



émotions des gens avec une douce chanson, de les terroriser complètement, ou de hurler assez puissamment pour arracher la chair, briser les os et rompre la roche. Malheureusement, cette Horreur n'affecte les vivants (et les apparitions manifestées) que quand le personnage se manifeste complètement ; dans le cas contraire, il reste invisible et inaudible pour les vivants et ne peut affecter que les fantômes et les entités projetées. Aux faibles coûts en Vitalité, l'utilisateur provoque une réponse émotionnelle de ses cibles, et sa mélodie est audible par ceux qui l'entourent. Elle peut calmer la fureur, exciter la colère, et même causer assez de terreur pour que ses adversaires s'enfuient et s'évanouissent devant elle. Avec plus de contrôle et une dépense plus importante, son cri déchire la chair et même la pierre. Elle peut même briser les fondations d'immeubles ou arracher des portes blindées. Toutes les personnes à portée "normale" d'oreille entendent le Gémissement, qu'elles soient humaines (si la Banshee est complètement manifestée) ou des apparitions (dans l'autre cas). Les Hanteurs ne peuvent pas choisir cette Horreur.

Système : Le fantôme ou l'entité projetée utilisant cette Horreur peut tout pulvériser, depuis les émotions à la chair et au granit, en hurlant des vagues de fureur brute vers ses cibles. L'apparition peut entretenir son Gémissement pendant un nombre de tours égal à sa (Vitalité dépensée +1), tant qu'elle reste à portée de sa cible. Elle peut se déplacer sans que cela n'affecte le pouvoir, mais elle n'a pas la possibilité d'esquiver, de combattre ou d'accomplir aucune action plus compliquée que la marche. Tous les effets provoquant des dégâts matériels sont permanents, mais peuvent être soignés ou reconstruits ; les effets émotionnels passent avec le temps ou un changement de situation. (Cela ne marche pas beaucoup d'apaiser des gardes de sécurité en les attirant dans un état de paisible relaxation si votre ami Poltergeist les utilise ensuite comme cibles d'entraînement au lancer de couteau.)

En dépensant de 0 à 2 points de Vitalité, le personnage peut affecter les émotions des personnes qu'il cible. Au plus bas niveau (**aucune Vitalité dépensée**), un Banshee peut calmer et apaiser les inquiétudes de ses cibles ; en dépensant plus de Vitalité (**2 points de Vitalité**), elle peut les terroriser et les faire fuir, prises de panique. La Volonté de la cible est la difficulté du jet de Manipulation + Empathie du personnage. Le nombre de succès obtenus détermine le degré de la réponse émotionnelle de la cible, mais la Vitalité dépensée agit aussi comme limite supérieure aux effets (ainsi, une dépense nulle indique que le personnage peut, au mieux, n'obtenir rien de mieux qu'un effet "Un Succès" ; cf. table). Les réussites émotionnelles ne se cumulent pas durant le temps d'application du pouvoir. Si un personnage continue son gémissement, il n'augmentera pas le résultat initial, à moins qu'il ne rajoute de la Vitalité pour accumuler d'autres succès. En ajoutant plus de Vitalité, la durée du Gémissement n'augmente par contre que d'un tour par point de Vitalité supplémentaire, et pas de (Vitalité dépensée + 1) tours à chaque fois.

Exemple : Kate essaie de calmer un fantôme meurtrier en dépensant un seul point de Vitalité, ce qui signifie que le pouvoir durera pendant deux tours. Bien qu'elle obtienne quatre succès sur son jet de Manipulation + Empathie, elle ne peut bénéficier que de trois succès, étant donné qu'elle a dépensé pour son pouvoir un

seul point de Vitalité. Le fantôme reste toujours dangereux, aussi Jennifer, la joueuse de Kate, insuffle-t-elle un point supplémentaire de Vitalité dans son Gémissement, ce qui lui permet d'obtenir deux autres succès, qu'elle peut utiliser. Elle ajoute ces deux nouveaux succès aux trois précédents, ce qui correspond à un total de cinq succès. Le Gémissement dure maintenant trois tours (1 point de Vitalité initialement dépensé + 1 pour le bonus normal + 1 pour le point de Vitalité rajouté après).

Un Succès : Légèrement apaisant ou ennuyeux. Diminuez tous les groupements de dés Physiques d'un dé si le Gémissement est apaisant ; diminuez tous les groupements de dés Mentaux ou Sociaux d'un dé s'il est ennuyeux. Seule une personne peut être affectée. Nombre maximum de succès utilisables pour une dépense nulle de Vitalité.

Deux Succès : Calme un bébé en train de hurler ou enrage un client ordinaire en train de faire la queue. Diminue de deux les groupements indiqués ci-dessus. Deux personnes peuvent être affectées.

Trois Succès : Apaise un travailleur banlieusard en colère ou ennuie une mère sereine. Diminue de trois les groupements indiqués ci-dessus. Jusqu'à cinq personnes affectées. Nombre maximum de succès utilisables pour une dépense d'un point de Vitalité.

Quatre Succès : Calme une veuve récente ou enrage un garde de sécurité maître de lui-même. Diminue de quatre dés les groupements indiqués ci-dessus. Jusqu'à dix personnes affectées.

Cinq Succès : Apaise un lunatique enragé ou enrage un moine bouddhiste en train de méditer. Diminue de cinq les groupements de dés indiqués ci-dessus. Jusqu'à cinquante personnes affectées. Nombre maximum de succès utilisables pour une dépense de deux points de Vitalité.

Si un personnage dépense 2 points de Vitalité ou plus, il peut alors utiliser cette Horreur pour blesser physiquement une ou plusieurs personnes lui faisant face, situées à moins de dix mètres de lui. S'il attaque un groupe de personnes, il ne peut pas effectuer de distinction entre elles ; toutes les personnes du groupe risquent de subir des dégâts puisqu'elles se trouvent toutes à portée de son hurlement de rage. Les victimes peuvent effectuer un jet de Vigueur pour encaisser normalement les dégâts, le niveau de difficulté de ce jet étant égal à (3 + points de Vitalité dépensés). La cible subit en dégâts létaux ce qu'elle n'a pas réussi à encaisser.

Si un fantôme ou une entité projetée désire augmenter la puissance de cette Horreur quand il l'utilise, le joueur peut rajouter de la Vitalité pour augmenter l'effet, plutôt que de recommencer à zéro.

Exemple : Jennifer dépense deux points de Vitalité pour que Kate terrifie les voyous. Puisqu'il y a deux cibles dans sa zone d'effet (sans compter la victime qui souffrira aussi hélas), le Conteur effectue un jet contre la Volonté de toutes les personnes présentes. Malheureusement, Jennifer obtient un faible résultat, et n'arrive pas à