



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Orpheus > Suppléments > **Ton de Gris**



Supplément # 2

Ton de Gris

vendredi 23 juin 2006, par [Renfern](#)

Ici Radio - Free Death

... la voix de l'après vie. Des centaines de personnes sont mortes parce qu'elles ont absorbé du pigment corrompu, mais les médias ne savent pas que tous ces junkies sont devenus des fantômes. Nous avons une épidémie d'âmes perdues entre nos mains, et les vautours commencent leur descente. Ce que vous devez vous poser comme question, mes fidèles auditeurs, c'est : qui a empoisonné la drogue et pourquoi les Spectres construisent des ruches ?

La Mort, et Pire Encore...

Des centaines de personnes meurent à cause d'une drogue corrompue, soulevant un autre des mystères liés au Groupe Orpheus. En plus de proposer de nouveaux défis et dangers, Tons de Gris met en scène un nouvel ennemi, le responsable du pigment. Mais n'ayez aucune crainte. Malgré ce mal en plein essor, l'espoir arrive sous forme d'informations inédites, d'Horreurs nouvelles et d'alliés inattendus.

Dans Tons de Gris, vous trouverez :

- Le nouveau cadre de la méta-intrigue d'Orpheus ; le pigment n'est pas aussi inoffensif qu'on pouvait le croire.
- Une nouvelle Ombre : le Phantasme, tisseur d'illusion.
- De nouveaux Historiques, Horreurs, et rôles à utiliser dans votre chronique d'Orpheus.

Pour plus d'informations sur ce supplément, rendez-vous sur le GROG : [Cliquez ici pour accéder directement à la bonne fiche.](#)

P.-S.

Voici le troisième volet de la saga Orpheus, qui fait suite à la Croisade des Cendres.