



## Présentation du jeu

dimanche 18 juin 2006, par [Renfern](#)

### Présentation par Lazuli :

Tout prend place dans le Monde des Ténèbres, une sorte de reflet difforme de notre monde actuel, légèrement plus sombre et torturé, ce monde où rôdent au coin de la rue des choses innommables, tapies dans l'ombre, attendant le bon moment. Donna est une personne normale, dont la vie n'a rien de réellement exceptionnel... quoiqu'elle a une particularité : elle a frôlé plusieurs fois la mort, ce qui lui donne une certaine affinité avec « l'autre côté », ou disons un autre regard. Mais mis à part ça, rien ne différencie cette personne d'une autre, rien de remarquable en tous cas. Orpheus est une société qui a gagné en notoriété ces dernières années. Ses spots de pub la présentent comme la référence dans la recherche sur les Entités d'Après-Vie (terme politiquement correct pour désigner les fantômes), présentant la chose d'une manière très scientifique, avec des images de laboratoires et de types en blouse blanche... Les spots parlent aussi de son équipe de choc, son service d'Experts Enquêteurs : des hommes et des femmes entraînés, maîtrisant des techniques avancées de projection astrale. Qu'on y croit ou pas, la société tourne rond et l'on parle d'elle.

Bientôt, Orpheus et Donna vont entrer en contact, et la femme va apprendre qu'elle n'est pas tout à fait quelqu'un comme les autres. Donna va se voir proposé un poste d'Expert Enquêteur au sein d'Orpheus, et la société va lui apprendre à utiliser ce potentiel, à le maîtriser. Les cours et séances d'entraînement se succèdent et Donna a bientôt la capacité de se projeter, de séparer son esprit de son corps, et d'interagir avec les défunts. Elle est ensuite affectée à un groupe, chaque membre ayant des capacités particulières, propres à son Ombre (sorte de catégorie de fantôme). Une

nouvelle vie débute pour Donna, dans une entreprise un peu particulière...

Le décor est posé, ici les personnages sont des gens normaux placés dans une situation qui est loin de l'être. Vont se succéder des "missions" proposées par Orpheus, qui sont en fait des commandes de clients, en tous genres : allant de la simple prise de contact avec un défunt (pour obtenir des informations que seul lui avait, par exemple) à la "fumigation" (sorte de dératisation ectoplasmique). Les personnages sont lancés dans une interminable histoire de fantôme, où l'on retrouve les bases installées par les films, tout se recoupant. Les différentes Ombres correspondent à des psychologies différentes. On trouve le Poltergeist, la Banshee, le Chevaucheur, le Hunteur et le Feu Follet, chacun ayant ses particularités et ses manières différentes d'interagir avec le monde qui l'entoure. Les personnages seront vite confrontés à des antagonistes de natures très diverses, eux-mêmes devant prendre soin de ne pas trop laisser la Rancœur les consumer jusqu'à la perte de contrôle...

Un univers mature et original, qui s'éloigne des jeux où l'on joue des entités supérieures.

---

### Présentation par Sillyboy :

Orpheus... Derrière ces sept lettres se dissimule bien plus qu'une reprise mythique. Au MJ averti, ce mot résonne comme le doux son de l'impitoyable et implacable machine infernale d'une méta-intrigue déroutante. Mais pour un néophyte, Qu'est ce que



Orpheus ?

Orpheus est officiellement une société non-gouvernementale, menant des recherches parapharmaceutiques sur la possibilité d'une existence post-mortem. Ces derniers mots peuvent entraîner dans un tourbillon de questionnement... Qu'est ce que l'après vie ; qu'en est-il des fantômes ; l'espèce humaine entière nous attend-elle la, passées les barrières physiques ; pourquoi l'humanité est-elle privilégié...

Tout commence pour les joueurs dans la banalité de leur vie quotidienne ; certains présentant, ou non, des expériences plus ou moins grandes sur le domaine qu'est la mort. Ils se verront, dans leur aléas routiniers, découvrir plus avant cette société aux habitudes très peu communes...

C'est la première marche à gravir sur un escalier dont on ne voit la fin. Et dès lors tout bascule ; leurs convictions, leurs croyances religieuses, mais surtout leur vie. La-dite société leur proposera des contrats, des allures de missions presque militaires, en réalité des commandes réalisées par des clients

aux moyens financiers aisés, afin de satisfaire des requêtes de type paranormal.

Un oeil averti pourrait voir l'évolution de ces personnes au sein de cette étrange entreprise, comme un aboutissement pour certain, une damnation pour d'autre. Concrètement, c'est plutôt une quête de la perfection spirituelle au sens propre, et non pas au sens moral. Mais cette quête est un combat contre soi même... un combat contre ses émotions. Dans ce monde ténébreux, seul un contrôle total de vous-même vous assure votre pérennité... dans le cas contraire, vous vous enliserez dans les affres de votre haine...

C'est votre personnalité qui vous définit, votre personnalité qui vous accorde certains droits... À vous de savoir user sagement de vous-même, pour ne pas sombrer dans la paranoïa d'un monde dont en réalité, vous ne connaissez rien !

P.-S.

Merci aux auteurs !