Rage. Vous ne pouvez maintenir qu'un seul don ou sort exigeant cette concentration. Les dégâts peuvent l'interrompre ; l'incapacité d'agir et la mort y mettent fin. Vous pouvez l'arrêter à tout moment sans action. Les dons sans concentration et sans lancement de sort restent utilisables en Rage si leurs autres conditions sont remplies.

**Quand les dons sont suspendus.** Leurs bénéfices passifs deviennent indisponibles, leurs effets en cours prennent fin et vous ne pouvez plus les activer ni lancer Main d'outre-tombe par ce don. Ces effets terminés ne reprennent pas à la fin de la suspension. Vos autres sources de capacités ou de sorts continuent selon leurs propres règles. La suspension ne rembourse aucune ressource.

**Autres transformations.** Vos dons sont suspendus tant qu'un effet remplace vos statistiques par celles d'une autre créature, notamment Forme sauvage, métamorphose ou Mue animale du Pooka. Les faiblesses continuent de s'appliquer. Un simple déguisement, une illusion ou un changement de taille qui conserve vos statistiques ne suspend pas les dons.

**Antimagie.** Un champ d'antimagie suspend tous les effets du lien, y compris la voix de la présence et les faiblesses, sans le guérir. Les délais continuent de s'écouler. La règle d'interruption des dons ci-dessus s'applique : les effets achevés ne reprennent pas à la sortie. Cette interruption est une règle propre au module ; les autres effets magiques du personnage suivent leurs règles habituelles.

**Mort et compteurs.** Tomber à 0 PV ne libère pas la présence. La mort met en pause l'ancrage et les 72 heures d'instabilité ; ils reprennent au retour à la vie si le lien subsiste. Les durées de pouvoirs et les immunités de 24 heures continuent de s'écouler. La présence ne retient pas votre âme et n'ajoute aucune condition aux sorts de retour à la vie. Résurrection suprême constitue une voie de libération (p. 9).

**Libération puis nouvel ancrage.** Recommencez au stade 1 avec la même caractéristique de hantise, le même ordre de dons et faiblesses, et les mêmes choix permanents à l'intérieur de ces traits, même si la présence change. L'essence retrouve sa valeur avant libération, plafonnée au nouveau maximum ; elle est pleine si vous avez achevé un repos long depuis cette libération. Les immunités déjà créées et la limite de Lecture des rémanences ne se réinitialisent pas par la seule libération.

# Cohabitation et magie

*Des exceptions explicites pour cette hantise • Les autres effets de 2014 gardent leurs règles*

**Une présence, pas une créature ciblable.** La provenance sert uniquement aux interactions prévues ici. Elle ne change pas votre type ni votre plan d'origine. La hantise n'est pas l'action Possession du fantôme du bestiaire ; elle ne donne pas ses immunités, ses déplacements ou son contrôle d'un hôte. Un effet de possession extérieur reste possible selon ses propres règles.

| Effet de 2014 | Application au lien |
|---|---|
| Protection contre le mal et le bien | Pendant le sort, empêche un nouvel ancrage. S'il a déjà commencé, donne l'avantage à sa sauvegarde de Sagesse de la douzième heure. Ne purge pas le lien et ne suspend pas les dons. Extension maison explicite. |
| Cercle magique | Si la provenance correspond à un type choisi, protège de la même façon un hôte à l'intérieur. Un cercle inversé protège un hôte à l'extérieur seulement contre une source située dans le cylindre. N'emprisonne pas l'hôte du seul fait du lien. |
| Sanctification | Si la provenance n'est pas exclue de sa protection, empêche un nouvel ancrage dans la zone et purge un lien non scellé quand l'hôte y entre. Après scellement, ne purge ni ne suspend ce lien : exception maison. Les effets additionnels du sort restent applicables. |
| Dissipation du mal et du bien | L'option Annulation d'enchantement purge directement le lien non scellé ; après scellement, elle sert au rite de libération. Elle nécessite le lancement du sort, puis l'action de contact qui y met fin. L'option Renvoi ne cible pas la présence séparément. |
| Renvois de créatures | Ne visent ni la présence ni l'hôte du seul fait du lien. Sensibilité à l'exorcisme est l'exception (p. 8). Vos traits antérieurs restent applicables ; la hantise ne donne aucun facteur de puissance. |
| Bannissement | Peut viser l'hôte normalement. Le lien l'accompagne ; sa provenance ne change pas le plan d'origine de l'hôte. La présence n'est pas une cible distincte. |
| Communication avec les morts | N'interroge pas la présence à travers un hôte vivant. Sur son ancien cadavre, le sort ne révèle que les informations permises par son propre texte. |

**Détecter le lien.** Détection de la magie révèle une aura de nécromancie sur le porteur visible, selon les limites du sort. Un effet détectant seulement certains types de créatures ne repère pas la présence séparément. Cela n'empêche pas de détecter le type réel de l'hôte ou une autre créature effectivement présente.

**Dissiper et contrer.** Dissipation de la magie peut terminer la main créée par Main d'outre-tombe, mais ne retire ni la hantise ni les autres dons, qui ne sont pas des sorts. Contresort peut interrompre le lancement de cette main, pas son contrôle ultérieur ni l'activation d'un autre don. Les voies de libération sont réunies page 9.

# Dons de la présence

*Dons 1 à 4 • Un effet passif ne dépense pas d'essence*

**1 • Savoir emprunté.** Passif. Vous gagnez une maîtrise que vous ne possédez pas : une compétence au choix parmi Arcanes, Histoire, Médecine, Nature, Religion et Survie, ou un outil de votre choix. Ce choix est définitif. Une même maîtrise ne s'ajoute jamais deux fois.

| Stade | Amélioration |
|---|---|
| 2 | Choisissez une seconde maîtrise selon les mêmes règles. |
| 3 | Après un échec à un test utilisant l'une de ces maîtrises, mais avant ses conséquences, vous pouvez dépenser votre réaction et 1 essence pour ajouter 1d6 au résultat et éventuellement réussir. Une seule utilisation par test. |
| 4 | Le dé ajouté devient un d8. |

**Limites du savoir.** Le don n'accorde pas d'expertise. Le dé actif s'ajoute au résultat déjà obtenu, ne remplace pas le d20 et coûte l'essence même si le test reste un échec. Il ne s'applique ni à une sauvegarde ni à une attaque.

**2 • Main d'outre-tombe.** Sort à volonté • aucune essence. Vous apprenez main du mage (2014), lancé avec votre caractéristique de hantise. Lancement : une action, composantes verbale et somatique, durée 1 minute, sans concentration. La main prend l'apparence de celle de votre présence. Vous utilisez votre action pour la contrôler et la déplacer d'au plus 9 m.

**Limites de la main.** Portée et distance maximale à vous : 9 m ; charge maximale : 4,5 kg. La main ne peut ni attaquer ni activer un objet magique. Ce don n'accorde pas, à lui seul, le vol à la tire, l'usage d'outils ou l'action Aider. Vos aptitudes indépendantes, comme celles de l'Escroc arcanique, restent applicables selon leur texte. Les autres limites du sort sont conservées.

| Stade | Amélioration |
|---|---|
| 2 | Vous pouvez rendre la main invisible lors du lancement. |
| 3 | Vous pouvez la contrôler par une action bonus au lieu d'une action. |
| 4 | Sa portée et sa distance maximale deviennent 18 m ; sa capacité de transport devient 9 kg. |

**Contrôle et lancement.** L'action bonus du stade 3 contrôle une main déjà créée ; elle ne lance pas le sort. Au stade 4, chaque déplacement de la main reste limité à 9 m. Relancer main du mage, quelle que soit sa source, fait disparaître votre précédente main ; vos autres sources ne créent pas de main supplémentaire.

**3 • Rempart spectral.** Réaction • 1 essence. Lorsqu'une attaque devrait infliger des dégâts à vous-même ou à une créature que vous voyez à 9 m ou moins, réduisez ces dégâts de 1d6 + votre stade, sans descendre sous 0. Décidez après détermination des dégâts mais avant leur application aux PV et avant résistances ou vulnérabilités. Si plusieurs types sont présents, répartissez la réduction entre eux.

| Stade | Amélioration |
|---|---|
| 2 | Réduction : 2d6 + votre stade. |
| 3 | Réduction : 3d6 + votre stade. |
| 4 | Réduction : 4d6 + votre stade. |

**Limites du rempart.** Une seule créature, une seule attaque, tous types de dégâts admissibles. Le don ne protège pas d'un effet qui n'est pas une attaque, comme la plupart des souffles et zones de sorts. Il ne crée ni obstacle ni PV pour la présence. L'ordre des effets déclenchés par les dégâts figure page 8.

**4 • Regard d'effroi.** Action • 1 essence • concentration, jusqu'à 1 minute. Choisissez une créature que vous voyez à 9 mètres ou moins et qui peut vous voir. Elle doit réussir une sauvegarde de Sagesse contre votre DD de hantise ou être effrayée par vous. Elle peut refaire la sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle en cas de réussite.

**Limites et progression.** Après une sauvegarde initiale réussie ou la fin de l'effet sur elle, une cible est immunisée contre votre Regard d'effroi pendant 24 heures. Le don ne fait pas vieillir. Stade 2 : portée 18 m. Stade 3 : jusqu'à deux cibles. Stade 4 : jusqu'à trois. Chaque cible effectue ses propres sauvegardes. Une nouvelle activation remplace la précédente ; les cibles ainsi libérées acquièrent leur immunité.

# Dons du lien

*Dons 5 et 6 • Se déplacer avec la présence et retrouver une trace du passé*

**5 • Pas guidé.** Action bonus • 1 essence • instantané. Vous vous téléportez, avec votre équipement porté, vers un espace inoccupé que vous voyez à 3 mètres ou moins. Ce déplacement n'emporte aucune autre créature, sauf avec l'amélioration du stade 3. Il ne laisse pas de corps derrière vous. Les règles empêchant la téléportation s'appliquent normalement.

| Stade | Amélioration |
|---|---|
| 2 | Distance maximale : 6 m. |
| 3 | Distance maximale : 9 m. Pour 2 essences au lieu de 1, vous pouvez emporter un compagnon consentant de taille G ou inférieure situé à 1,50 m ou moins. |
| 4 | Distance maximale : 12 m. Emporter un compagnon coûte toujours 2 essences. |

**Un trajet guidé.** Avec un compagnon, choisissez deux espaces d'arrivée distincts et inoccupés que vous voyez, à portée depuis votre position initiale et à 1,50 m ou moins l'un de l'autre. Chaque espace doit pouvoir accueillir sa créature ; chacun emporte son équipement porté. Il n'est jamais possible d'emmener plus d'un compagnon. Les règles ordinaires de consentement s'appliquent : l'inconscience ne vaut pas consentement automatique.

**Une téléportation à vue.** Ce déplacement ne dépense pas votre vitesse et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Il ne rend personne intangible et n'ouvre pas le plan Éthéré. Une destination invisible n'est pas admissible. Les entraves matérielles et les effets magiques suivent leurs propres règles : le don n'annule pas une interdiction de téléportation.

**6 • Lecture des rémanences.** 1 minute de contact continu • 1 essence, dépensée au début. Touchez un objet qui n'est ni porté ni tenu par une autre créature. Choisissez : qui l'a touché en dernier, vous excepté ; le dernier acte de violence survenu à 3 m ou moins ; ou la manière dont il a été endommagé en dernier. Au terme de la minute, percevez un fragment visuel et sonore de 6 secondes du dernier événement correspondant dans les 24 heures précédentes.

**Effectuer la lecture.** Le contact doit être maintenu et vous devez rester capable d'agir pendant toute la minute. Cette activité occupe votre action à chaque tour si l'initiative compte ; elle ne demande pas de concentration. Une interruption fait échouer la lecture sans rendre l'essence. Un objet ne permet qu'une tentative de votre part entre deux repos longs, même si elle échoue ou si vous changez de question.

**Un témoin limité.** La scène est perçue depuis la position de l'objet au moment de l'événement. Les obstacles, l'éclairage, les déguisements, l'invisibilité et les illusions de l'époque limitent ce fragment comme la vue et l'ouïe d'un témoin ordinaire, sans sens spécial. Il ne fournit ni nom inconnu, ni traduction, ni pensée, ni propriété magique. Le MJ décrit les indices perceptibles, pas une solution omnisciente.

**Absence d'événement.** Si aucun événement correspondant n'existe dans la période, vous le savez et l'essence reste dépensée. Une trace peut être réelle mais partielle : une voix masquée, une silhouette de dos, une pièce sombre. Cette limite ne permet pas de dissimuler arbitrairement un détail qui aurait été clairement perceptible.

| Stade | Période consultable |
|---|---|
| 1 | 24 heures |
| 2 | 7 jours |
| 3 | 30 jours |
| 4 | 1 an |

**Une empreinte, pas un interlocuteur.** L'allongement de la période ne change pas les 6 secondes du fragment. Ce don ne convoque aucun défunt, ne dialogue pas avec l'objet et ne lui donne pas une mémoire consciente.

# Dons de la vigilance

*Dons 7 et 8 • Percevoir à distance et résister à une influence*

**7 • Œil détaché.** Action • 1 essence • concentration, jusqu'à 10 minutes. Votre présence projette une lueur visible de 5 cm dans votre espace ; elle flotte sans éclairer. Votre corps n'est pas projeté et ne devient pas intangible du fait de ce don. Vous voyez et entendez depuis la lueur avec votre vue, votre ouïe et votre éventuelle vision dans le noir, sans autre sens spécial. Vous êtes alors aveuglé et assourdi à l'égard de votre propre environnement.

**Déplacer l'œil.** Votre action déplace la lueur d'au plus 9 m. Elle doit rester à 9 m ou moins de votre corps et sur le même plan. Elle traverse les ouvertures d'au moins 5 cm, jamais la matière solide. Elle ne touche, ne porte et n'active rien. Une créature qui la voit à 1,50 m ou moins peut utiliser son action pour la disperser sans jet, mettant fin au don. La lueur n'est ni une créature, ni un allié, ni une couverture.

**Observer, pas agir depuis l'œil.** Vous ne pouvez pas lancer de sort, activer un autre don ou effectuer une attaque pendant cette observation. Les effets déjà actifs suivent leurs règles. La lueur ne sert jamais de point d'origine à un effet. Vous pouvez déplacer votre corps normalement, mais sans percevoir son environnement par ses sens ; le MJ applique les obstacles et dangers ordinaires. Cesser la concentration rend immédiatement vos perceptions habituelles.

| Stade | Distance maximale entre l'œil et le corps |
|---|---|
| 1 | 9 m |
| 2 | 18 m |
| 3 | 36 m |
| 4 | 60 m |

**Fin de la projection.** Le don prend fin si sa concentration cesse, si la lueur est dispersée, si le maximum de distance est dépassé ou si l'œil et le corps ne sont plus sur le même plan. Une nouvelle activation crée une nouvelle lueur. Celle-ci ne surveille pas de manière autonome pendant votre sommeil.

**8 • Seconde volonté.** Réaction • 1 essence. Choisissez définitivement Intelligence, Sagesse ou Charisme. Après un échec à une sauvegarde de cette caractéristique et avant ses conséquences, vous pouvez effectuer de nouveau cette sauvegarde contre le même DD, avec les mêmes modificateurs et conditions d'avantage ou de désavantage. Utilisez le nouveau résultat. Une seule utilisation par sauvegarde ; le nouveau jet ne peut pas déclencher à nouveau ce don.

| Stade | Amélioration |
|---|---|
| 2 | Choisissez définitivement une deuxième caractéristique parmi Intelligence, Sagesse et Charisme. |
| 3 | Les trois caractéristiques deviennent admissibles. |
| 4 | Ajoutez aussi 1d4 au résultat du nouveau jet. Ce d4 ne modifie pas le jet initial. |

**Disposer de sa réaction.** Un état que vous tentez d'éviter n'est pas encore appliqué : il ne retire donc pas la réaction nécessaire à cette tentative. Une incapacité d'agir déjà présente la bloque normalement. Le don peut aussi servir à une sauvegarde ultérieure pour terminer un effet, si sa caractéristique convient et si vous pouvez réagir. Il ne crée pas de sauvegarde contre un effet qui n'en prévoit aucune.

**Exemple de tour.** Vous pouvez arrêter Œil détaché sans action puis agir avec vos perceptions normales. Cela ne vous permet pas de cibler depuis la lueur : Rempart spectral exige toujours de voir le compagnon depuis votre personnage. Si vous avez déjà employé votre réaction, la présence ne vous en donne pas une seconde.

# Les huit faiblesses

*Toutes les faiblesses acquises restent actives, sauf suspension explicitement prévue*

**1 • Attache matérielle.** Choisissez un objet personnel non magique que vous pouvez porter : médaillon, poupée, bague, carnet ou autre souvenir. Si cet objet n'est pas resté à 3 mètres ou moins de vous pendant tout votre repos long, ce repos rend seulement la moitié de votre maximum d'essence, arrondie à l'inférieur, sans dépasser ce maximum. Vos points restants ne diminuent pas. Un objet dans un espace extradimensionnel ne compte pas à proximité.

**Remplacer l'attache.** Un rite de 1 heure et 25 po d'offrandes consommées transfère l'attache à un nouvel objet. Il fonctionne même si l'ancien objet est perdu ou détruit ; celui-ci cesse alors d'être une attache. Ce rite ne compte pas comme un repos et ne recharge pas l'essence. L'objet ne contient pas une seconde réserve de PV et sa destruction ne vous tue pas.

**2 • Rémanence douloureuse.** Une fois par tour, lorsqu'un effet devrait vous infliger des dégâts psychiques, ajoutez votre bonus de maîtrise à ces dégâts avant les réductions, résistances et vulnérabilités. Ce supplément est lui-même psychique. Il ne crée pas de vulnérabilité et ne contourne pas une immunité aux dégâts psychiques.

**3 • Voix indiscrète.** Chaque activation de don, y compris le lancement de Main d'outre-tombe et la dépense active de Savoir emprunté, exige une phrase distinctement prononcée, audible à 9 m dans des conditions normales. Vous choisissez la phrase ; elle fait partie de l'action ou réaction, sans action supplémentaire. Impossible de l'activer sans produire cette parole, notamment sous silence ou avec un bâillon.

**Ce qui ne demande pas de nouvelle phrase.** Les dons passifs, le maintien d'un effet, le contrôle d'une main déjà créée et le déplacement d'un œil déjà créé n'exigent pas une nouvelle phrase. Le Sort subtil ne supprime pas cette exigence propre à la faiblesse lors d'une activation.

**4 • Ombre étrangère.** Votre ombre et votre reflet révèlent constamment une silhouette différente ou superposée. Vous avez le désavantage aux tests de Charisme (Tromperie) destinés à cacher votre lien à un observateur qui peut voir cette anomalie. Vos autres interactions sociales sont inchangées. Un déguisement ordinaire ne suffit pas ; une illusion qui masque réellement l'anomalie fonctionne normalement.

**5 • Repos partagé.** Votre repos long exige 1 heure de plus que sa durée habituelle pour votre personnage. Cette heure est consacrée au sommeil, à la transe ou à une activité légère permettant d'apaiser la présence. Elle n'accorde aucun bénéfice supplémentaire et ne change pas la limite normale d'un repos long bénéfique par période de 24 heures. Les repos courts sont inchangés.

**6 • Choc du sacré.** Après des dégâts radiants effectivement subis, vous ne pouvez plus dépenser d'essence jusqu'à la fin de votre prochain tour ; hors initiative, pendant 6 secondes. Dons passifs, effets déjà actifs et activations sans essence continuent normalement. Une nouvelle blessure renouvelle la durée. Le choc n'annule pas rétroactivement le Rempart utilisé contre l'attaque qui l'a déclenché.

**7 • Échos envahissants.** Tant que votre réserve d'essence est vide, vous avez le désavantage aux tests de Sagesse (Perception) et d'Intelligence (Investigation). Retrouver au moins 1 essence met immédiatement fin à ce désavantage. Les échos ne vous obligent à accomplir aucune action.

**8 • Sensibilité à l'exorcisme.** Quand Renvoi des morts-vivants, ou une aptitude analogue contraignant normalement les créatures renvoyées à s'éloigner, vise le type de votre présence, appliquez ses conditions de portée, perception et exclusion de cibles. Si ces autres conditions vous incluent, effectuez une sauvegarde de Sagesse contre son DD. Un échec suspend vos dons pendant 1 minute. Refaites la sauvegarde à la fin de chacun de vos tours pour terminer la suspension sur une réussite ; hors initiative, toutes les 6 secondes.

**Limites du renvoi.** La provenance doit correspondre : défunt pour le renvoi des morts-vivants, fiélon ou fée pour un renvoi de ces types. Cette faiblesse ne vous effraie pas, ne vous force pas à fuir, ne vous détruit pas et ne purge pas le lien. Si le renvoi vous affecte aussi par vos traits propres, un seul jet de Sagesse résout ses conséquences et cette faiblesse. Bannissement et l'option Renvoi de dissipation du mal et du bien ne la déclenchent pas ; ils suivent la page 4.

**Ordre des dégâts.** Déterminez les dégâts, ajoutez Rémanence douloureuse, puis appliquez Rempart si l'effet est une attaque. Résistances et vulnérabilités viennent ensuite, puis les PV temporaires et les PV. Choc du sacré ne suit que des dégâts radiants réellement subis. Ceux absorbés par des PV temporaires restent subis ; réduire les radiants à 0 empêche le choc.

# Sceller ou libérer

*Des rites maison • Des sorties définies • Aucun rite ne recharge l'essence*

**Règles communes.** Un officiant consentant, qui peut être le porteur, conduit le rite auprès de lui. Le porteur reste conscient et consentant pendant sa participation. Aucun niveau de lanceur de sorts n'est requis, sauf pour le sort final indiqué. Une interruption de plus de 1 minute oblige à recommencer ; une pause plus courte ne compte pas dans la durée requise. Les offrandes ne sont consommées qu'à la réussite. Les rites ne constituent pas des repos.

**Scellement.** 1 heure, 25 po. Pendant l'ancrage, accédez immédiatement au stade 1 stable. Ensuite, le rite stabilise le lien et rétablit les dons suspendus par l'instabilité. Aucun trait n'est relancé. Fixez les termes de la cohabitation : ils n'ajoutent aucun pouvoir et ne retirent pas le contrôle du PJ.

**Purge précoce.** 1 heure, 25 po. Avant scellement, le rite détache la présence, même après les 72 heures d'instabilité. Délivrance des malédictions, restauration suprême ou l'option Annulation d'enchantement de dissipation du mal et du bien suffisent également, sans rite. Le consentement exigé par le rite ne s'ajoute pas aux conditions d'un sort qui n'en demande pas. Sanctification suit la page 4.

**Ascension.** Un porteur stable accomplit un rite de 8 heures pour atteindre le stade suivant, avec le niveau requis et au moins un repos long achevé depuis sa précédente accession. Aucun stade n'est sauté. Obtenez un nouveau don et une nouvelle faiblesse selon la méthode retenue, puis appliquez les améliorations. Le maximum d'essence augmente sans rendre de points.

| Stade atteint | Niveau minimum | Offrandes |
|---|---|---|
| 2 | 5 | 100 po |
| 3 | 11 | 1 000 po |
| 4 | 17 | 5 000 po |

**Libération après scellement.** Accomplissez un rite de 8 heures. À son terme, un officiant applique le sort ou l'effet requis ci-dessous, avec ses règles de lancement, actions, emplacement et composantes habituelles. Leurs coûts s'ajoutent aux offrandes. Restauration suprême peut remplacer délivrance des malédictions aux stades 1 et 2. À tout stade, l'option Annulation d'enchantement de dissipation du mal et du bien peut remplacer le sort indiqué.

| Stade actuel | Offrandes | Sort requis, version 2014 |
|---|---|---|
| 1 | 100 po | Délivrance des malédictions |
| 2 | 500 po | Délivrance des malédictions |
| 3 | 1 500 po | Restauration suprême |
| 4 | 5 000 po | Restauration suprême |

**Exception maison.** Après scellement, ces trois sorts ne rompent la hantise que dans cette libération ; leurs autres effets habituels restent disponibles. Une libération retire tous les traits et effets de cette malédiction, sans perte de niveau de classe ni remboursement de ressources. Elle ne crée aucun PNJ allié par elle-même.

**Achever l'histoire.** Au scellement, le joueur et le MJ peuvent convenir d'une condition de libération précise et réalisable, liée au souhait de la présence : rendre des ossements à un tombeau, rétablir une identité, réparer un tort. Une fois remplie, elle permet une libération de 1 heure, sans offrandes ni sort, à tout stade. L'accomplissement seul ne retire pas les traits ; la méthode ordinaire reste disponible.

**Retour à la vie et souhait.** La mort seule et les retours ordinaires à la vie, y compris réincarnation, ne purgent pas le lien. Résurrection suprême (True Resurrection, 2014) le purge lorsqu'elle vous ramène à la vie, même après scellement. Ne la confondez pas avec restauration suprême (Greater Restoration). Souhait peut reproduire le sort final d'un rite ; une libération directe sans rite relève de ses usages exceptionnels.

# Guide du maître du donjon

*Préparer la relation, les indices et les contraintes • Observer la contribution du personnage*

**Un soutien supplémentaire.** La réserve de deux à cinq points doit servir à la protection, au déplacement, à l'enquête et à la volonté. Aucun coût de transformation ne la réduit. Les deux dons passifs ou à volonté, Savoir emprunté et Main d'outre-tombe, restent utiles sans essence. Tenez compte de l'ensemble des récompenses du groupe plutôt que de chercher une compensation exacte par les faiblesses.

**La présence reste une relation.** Le MJ peut lui donner une personnalité, des opinions et un souhait. Évitez d'en faire une voix omnisciente ou une autorisation de prendre les commandes du PJ. Les objectifs du groupe ne devraient pas dépendre de l'obéissance à ses demandes. Le joueur décide de prêter sa voix ; une faiblesse ne lui impose pas de révéler un secret choisi par le MJ.

**Des indices concrets.** Préparez, pour un objet important, la dernière personne qui l'a touché, le dernier acte de violence proche et sa dernière détérioration. Choisissez le fragment en fonction de la question. Décrivez ce qui était perceptible à cet endroit, y compris les indices incomplets. Une lecture réussie doit apporter l'information réellement contenue dans la scène, même si elle facilite fortement l'enquête.

**Choisir une faiblesse pertinente.** Voix indiscrète ou Repos partagé interviennent souvent ; Ombre étrangère et Sensibilité à l'exorcisme dépendent davantage du scénario. Avec cette dernière, la provenance change les renvois concernés : le défunt est exposé au renvoi ordinaire des clercs, contrairement au fiélon et à la fée. La provenance n'est donc pas purement décorative dans tous les cas.

**Méthode 2 : les deux d8.** Avec la méthode par tirage, lancez un d8 pour le don et un autre pour la faiblesse à chaque stade. Relancez les doublons, un don inutile même dans ses améliorations futures, ou une faiblesse entièrement neutralisée par une capacité permanente. Avant le tirage, écartez pour tous les PJ les faiblesses toujours inopérantes ou constamment bloquantes dans la campagne. Un chevauchement partiel ne suffit pas à relancer.

**Pas de cumul de cette collection.** Un personnage ne cumule pas la hantise avec une autre malédiction jouable de cette collection. Retirez la première avant de contracter la seconde. Les autres malédictions, sorts et effets suivent leurs règles habituelles. L'équilibre d'une addition de plusieurs de ces progressions n'est pas établi.

**Exemples d'arbitrage.** Pas guidé en action bonus permet ensuite de lancer un sort avec votre action : le don n'est pas un sort. Le contrôle d'une main déjà invoquée ne lance pas non plus de sort. En revanche, Regard d'effroi et Œil détaché exigent chacun votre concentration : ils ne peuvent pas être maintenus ensemble.

**Essais utiles.** Sur trois à cinq séances, notez les essences dépensées par don, les dégâts effectivement évités, les compagnons sauvés par Pas guidé et les informations obtenues. Mesurez le temps de jeu consacré à l'esprit et à l'œil pour que les autres joueurs restent impliqués. Une faiblesse jamais rencontrée et une capacité rarement utile appellent d'abord une discussion sur la campagne.

**Statut et crédits.** Création originale de Shuji ; rédaction et analyse mécanique assistées par IA. Contenu maison pour D&D 2014, sans approbation de Wizards of the Coast. Les vérifications théoriques ne remplacent pas les essais dans votre campagne.

# Aide de jeu

*Les décisions d'un tour et les informations à noter*

| Repère | Règle |
|---|---|
| Essence / DD | Maximum = stade + 1 ; repos long, sauf Attache matérielle. DD = 8 + maîtrise + modificateur de Sagesse ou Charisme choisi. |
| Réaction | Rempart, bonus actif de Savoir ou Seconde volonté : une seule réaction disponible à la fois. |
| Action bonus | Pas guidé ; au stade 3, contrôle d'une main déjà créée. Cela ne lance pas de sort. |
| Concentration | Regard d'effroi ou Œil détaché : un seul à la fois, également incompatible avec un sort à concentration et avec la Rage. |
| Main d'outre-tombe | Une action pour lancer le sort de 2014, avec V et S. Une seule main ; durée 1 minute. |
| Pas guidé | 3 / 6 / 9 / 12 m selon le stade ; arrivée visible. Stade 3 : un compagnon pour 2 essences au total. |
| Lecture | 1 minute, 1 essence, une tentative par objet entre deux repos longs. Un fragment de 6 secondes. |
| Œil détaché | 10 minutes au maximum ; concentration ; visible, dispersable. Aucune attaque, aucun sort ni autre don activé pendant l'observation. |
| Repos longs | Au plus un repos long bénéfique par période de 24 h. Repos partagé ajoute une heure à votre durée habituelle. |

**Rempart contre un coup radiant.** Vous avez encore votre réaction et de l'essence. Le Rempart réduit d'abord l'attaque. Si des dégâts radiants restent effectivement subis, Choc du sacré bloque ensuite les dépenses d'essence ; il n'annule pas la protection déjà utilisée. Des PV temporaires n'empêchent pas ce choc.

**Attache matérielle : exemple.** Au stade 3, le maximum est 4. Si l'attache n'est pas restée assez proche pendant tout le repos, celui-ci rend 2 points : de 1, vous passez à 3 ; de 3, à 4. Le stock déjà présent ne diminue pas.

**Le lien.** Personnage : _____ Niveau : _____ Stade : _____
Présence : _____ Provenance : _____
Souvenir : _____
Souhait / condition de libération : _____
_____

**Les ressources.** Caractéristique : Sagesse / Charisme • DD : _____
Essence : _____ / _____ • Réaction disponible : oui / non
Dons : _____
Faiblesses : _____

**Les effets à suivre.** Concentration et fin : _____
Cibles immunisées à Regard d'effroi, échéances : _____
Objets déjà lus depuis le repos long : _____
Ancrage / instabilité, si concerné : _____