# La spectralité

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

**Vous devenez l'apparition.** Votre propre corps acquiert une nature spirituelle : contours pâles, transparence fugitive, cheveux immobiles dans le vent ou voix venue de loin. Votre âme reste la vôtre. Cette famille permet de jouer une apparition, un fantôme ou une banshee selon les dons obtenus ; elle ne vous impose ni race, ni sexe, ni alignement.

**Une forme tangible au quotidien.** Vous conservez votre race, votre type, votre taille, vos vitesses, votre classe et vos décisions. Vous êtes matériel et visible par défaut, même avec une apparence diaphane. Toucher, manger, porter une armure, parler et recevoir des soins fonctionnent normalement. Seuls les dons acquis accordent les exceptions décrites. Vous ne gagnez pas le type mort-vivant.

| Stade | Nom | Niveau PJ min. | Essence max. | Dons / faiblesses |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Voilé | 1 | 2 | 1 / 1 |
| 2 | Apparition | 5 | 3 | 2 / 2 |
| 3 | Spectre | 11 | 4 | 3 / 3 |
| 4 | Esprit 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 distincts de ceux déjà acquis. Conservez vos traits et appliquez leurs améliorations de stade. Évitez un don sans bénéfice présent ni futur ou une faiblesse entièrement neutralisée par un trait permanent. La faiblesse choisie doit pouvoir compter dans la campagne.

| d8 | Don | Faiblesse |
|---|---|---|
| 1 | Passage désincarné | Cohésion fragile |
| 2 | Dérobade spectrale | Ancrage brutal |
| 3 | Flottaison | Reflet absent |
| 4 | Effacement | Présence vacillante |
| 5 | Cri de l'au-delà | Ancrage personnel |
| 6 | Voix désincarnée | Résonance involontaire |
| 7 | Regard du seuil | Repos de cohésion |
| 8 | Étreinte spectrale | Sensibilité au renvoi |

**Méthode 2 : tirage au dé.** Lancez séparément 1d8 dans chaque colonne. Relancez doublons et résultats inadmissibles ci-dessus. Un don et une faiblesse sur une même ligne ne forment pas un couple obligatoire. N'additionnez pas les résultats ; relancez seulement le dé concerné. Fixez les exclusions avec le MJ avant les jets, sans les changer après un résultat déplaisant.

**Essence et DD.** Votre essence maximale vaut votre stade + 1. Un repos long restitue les points dépensés. Tous les dons payants utilisent cette même réserve. Choisissez définitivement la Dextérité ou le Charisme au stade 1 : votre DD spectral vaut 8 + votre bonus de maîtrise + le modificateur choisi.

**Lire ce qui sert.** Acquisition : p. 2. Corps et mort : p. 3. Règles communes : p. 4. Passage et défense : p. 5-6. Autres dons : p. 7-9. Faiblesses : p. 10. Rites : p. 11. Conseils : p. 12. Aide de jeu : p. 13. Aucun stade n'accorde tous les dons ni une intangibilité permanente.

# Le déliement

*Votre propre corps se transforme ; aucune mort préalable ni présence étrangère n'est nécessaire.*

**Une source définie.** Le MJ désigne un lieu, un objet ou une faille porteur de cette malédiction. Une tentative de déliement survient lorsque vous touchez son objet pendant 1 minute continue, restez 10 minutes dans son lieu, ou franchissez sa faille. Le MJ fixe le déclencheur avant l'exposition. Un fantôme ordinaire, une frayeur ou un sort de forme éthérée ne transmet pas automatiquement la spectralité.

**La tentative.** Effectuez une sauvegarde de Charisme DD 13 ; vous pouvez choisir d'échouer. Sur une réussite, cette source ne peut plus vous affecter pendant 24 heures. Sur un échec, votre déliement commence et dure 24 heures. Cette source est alors épuisée et ne peut maudire personne d'autre. Une nouvelle exposition ne prolonge pas le délai. Une créature de type mort-vivant ou créature artificielle ne peut recevoir cette malédiction.

**Pendant les 24 heures.** Vos contours vacillent et votre voix semble lointaine, sans avantage ni pénalité mécanique. Vous n'avez encore ni don ni faiblesse. Vous pouvez accomplir un scellement ou une purge précoce (p. 11). Sans rite, après 24 heures de déliement, vous accédez au stade 1 instable et obtenez vos deux traits selon la méthode retenue.

**Votre manifestation.** Choisissez l'aspect pris par votre corps quand vous utilisez vos dons : silhouette translucide, traits d'une personne noyée, silhouette enveloppée de brume ou autre apparence reconnaissable. Elle peut s'accentuer aux stades suivants, sans changer vos statistiques. Elle ne transforme pas vos vêtements, vos outils ou votre voix en objets ou capacités supplémentaires.

**Instabilité.** Dès votre accession au stade 1 instable, vous disposez de 72 heures pour sceller ou purger la malédiction. Passé ce délai, vos dons sont suspendus jusqu'au rite et vos faiblesses demeurent. Vous restez tangible et vivant ; ce délai ne provoque ni disparition, ni changement de stade, ni perte du personnage.

**Une mort pendant ces délais.** Les compteurs de 24 et 72 heures s'arrêtent pendant votre mort et reprennent au retour à la vie, là où ils en étaient. Aucun nouveau délai n'est accordé. Un compteur déjà expiré le reste.

**Première réserve.** Votre première accession au stade 1 remplit votre essence. Après guérison puis nouvelle contamination, retrouvez les points restants avant la guérison, plafonnés au nouveau maximum ; si vous avez terminé un repos long entre-temps, la réserve est pleine. Un rite, une ascension ou un retour à la vie ne restitue autrement aucune essence.

**Un seul personnage.** La malédiction ne vous donne ni initiative, ni réserve de PV, ni concentration supplémentaire. Vous n'abandonnez aucun corps inerte et ne créez aucun double. Vous ne pouvez pas posséder autrui par ces dons. Les autres capacités de votre personnage gardent leurs règles ; aucun pouvoir du fantôme du bestiaire ne s'ajoute à ce livret.

**L'exemple de la banshee.** Une Apparition possédant Cri de l'au-delà peut prendre une allure de banshee. Elle conserve sa race et les mêmes règles que les autres porteurs. Le cri est un don tiré ou choisi selon la méthode commune ; cette apparence ne le donne pas gratuitement et n'ajoute aucune capacité du monstre.

# Corps, équipement et mort

*Une apparence diaphane ne change que ce que les traits écrits indiquent expressément.*

**Vie et matière.** Vos caractéristiques, PV maximaux, CA, mains et parole restent les mêmes. Vous respirez, mangez, buvez, dormez et subissez les états préjudiciables selon vos traits habituels. Votre apparence ne donne ni résistance, ni vol, ni vision dans le noir. Vous bloquez et occupez l'espace normalement ; une transparence d'apparence ne supprime pas un abri que votre corps fournirait.

**Équipement et passagers.** Armures, boucliers, armes et outils fonctionnent normalement. Vos objets portés ou transportés vous accompagnent dans Passage désincarné, dans vos limites de charge. Aucune autre créature ne vous accompagne, même minuscule, portée ou placée dans un espace extradimensionnel transporté. Porter un tel passager empêche d'activer Passage.

**À 0 PV.** Inconscience, sauvegardes contre la mort, stabilisation et mort instantanée restent normales. La concentration cesse si vous êtes neutralisé : Flottaison peut donc prendre fin et provoquer une chute. Aucun don ne vous transforme alors en esprit indépendant ni ne vous ressuscite.

**Après la mort.** Les effets de vos dons prennent fin. Votre corps reprend un aspect matériel ordinaire, avec les blessures et les parties encore présentes ; rien de détruit ne se reconstitue. Votre âme n'est ni capturée ni remplacée. Si un Passage est interrompu, appliquez son retour au dernier espace libre (p. 6).

| Effet de D&D 2014 | Application à la spectralité |
|---|---|
| Soins ; mot de guérison | Fonctionnent selon votre type habituel. Les dégâts nécrotiques ne vous soignent pas. |
| Sens divin ; détection du mal et du bien | Utilisent votre type réel, pas votre apparence. Vous n'ajoutez pas le type mort-vivant. |
| Protection contre le mal et le bien ; cercle magique ; exorcisme | Appliquent leurs restrictions selon votre type et leur texte. Il n'y a pas de présence étrangère distincte à expulser. |
| Retour à la vie ; rappel à la vie ; résurrection | Suivent leurs coûts, délais, état du corps et autres conditions. Le stade et les traits demeurent ; aucun repos ni remplissage de réserve n'est accordé. |
| Réincarnation ; clone | Suivent leurs règles. Par convention de ce module, la malédiction suit le personnage dans son nouveau corps. Le changement de race de réincarnation reste possible ; ce corps durable ne suspend pas les dons. |
| Résurrection suprême | Purge la spectralité lorsqu'elle vous ramène à la vie, à tout stade. Elle ne s'utilise pas ainsi sur un porteur vivant. |

**Après une guérison.** Une nouvelle contamination exige une nouvelle source admissible et recommence au stade 1. Reprenez les dons et faiblesses dans leur ordre antérieur, le choix du DD et les détails permanents de vos traits. Guérison, mort et nouvelle exposition ne réinitialisent aucune limite d'usage. Sans guérison préalable, un retour à la vie conserve directement votre stade et vos traits.

# Règles communes

*Une seule réserve et une seule concentration pour tous les pouvoirs qui en ont besoin.*

**Nature des dons.** Les dons sont magiques, mais ne sont pas des sorts. Ils ne demandent ni emplacement ni composantes, sauf indication expresse. Ils ne transmettent pas la spectralité et ne créent pas de source de contamination. Un PJ ne cumule pas plusieurs familles de malédictions jouables de cette collection.

**Actions et ressources.** Respectez l'action, l'action bonus ou la réaction indiquée. Être neutralisé empêche ces activations. Payez l'essence au moment indiqué ; une sauvegarde réussie de la cible ne rembourse pas l'essence. Une réserve vide empêche les activations payantes, pas un effet déjà payé ni Voix sans essence.

**Concentration.** Les mêmes règles que pour un sort de 2014 s'appliquent, y compris l'incompatibilité avec la Rage, les sauvegardes après dégâts et la fin si vous êtes neutralisé ou mort. Vous pouvez cesser de vous concentrer sans action. Commencer un autre effet à concentration met fin au précédent.

**Quatre dons concurrents.** Flottaison, Effacement, Regard du seuil et Étreinte spectrale utilisent la même concentration que vos sorts et autres capacités. Passage désincarné et Dérobade n'en demandent pas. Un allié peut vous accorder un effet distinct sous sa propre concentration, selon les règles de cet effet.

**Récupération.** Un repos long restitue l'essence dépensée, sauf Ancrage personnel. Un repos court, un rite, une ascension, une résurrection ou un changement de corps ne recharge rien. Les autres ressources de votre personnage restent distinctes.

**Suspension.** Vous ne pouvez plus activer les dons ; leurs bénéfices passifs sont suspendus et leurs effets en cours prennent fin. Leurs coûts ne sont pas remboursés. À la fin de la suspension, les bénéfices passifs reprennent si aucune autre cause ne les bloque ; les effets terminés ne redémarrent pas seuls. Les faiblesses restent actives, sauf indication contraire.

**Magie extérieure.** Détection de la magie révèle une aura de nécromancie sur un porteur visible. Dissipation de la magie ne purge pas la malédiction et ne termine pas les dons, qui ne sont pas des sorts ; elle peut toujours affecter des sorts ordinaires présents sur vous.

**Antimagie et formes temporaires.** L'antimagie suspend dons et faiblesses ; les délais continuent et votre existence demeure. Par exception maison, les effets de dons en cours prennent fin au lieu de reprendre à la sortie. Une transformation qui remplace vos statistiques par celles d'une autre créature suspend aussi vos dons. Un simple déguisement ne suffit pas.

**Copie d'un bénéfice.** Une autre créature ne reçoit pas gratuitement vos dons, votre essence ou une concentration indépendante. Si une capacité copie expressément une vitesse, un sens ou une résistance venant d'un don, cette copie dépend toujours du don initial : même durée restante, même concentration et même fin d'effet. Elle ne permet pas de maintenir le bénéfice après sa disparition chez vous.

**Dégâts et déclencheurs.** « Subir des dégâts » signifie en subir au moins 1 après les protections applicables. Les dégâts absorbés par des PV temporaires comptent ; ceux réduits à 0 ne comptent pas. Cohésion fragile modifie les dégâts avant ces protections. Dérobade intervient avant leur application ; Ancrage brutal, après.

# 1 • Passage désincarné

*Action • 1 essence • Déplacement immédiat : vous restez sur votre plan et ne vous téléportez pas.*

**Traverser puis redevenir tangible.** Effectuez immédiatement un déplacement spécial rectiligne vers un espace inoccupé assez grand pour vous. Ce déplacement ne dépense pas votre déplacement ordinaire et ne provoque pas d'attaque d'opportunité. Il ne permet jamais de séjourner dans une créature ou dans la matière.

| Stade | Budget maximal | Obstacle traversable |
|---|---|---|
| 1 | 6 m | Créatures seulement ; aucun objet solide. |
| 2 | 9 m | Créatures et une paroi non magique de 30 cm au plus. |
| 3 | 12 m | Créatures et une paroi non magique de 1,50 m au plus. |
| 4 | 15 m | Créatures et une paroi non magique de 3 m au plus. |

**Votre vitesse limite le budget.** Le budget utilisable est la plus petite valeur entre le tableau et votre vitesse actuelle pour le mode choisi. Ce budget est indépendant du déplacement ordinaire déjà dépensé ce tour-ci. Foncer ne l'augmente pas : cette action ne modifie pas votre vitesse. Une véritable modification de vitesse peut le modifier, sans dépasser le tableau.

**Un mouvement que vous pouvez effectuer.** Le don ne fournit aucune nouvelle vitesse ni capacité de vol. Choisissez un mode que vous pouvez utiliser et respectez ses conditions. Marcher exige un appui hors de la matière ; une traversée verticale sans appui exige un moyen adapté, comme le vol. Escalader ou nager avec votre vitesse de marche reste possible selon les règles normales et leurs surcoûts.

**Le coût du trajet.** Chaque mètre dans l'espace d'une créature ou dans la matière coûte 2 m de budget. Le terrain difficile coûte lui aussi 2 m par mètre ; ces deux surcoûts ne se cumulent pas sur une même portion. Les autres surcoûts, par exemple ramper ou escalader sans vitesse appropriée, restent applicables.

**Choisir l'arrivée.** Annoncez direction et distance. Vous devez voir l'espace d'arrivée, sauf pour traverser une paroi à partir du stade 2 : touchez alors sa face de départ et annoncez un point derrière elle. Vous ne percevez pas l'autre côté. Une porte, un mur, un plancher ou un plafond peuvent constituer une paroi.

**Mesurer la matière.** L'épaisseur est la longueur réellement parcourue dans la paroi le long du trajet, y compris en diagonale. Ses couches contiguës comptent ensemble. Deux obstacles séparés par un espace libre restent deux parois ; cette activation n'en traverse qu'une. L'espace d'arrivée doit réellement vous accueillir.

**Créatures équipées.** Traverser l'espace d'une créature permet aussi de traverser ses vêtements, armure, bouclier et armes équipés, même magiques. Cela ne compte pas comme une paroi et ne déplace ni la créature ni ses objets. Une barrière magique distincte reste interdite.

**Obstacles interdits.** Le don ne traverse aucun objet magique, aucune barrière de force ni aucune paroi créée ou renforcée par un sort encore actif. Une porte sous verrou magique est donc infranchissable ainsi. Une serrure ordinaire ne bloque pas une porte admissible, mais le don ne la déverrouille pas et ne crée pas d'ouverture pour vos compagnons.

**Ni fuite automatique ni passager.** Une vitesse de 0 empêche l'activation : le don ne vous libère pas d'un agrippement ou d'une entrave. Aucune autre créature ne voyage avec vous, même portée ou dissimulée dans un espace extradimensionnel transporté (p. 3).

# Passage et défense

*Fin du don 1 à gauche • Don 2 à droite • Les dégâts et les réactions conservent leur chronologie.*

**Vérifier l'activation.** Si vous ne pouvez pas agir, si votre vitesse vaut 0, si vos dons sont suspendus ou si vous transportez une autre créature, vous ne pouvez pas activer Passage. Ne dépensez ni action ni essence. Cela ne donne aucune information sur ce qui se trouve derrière un obstacle.

**Un trajet tenté peut échouer.** Pour une activation permise, payez l'action et l'essence ; le MJ vérifie ensuite le trajet avant de déplacer la figurine. Budget dépassé, sortie inadmissible, seconde paroi, épaisseur excessive, matière interdite ou zone d'antimagie sur le trajet : restez au départ et subissez 1d6 dégâts de force. L'échec ne révèle ni l'autre côté ni sa cause. Le MJ peut corriger une erreur manifeste de mesure avant l'engagement, sans révéler d'information cachée.

**Pendant le déplacement.** Ne faites que le trajet annoncé : aucune attaque, manipulation, activation d'objet, lancement de sort ou autre activation entre le départ et l'arrivée. Vous ne ramassez ni n'abandonnez d'objet dans la matière. Vous ne voyez rien à travers elle. Hors des obstacles, vous restez une cible normale ; aucune résistance n'est accordée. Les dangers sans collision physique, telle une zone de feu, continuent de s'appliquer selon leurs règles.

**Interruption dans un obstacle.** Si un effet extérieur interrompt réellement le déplacement dans un objet ou une créature, revenez au dernier espace libre du trajet avant cet obstacle et subissez 1d6 dégâts de force. S'il est occupé, prenez l'espace libre le plus proche accessible depuis lui sans traverser de matière, du même côté ; vous départagez les égalités. Une interruption n'autorise jamais une sortie de l'autre côté.

**Exemple : une porte.** Au stade 2, avec une vitesse de 9 m, un trajet de 3 m comprenant une porte de 20 cm coûte 3,20 m : les 20 cm de matière sont comptés deux fois. Vous passez si la sortie convient. Si la porte est sous verrou magique, la tentative échoue et coûte 1 essence, l'action et 1d6 dégâts de force.

**Les autres déplacements restent distincts.** Une interdiction visant seulement la téléportation ne bloque pas Passage. Une interdiction explicite de passage incorporel reste applicable. Vos téléportations, sorts et transformations obtenus ailleurs ne reçoivent aucune nouvelle permission de ce don.

**2 • Dérobade spectrale.** Réaction • 1 essence. Quand une attaque doit vous infliger des dégâts, après leur détermination mais avant leur application, vous pouvez gagner la résistance aux types admissibles ci-dessous pour cette attaque seulement. Le don fonctionne même contre des dégâts d'origine magique et n'exige pas de voir l'attaquant.

| Stade | Types et déclencheurs |
|---|---|
| 1 | Contondant, perforant et tranchant d'une attaque. |
| 2 | Ajoutez froid et nécrotique. |
| 3 | Ajoutez acide, feu, foudre et tonnerre. |
| 4 | Les mêmes types, même sans attaque : une occurrence de dégâts, par exemple un souffle ou une chute. |

**Ce qui reste intact.** Poison, psychique, radiant et force ne sont jamais réduits par ce don. Les effets autres que les dégâts de l'attaque restent normaux. Plusieurs résistances au même type ne se cumulent pas ; vous ne divisez pas les dégâts une seconde fois pour posséder déjà cette résistance.

**Une réaction, une occurrence.** Chaque activation consomme votre réaction. Une nouvelle attaque demande une autre activation et une réaction disponible. Vous ne pouvez donc pas payer en même temps Esquive instinctive ou absorption des éléments, qui utilisent aussi la réaction. Une résistance passive ou une réduction obtenue autrement suit ses propres règles.

**Avant le choc radiant.** Ancrage brutal déjà actif empêche de payer Dérobade. En revanche, si l'attaque qui arrive déclenche pour la première fois cette faiblesse, vous pouvez d'abord payer Dérobade : les éventuels dégâts radiants non annulés bloqueront les dépenses suivantes après leur application. Ils ne sont pas réduits par Dérobade.

# Dons de déplacement et de voile

*3 et 4 • Tous deux demandent votre concentration ; vous ne les maintenez pas ensemble.*

**3 • Flottaison.** Action bonus • 1 essence • concentration, jusqu'à 1 minute. Vous glissez au ras du sol. Vous ignorez le terrain difficile non magique du sol et pouvez vous déplacer sur une surface liquide comme sur un sol ferme. Cela n'accorde au stade 1 ni vol, ni franchissement du vide. Le liquide conserve ses dangers de contact et sa chaleur ; le don n'immunise pas à l'acide ou à la lave.

| Stade | Amélioration cumulative |
|---|---|
| 2 | Vitesse de vol égale à votre vitesse de marche, avec vol stationnaire. |
| 3 | Durée maximale : 10 minutes. |
| 4 | Durée maximale : 1 heure. |

**Vitesses et appuis.** Un modificateur commun à votre marche et à ce vol ne s'applique qu'une fois : une vitesse de marche de 9 m réduite à 6 m donne un vol de 6 m, pas de 3 m. Vos autres vitesses ne changent pas. Les conditions ordinaires de déplacement, de charge et d'agrippement restent applicables.

**Fin de la flottaison.** À la fin ou à la suspension du don, vous tombez si rien d'autre ne vous soutient. Le vol stationnaire ne préserve pas une concentration interrompue. Entrer en Rage, perdre connaissance ou commencer Effacement peut donc faire perdre le vol. Le don ne vous immunise pas à l'état à terre.

**Au stade 1.** Vous devez rester au-dessus d'une surface qui peut vous soutenir selon ce don : sol ou liquide. Vous ne franchissez pas un gouffre en flottant. Se déplacer au-dessus de l'eau ne retire pas les dangers de contact ou de température explicitement conservés par le don.

**4 • Effacement.** Action • 1 essence • concentration, jusqu'à la fin de votre prochain tour. Vous devenez invisible, avec l'équipement que vous portez. Vous restez tangible et audible. Vous cacher demande toujours les conditions et l'action habituelles ; l'invisibilité seule ne dissimule ni traces ni bruits.

| Stade | Durée maximale |
|---|---|
| 1 | Jusqu'à la fin de votre prochain tour. |
| 2 | 1 minute. |
| 3 | 10 minutes. |
| 4 | 1 heure. |

**Ce qui vous révèle.** L'effet prend fin après votre première attaque, ou dès que vous commencez à lancer un sort, infligez des dégâts autrement ou activez un autre don. Une attaque d'arme qui vous révèle bénéficie encore de l'invisibilité selon les règles normales ; un sort commencé termine d'abord Effacement, avant son éventuelle attaque.

**Objets et créatures.** Un objet abandonné redevient visible ; un objet nouvellement pris devient invisible tant que vous le portez. Aucune créature portée n'est dissimulée. Effacement ne rend pas incorporel, ne permet pas de traverser un obstacle et n'efface pas les conséquences d'un contact.

**Résonance involontaire.** La plainte imposée par cette faiblesse lors de l'activation n'annule pas l'invisibilité, mais peut révéler votre emplacement. Une activation ultérieure de Voix désincarnée termine Effacement, même si elle ne coûte aucune essence. Les avantages de l'invisibilité ne s'appliquent pas contre un observateur qui vous voit grâce à un effet qui les neutralise.

# Dons de la voix

*5 et 6 • La voix transmet une manifestation ; elle ne déplace pas vos autres capacités.*

**5 • Cri de l'au-delà.** Action • 1 essence • instantané. Vous poussez une plainte audible à 90 mètres dans des conditions normales. Chaque créature dans un cône de 4,50 m issu de vous qui peut vous entendre effectue une sauvegarde de Constitution contre votre DD spectral. Elle subit 2d6 dégâts psychiques sur un échec, la moitié sur une réussite. Le cri affecte aussi les alliés présents dans le cône.

| Stade | Amélioration |
|---|---|
| 2 | Dégâts : 3d6 ; cône de 4,50 m. |
| 3 | Dégâts : 4d6 ; cône de 9 m. |
| 4 | Dégâts : 5d6 ; cône de 9 m. |

**Règles de la plainte.** Le cône part de votre emplacement réel. Silence ou un bâillon empêche l'activation ; une créature qui ne peut pas vous entendre n'est pas affectée. Les abris et obstacles arrêtent la zone normalement. Les dégâts de chaque cible sont divisés par deux, arrondis à l'inférieur, en cas de sauvegarde réussie.

**Une banshee jouable.** Le cri affecte aussi vos alliés dans le cône et n'agit pas au-delà de sa zone, même si la plainte s'entend plus loin. Il ne met jamais automatiquement une cible à 0 PV. Voix désincarnée ne permet pas de déplacer l'origine du cône.

**Une action distincte.** Ce don utilise votre action, pas l'action Attaquer : Attaque supplémentaire ne permet pas de remplacer une seule attaque par le cri. Il n'est pas un sort ; les capacités qui modifient uniquement un sort ou ses composantes ne le modifient pas.

**6 • Voix désincarnée.** À l'acquisition, gagnez la maîtrise d'Intimidation ou de Représentation. Si vous maîtrisez déjà les deux, choisissez une compétence de Charisme que vous ne maîtrisez pas. Si vous les maîtrisez toutes, vous ne gagnez pas de maîtrise supplémentaire ; les autres usages du don restent disponibles. Ce bénéfice passif ne déclenche pas Résonance involontaire.

**Projeter la voix.** Action • aucune essence. Prononcez jusqu'à 25 mots dans une langue connue, depuis un point que vous voyez à 9 m ou moins. Votre voix reste reconnaissable, à un volume de conversation normale. Vous devez pouvoir parler. Le don ne traduit rien, n'imite pas une autre voix et ne déplace pas les composantes verbales de vos sorts. Silence sur vous ou sur le point d'émission empêche cette projection.

**Porter la voix.** La portée du point choisi devient 18 m au stade 2, 36 m au stade 3 et 60 m au stade 4. À partir du stade 2, vous pouvez rendre la phrase audible seulement à une créature que vous voyez à 1,50 m ou moins de ce point. Ce n'est pas une télépathie : une cible sourde ne l'entend pas. Silence bloque un son produit dans sa zone ou qui doit la traverser.

**L'appel lointain.** Au stade 3, pour 1 essence avec cette action, adressez jusqu'à 25 mots à une créature avec qui vous avez déjà conversé, sur le même plan et à 1 km ou moins. Vous n'avez pas besoin de la voir. Les obstacles ne bloquent pas cet appel, mais la cible doit pouvoir entendre et silence le bloque. Au stade 4, la portée devient 5 km ; elle peut répondre immédiatement par 25 mots que vous seul entendez.

**Limites de l'appel.** Pour l'appel lointain, silence bloque les paroles ou leur réponse si leur émetteur ou destinataire se trouve dans sa zone ; une zone seulement située entre vous ne bloque pas cet appel magique. La cible doit pouvoir parler pour répondre et vous devez pouvoir entendre sa réponse. Le don ne traduit rien. Un appel impossible ou inaudible pour sa cible dépense l'essence sans révéler la cause ni sa position. Au stade 4, une réponse absente ou inaudible ne rembourse pas l'essence. Ce don ne remplace ni les composantes verbales d'un sort ni les conditions du Cri.

**Votre emplacement réel.** Avec Résonance involontaire, chaque activation produit aussi la plainte à 9 m depuis vous, même si les mots sont projetés ailleurs. La maîtrise passive n'exige aucune activation et ne produit aucun son.

# Dons de perception et d'entrave

*7 et 8 • Voir l'invisible, maintenir une cible : deux usages concurrents de votre concentration.*

**7 • Regard du seuil.** Action • 1 essence • concentration, jusqu'à 10 minutes. Vous voyez les créatures et objets invisibles à 3 m ou moins comme s'ils étaient visibles. Ce sens ne traverse ni obstacle ni obscurité que vous ne pourriez normalement voir. Une créature ainsi perçue ne reçoit contre vous aucun avantage d'attaque ni protection provenant de sa seule invisibilité.

| Stade | Amélioration cumulative |
|---|---|
| 2 | Portée : 9 m. |
| 3 | Portée : 18 m. Depuis le plan Matériel, vous percevez aussi les créatures et objets présents dans la Bordure éthérée à cette portée. |
| 4 | Portée : 36 m. |

**Se cacher reste possible.** L'invisibilité seule ne permet plus à une créature de se dissimuler à votre vue dans cette portée. Un abri, l'obscurité ou un autre moyen de rester caché conserve son effet. Appliquez alors les règles ordinaires de perception ; le don ne localise pas automatiquement toute créature dans sa portée.

**Voir n'est pas atteindre.** Voir la Bordure éthérée ne permet pas d'y toucher, attaquer ou cibler une créature depuis un autre plan. Le don est un sens magique de divination : les protections qui le couvrent selon leur texte s'appliquent. Une protection visant seulement les sorts ne s'étend pas automatiquement à tous les dons.

**8 • Étreinte spectrale.** Action • 1 essence • concentration, jusqu'à 1 minute. Des filaments issus de vous retiennent une créature de taille G ou inférieure que vous voyez à 9 m ou moins, sans abri total par rapport à vous. Elle effectue une sauvegarde de Force contre votre DD spectral. Sur un échec, toutes ses vitesses sont réduites à 0. Elle répète la sauvegarde à la fin de chacun de ses tours ; une réussite met fin à l'effet sur elle.

| Stade | Amélioration cumulative |
|---|---|
| 2 | Vous pouvez choisir l'état entravé à la place de la réduction des vitesses. |
| 3 | Portée 18 m ; taille maximale TG. |
| 4 | Jusqu'à deux cibles à la même activation, chacune avec ses propres sauvegardes. |

**Choisir la prise.** À partir du stade 2, choisissez pour chaque cible, avant sa sauvegarde initiale, soit l'état entravé, soit la réduction des vitesses à 0 du stade 1. Ce choix reste fixé pour toute cette activation. Il permet de conserver l'usage initial du don, mais n'ignore pas les immunités ou protections applicables à l'effet choisi.

**Rompre le lien.** L'effet prend fin sur une cible dès qu'elle dépasse la portée, qu'un abri total vous sépare d'elle ou qu'elle réussit une sauvegarde de sortie. Une nouvelle activation remplace la précédente. Au stade 4, la libération d'une cible ne libère pas l'autre ; la perte de concentration libère toutes les cibles.

**Ce que la prise ne fait pas.** Le don n'attire pas la cible et ne vous permet pas de la déplacer. Une vitesse de 0 n'interdit ni les actions ni les réactions, ni une téléportation qui serait autrement possible. Entravé impose ses pénalités normales, mais ne pénalise pas les sauvegardes de Force. Liberté de mouvement protège contre ces restrictions magiques selon son texte.

# Les huit faiblesses

*Elles restent actives à tous les stades, sauf lorsqu'un effet les suspend explicitement.*

**1 • Cohésion fragile.** Une fois par tour, lorsqu'un effet doit vous infliger des dégâts de force, ajoutez à ces dégâts votre bonus de maîtrise avant les réductions, résistances, immunités et vulnérabilités. Cela s'applique aussi à un échec ou une interruption de Passage. Une immunité reste efficace ; Dérobade ne protège pas de la force.

**2 • Ancrage brutal.** Après avoir subi au moins 1 dégât radiant, vous ne pouvez plus dépenser d'essence jusqu'à la fin de votre prochain tour ; hors combat, pendant 6 secondes. Les dons déjà payés et Voix sans essence restent disponibles selon leurs conditions. Un nouveau blocage ne revient pas sur une Dérobade payée avant ces mêmes dégâts.

**3 • Reflet absent.** Votre reflet manque et votre ombre vacille, même sous votre apparence ordinaire. Vous avez le désavantage aux tests de Charisme (Tromperie) pour cacher la malédiction à un observateur qui peut voir cette anomalie. Les autres tests sociaux sont inchangés. L'absence d'ombre n'accorde aucun bonus de Discrétion ; une illusion qui masque réellement l'anomalie fonctionne normalement.

**4 • Présence vacillante.** Tant que votre réserve d'essence est vide, vous avez le désavantage aux tests de Force (Athlétisme) et de Dextérité (Escamotage). Récupérer au moins 1 essence met fin à ces désavantages. Votre équipement ne vous échappe pas automatiquement et vos jets d'attaque, sauvegardes et vitesses restent inchangés.

**5 • Ancrage personnel.** Choisissez un objet personnel non magique que vous pouvez porter. S'il n'est pas resté à 3 mètres ou moins pendant tout votre repos long, ce repos restitue 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'ancrage.** Un rite de 1 heure et 25 po d'offrandes consommées désigne un nouvel objet, même si l'ancien est perdu ou détruit. L'ancien cesse alors d'être un ancrage. Ce rite n'est pas un repos et ne restitue pas d'essence. L'objet ne contient pas votre âme : sa destruction ne vous tue pas et son détenteur ne peut pas vous commander.

**6 • Résonance involontaire.** Chaque activation de don produit une plainte distincte, audible à 9 m dans des conditions normales depuis votre emplacement réel, y compris une activation sans essence de Voix. Si vous ne pouvez pas produire ce son, notamment sous silence ou avec un bâillon, vous ne pouvez pas activer de don. La plainte ne termine pas à elle seule Effacement, mais peut révéler votre position. Un effet déjà actif ou un bénéfice passif ne produit pas de plainte supplémentaire et continue normalement.

**7 • Repos de cohésion.** Votre repos long exige 1 heure de plus que sa durée habituelle pour votre personnage. Vous la consacrez au sommeil, à la transe ou à une activité légère selon vos besoins ordinaires. Les repos courts et la limite d'un repos long bénéfique par période de 24 heures ne changent pas.

**8 • Sensibilité au renvoi.** Lorsqu'une aptitude qui renvoie normalement les morts-vivants en les contraignant à fuir vous inclurait si vous aviez ce type, effectuez une sauvegarde de Sagesse contre son DD. Respectez portée, perception et exclusions de cibles de l'aptitude. Sur un échec, vos dons sont suspendus pendant 1 minute. À la fin de chacun de vos tours, répétez la sauvegarde ; une réussite termine cette suspension. Hors initiative, faites un jet toutes les 6 secondes.

**Limites du renvoi.** Vous ne fuyez pas, n'êtes pas détruit et restez tangible. La malédiction n'est pas purgée ; aucun facteur de puissance n'est accordé. Si votre type réel est déjà admissible à l'aptitude, faites un seul jet et appliquez aussi ses conséquences normales. Bannissement et l'option Renvoi de dissipation du mal et du bien ne déclenchent pas cette faiblesse.

**Le vol peut cesser.** Une suspension termine Flottaison : sans autre soutien, vous tombez. Réussir ensuite un jet contre le renvoi ne redémarre pas le vol ; une nouvelle activation est nécessaire.

# Sceller ou reprendre corps

*Rites maison ; ils ne changent pas votre race et ne sont pas le sort réincarnation.*

**Accomplir un rite.** Le porteur doit être en vie et consentant. Un officiant consentant, qui peut être lui-même, conduit le rite auprès de lui. Aucun niveau de lanceur de sorts n'est requis, sauf pour les sorts expressément indiqués. Une interruption de plus de 1 minute oblige à recommencer. Les offrandes sont consommées à la réussite. Le rite ne constitue pas un repos et ne restitue aucune ressource.

**Scellement.** 1 heure, 25 po. Pendant les 24 heures de déliement, accédez immédiatement au stade 1 stable et obtenez vos traits selon la méthode retenue. Après cette phase, le rite stabilise la malédiction et rétablit les dons suspendus par l'instabilité, sous réserve d'autres suspensions. Il ne change aucun trait. Vous fixez votre manifestation sans abandonner votre âme.

**Purge précoce.** 1 heure, 25 po. Avant scellement, ce rite met fin au déliement ou à la malédiction. Délivrance des malédictions et restauration suprême suffisent aussi, sans rite ni offrandes, avec leurs composantes habituelles et le seul consentement éventuellement exigé par leur texte. Cette purge reste accessible après le délai d'instabilité de 72 heures.

**Ascension.** Un porteur stable peut atteindre le stade suivant par un rite de 8 heures s'il possède le niveau requis et a terminé au moins un repos long depuis sa précédente accession à un stade. Il ne saute aucun stade. Il acquiert un don et une faiblesse, puis applique les améliorations. Son maximum d'essence augmente, mais ses points actuels ne changent pas.

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

**Reconstitution après scellement.** Accomplissez un rite de 8 heures. À son terme, un officiant lance le sort requis sur le porteur, avec ses actions et composantes habituelles, dont les coûts s'ajoutent aux offrandes. Aux stades 1 et 2, restauration suprême peut remplacer délivrance des malédictions.

| 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, délivrance des malédictions et restauration suprême ne lèvent la spectralité que dans le cadre de cette reconstitution. Leurs autres effets restent normaux. Résurrection suprême conserve sa purge lorsqu'elle vous ramène à la vie. Souhait peut reproduire un sort selon ses règles, mais cette reproduction ne supprime pas les conditions du rite ; une purge hors de ces conditions relève d'un souhait exceptionnel, à la discrétion du MJ.

**Retrouver votre existence.** La guérison retire les dons, leurs effets en cours, les faiblesses et l'apparence surnaturelle propre à la spectralité. Vous restez vivant, avec les mêmes race, niveau, PV actuels et maximaux. Les blessures et membres manquants demeurent. Aucun nouveau corps ni esprit indépendant n'est créé. Si un don de vol se termine, les règles ordinaires de chute s'appliquent. Un porteur mort doit d'abord revenir à la vie par une méthode appropriée.

**Aucune quête nécessaire.** La méthode de guérison est entièrement définie ci-dessus. Aucun souvenir à inventer, regret à interpréter ou objectif secret du MJ n'est requis. La source initiale peut fournir une histoire, mais sa destruction ne guérit pas automatiquement les porteurs et son emplacement ne limite pas leur liberté de déplacement.

# Conseils au MJ

*La spectralité est une récompense supplémentaire ; les faiblesses ne lui donnent pas un prix mathématique exact.*

**Trois identités distinctes.** La hantise met en scène une présence auxiliaire ; la revenance, un retour de la mort dans un corps marqué ; la spectralité, la transformation de votre propre corps en apparition. L'apparence est libre dans chaque famille ; seules les capacités écrites donnent des pouvoirs. Le stade Spectre n'accorde pas le bloc de statistiques du monstre.

**Une traversée utile.** Une porte ordinaire admissible doit pouvoir être franchie sans nouvelle exception improvisée. Passage ne l'ouvre pas aux compagnons, ne transporte personne et consomme une ressource. Déterminez normalement les pièces, parois et protections avant de résoudre le pouvoir ; ne modifiez pas leur nature après l'annonce pour annuler son utilité.

**La vitesse reste déterminante.** Au stade 4, un personnage qui marche à 9 m dispose de 9 m de budget de Passage, malgré le plafond de 15 m. Traverser 3 m de matière en coûte 6 ; il reste 3 m de trajet libre. Une vitesse plus élevée améliore ce budget, mais ne change ni la limite d'épaisseur ni le nombre de parois.

**Les dons se concurrencent.** Au stade 2, trois essences peuvent financer trois cris, ou un vol, une traversée et une Dérobade. Il ne s'agit pas de trois utilisations de chaque don. Flottaison, Effacement, Regard et Étreinte se disputent en outre la concentration. Les capacités de classe ne réinitialisent pas ces coûts.

**Ne pas punir l'apparence.** N'ajoutez pas de malus mécanique parce que le personnage semble fantomatique. Un PNJ peut réagir à ce qu'il observe, mais seuls les traits acquis imposent désavantages, dégâts supplémentaires ou interdictions. Une faiblesse évitable par une précaution prévue reste effectivement évitable.

**Des contraintes adaptées au scénario.** Ancrage personnel est surtout logistique ; Reflet absent compte si dissimuler sa nature importe. Force, radiant et renvoi dépendent des adversaires. Résonance est plus contraignante pour un infiltrateur. Choisissez des faiblesses pertinentes et offrez des récompenses comparables aux autres PJ.

**Points à observer en partie.** Relevez les obstacles franchis, la durée effective du vol, les occasions d'invisibilité utile, les réactions défensives choisies et les tours réellement gênés par Étreinte. Une cible entravée peut encore agir ; ne comptez pas chaque tour entravé comme un tour perdu.

**Références de règles.** Les Basic Rules 2014 fournissent le cadre. Le fantôme et la banshee inspirent le thème ; leurs pouvoirs ne sont pas transposés gratuitement.

**Crédits et statut.** Création originale de Shuji ; révision rédactionnelle et analyse mécanique assistées par IA. Contenu maison, sans approbation de Wizards of the Coast et sans règles 2024 requises. Les vérifications théoriques ne remplacent pas les essais en campagne ; aucun essai joué n'est revendiqué.

# La spectralité à table

*Aide de jeu • Notez vos seuls traits acquis ; les pages précédentes donnent leurs conditions complètes.*

| Sur votre fiche | Valeur ou suivi |
|---|---|
| Stade / niveau minimum | 1 / 1 ; 2 / 5 ; 3 / 11 ; 4 / 17. |
| Essence actuelle / maximale | Maximum 2 / 3 / 4 / 5 ; récupération au repos long, sauf Ancrage personnel. |
| DD spectral | 8 + maîtrise + modificateur de Dextérité ou de Charisme, choisi une fois. |
| Concentration | Flottaison OU Effacement OU Regard du seuil OU Étreinte ; commune avec vos sorts. |
| Traits acquis | Un don et une faiblesse par stade ; aucun don n'est accordé par la seule apparence. |

| Don | Coût et rappel |
|---|---|
| Passage désincarné | Action, 1 essence. Trajet rectiligne, budget 6 / 9 / 12 / 15 m limité par la vitesse. Matière et créatures : coût doublé. Paroi 0 / 0,30 / 1,50 / 3 m ; jamais de passager. |
| Dérobade spectrale | Réaction, 1 essence, avant les dégâts d'une attaque ; résistance à certains types. Au stade 4, une occurrence sans attaque devient admissible. Jamais force, radiant, psychique ou poison. |
| Flottaison | Action bonus, 1 essence, concentration. Sol difficile non magique ignoré et marche sur liquide ; vol stationnaire dès stade 2. Durée 1 min / 1 min / 10 min / 1 h. |
| Effacement | Action, 1 essence, concentration. Invisible ; fin après une attaque ou dès un sort, d'autres dégâts infligés ou un autre don activé. Durée : fin du prochain tour / 1 min / 10 min / 1 h. |
| Cri de l'au-delà | Action, 1 essence. Cône de 4,50 / 4,50 / 9 / 9 m ; 2 / 3 / 4 / 5d6 psychiques. Constitution pour moitié, arrondie à l'inférieur. Cibles capables d'entendre, alliés compris. |
| Voix désincarnée | Maîtrise passive ; action gratuite en essence pour projeter 25 mots. Appel lointain à 1 km dès stade 3 pour 1 essence ; 5 km et réponse au stade 4. |
| Regard du seuil | Action, 1 essence, concentration 10 min. Voir l'invisible à 3 / 9 / 18 / 36 m ; Bordure éthérée depuis le Matériel dès stade 3. Aucun passage entre plans. |
| Étreinte spectrale | Action, 1 essence, concentration 1 min. Force initiale puis fin de chaque tour. Vitesses 0, ou entravé au choix dès stade 2. Portée 9 / 9 / 18 / 18 m ; deux cibles au stade 4. |

**Avant un Passage.** Vérifiez votre action, essence, vitesse et absence de passager ; annoncez un trajet et une arrivée. Le don ne laisse jamais dans un mur. Un trajet tenté qui échoue coûte quand même l'action, l'essence et 1d6 de force, modifié par Cohésion fragile si vous la possédez.

**Avant de changer de concentration.** Mettre fin à Flottaison peut vous faire tomber. Effacement ne vous rend pas silencieux. Les dons ne vous donnent ni type mort-vivant, ni seconde fiche, ni retour automatique après la mort.