

Rock & Goth

№66 - October 2009



Ghostspell

Queen of the DAMNED

EXCLUSIVE!
ONE NIGHT IN THE (UN)LIFE OF THE GOTHIC DIVA

*Descend from Heav'n Urania, by that name
If rightly thou art call'd, whose voice divine
Following, above th' Olympian Hill I soar,
Above the flight of Pegasus wing'd,
The meaning, not the Name I call: for thou
Nor of the Muses nine, nor on the top
Of old Olympus dwellest, but Heav'n lie borne,
Before the Hills appear, or Fountain flows,
Thou with Eternal Wisdom didst converse,
Wisdom thy Sister, and with her didst play
In presence of th' Almighty Father, pl
With thy Celestial Song.*



SON

Lorsque le Monde fut créé et le vide rempli, ce fut dans un bruit assourdissant, propulsant une onde qui fit vibrer toute la Création. Le domaine du son est lié à la parole, au chant et à la musique dans sa forme structurée et harmonieuse, mais également au vacarme et au tumulte dans sa forme dissonante.

Associé à : Apollon, Baron Samedi, Dionysos, Tlazoltéotl

Écholocation (Son •)

Réserve de dés : —

Coût : —

Avec ce pouvoir vous pouvez vous repérer parfaitement dans l'obscurité totale, tel une chauve-souris ou un cétacé, que vous soyez dans l'air ou dans l'eau (votre corps émet un son à ultra-haute fréquence qu'il est absolument impossible d'entendre à moins de posséder une Perception épique ou ce don – même les animaux n'ont pas une ouïe assez développée). Si vous êtes dans un lieu « vide » ou dénué d'atmosphère (dans une salle vidée grâce à une pompe à vide, dans l'espace, dans la zone du don Silence – cf. plus loin), ce don ne fonctionne pas puisque les ondes sonores sont incapables de circuler. Si vous êtes sourd ou incapable de communiquer, ce don ne fonctionne pas non plus.

À la discrétion du conteur, ce don permet de détecter les créatures matérielles mais invisibles, selon la façon dont fonctionne cette invisibilité (s'il s'agit de manipuler la vue et d'effectivement disparaître, Écholocation permet de les repérer ; s'il s'agit d'affecter l'esprit de la cible pour lui faire croire qu'il n'y a personne, Écholocation ne fonctionne pas).

Missive (Son ••)

Réserve de dés : Charisme + Présence

Coût : 1 Légende

En utilisant 1 point de Légende, vous pouvez envoyer un message d'une dizaine de mots maximum à un individu que vous avez déjà rencontré et qui se trouve dans une zone déterminée par vos succès obtenus sur un jet de (Charisme + Présence).

Distance	Succès nécessaires
1 km	1
10 km	2
100 km	4
1 000 km	6
10 000 km	8
N'importe où sur ce monde	10

Si vous souhaitez envoyer plus de dix mots à la fois, vous pouvez dépenser davantage de points de Légende (2 pour 20 mots, 3 pour 30 mots, etc.) et ne faire qu'un seul jet pour tout envoyer d'un coup. Le message voyage à la vitesse du son, soit environ 1 200 km/h dans l'air et 5 000 km/h dans l'eau.

Le don Silence (cf. plus loin) empêche toute vocalisation de la missive ou sa réception.

Appel de la meute (Son •••)

Réserve de dés : Charisme + Présence

Coût : 2 Légende

À moins d'être enfermé dans un endroit entièrement insonorisé ou vide, votre cri s'entend à des kilomètres à la ronde. Bien qu'il ne soit pas assourdissant, il porte extrêmement loin et peut être entendu par toutes les créatures possédant un niveau de Légende (scions et engeances). En utilisant 2 points de Légende et en poussant un cri, vous pouvez vous faire entendre à (niveau de Légende) kilomètres – le conteur peut décider de réduire la distance si vous êtes en sous-sol ou que d'autres sons assourdissants couvrent votre cri. Tous ceux qui l'entendent (il n'y a pas de jet à faire s'ils se trouvent dans la zone de portée du cri) savent instinctivement de quelle direction provient le cri et à quelle distance il a été lancé.

Il est impossible de prononcer une phrase ou même un mot en recourant à ce don, il faut que ce soit un cri tout ce qu'il y a de plus simple (pas de vocalise à la Tarzan donc, mais une imitation d'un hurlement de loup fonctionne). Le don Silence (cf. plus loin) empêche l'Appel de la meute d'être effectué ou nuit à sa réception.

Polyphonie (Son •••)

Réserve de dés : —

Coût : 1 Légende + 1 Volonté

Vous êtes capable, durant une scène, de vous adresser à plusieurs personnes en même temps tout en leur tenant des discours différents. Vous pouvez tenir un nombre de discours simultanés égal à votre niveau d'Intelligence auquel vous ajoutez votre niveau en Intelligence épique (pas les succès automatiques, mais bien les niveaux). Un scion souhaitant utiliser ce don avec une Intelligence de 1 et pas d'Intelligence épique, ne pourrait donc rien en faire.

Attention, vous ne pouvez pas participer à de réelles discussions car tous vos interlocuteurs vous répondent en même temps sur des sujets différents et il est peu probable que vous parveniez à suivre (à moins, bien entendu, de posséder le talent d'Intelligence épique Multitâche).

Vous pouvez choisir qui entend quel discours tant que le nombre de personnes affectées est inférieur à votre [(Intelligence + Intelligence épique) x 10]. Si le nombre de personnes formant l'auditoire est supérieur, vous devez choisir lequel de vos discours est le discours « principal », celui que les gens entendent « par défaut » (et qui fait parti des multiples discours que vous pouvez tenir).

Exemple : Craig possède Intelligence 3 et Intelligence épique 2, il peut donc tenir jusqu'à cinq discours différents en simultané à 50 personnes. En s'adressant à un auditoire de 120 personnes, il décide des 50 personnes qui entendront le discours de son choix alors que les 70 autres entendront le discours « par défaut ».

Bien sûr, tous vos discours ne doivent pas forcément être dans la même langue et vous pouvez très bien parler de la même chose en chinois, en anglais et en espagnol à plusieurs auditeurs différents. Ce don dure jusqu'à la fin de la scène.

Silence (Son ••••)

Réserve de dés : —

Coût : 3 Légende

En utilisant 3 points de légende, le scion crée une zone totale de silence autour de lui dans un rayon de (Légende du scion) mètres. Tous les pouvoirs, dons, talents, etc. fonctionnant sur le son ou la parole sont inefficaces. L'utilisateur n'est pas affecté et il peut parler normalement et utiliser ses dons du domaine du Son. Ce don ne fonctionne pas sur les êtres possédant un niveau de Légende supérieur ou égal au scion qui y recourt.

Ce don permet également de se protéger d'une onde de choc, puisque celle-ci ne peut pas se propager dans la zone de « silence » ainsi créée.

Berceuse (Son •••••)

Réserve de dés : Charisme + Empathie

Coût : 3 Légende par cible

Le scion entonne une petite berceuse et utilise 3 points de Légende par personne qu'il souhaite affecter dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Celles-ci s'endorment alors paisiblement pour (10-Légende de la cible) heures, avec un minimum de deux heures. S'ils sont réveillés durant ce sommeil réparateur, ils n'en gagnent pas les effets. À leur réveil, toutes les personnes affectées regagnent un point de Volonté (sans pouvoir dépasser leur réserve maximale) et soignent tous leurs niveaux de blessures superficiels ainsi que jusqu'à trois niveaux de blessures graves. Il n'est possible de bénéficier qu'une seule fois du don Berceuse par tranche de 24 heures.

Un simple jet de (Volonté + Intégrité + Légende) permet de résister à la Berceuse, c'est pourquoi elle est rarement efficace pour endormir les gens contre leur volonté.

Bien sûr, le don Berceuse est inefficace dans une zone affectée par le don Silence. De même, les cibles doivent pouvoir entendre la berceuse (peu importe les paroles).

Chant de la sirène (Son •••••)

Réserve de dés : Charisme + Art

Coût : 2 Légende + 1 Volonté

Telle une sirène, le scion peut manipuler les autres avec son chant. Il utilise 2 points de Légende et 1 point de Volonté et effectue un jet de (Charisme + Art). Toutes les personnes à portée de voix (l'effet ne profite pas d'une amplification sonore et ne peut être enregistré ou télédiffusé) doivent effectuer un jet de (Volonté + Intégrité + Légende) et obtenir plus de succès afin de résister au Chant de la sirène. Une personne affectée se rapprochera autant que possible de l'utilisateur de ce don et, une fois à portée de vue, restera en sa présence jusqu'à la fin du chant. Un personnage ainsi assujéti ne sera pas complètement inconscient du danger qui l'entoure (il ne restera pas immobile si quelqu'un le frappe ou lui tire dessus). Ce don fonctionne de la même façon sur les deux sexes et n'affecte pas les êtres possédant un niveau de Légende supérieur ou égal à l'utilisateur.

Naturellement, le don Silence annule les effets du Chant de la sirène si le scion qui y fait appel possède un niveau de Légende supérieur à celui utilisant ce don.

Création sonore (Son ••••• •)

Réserve de dés : Manipulation + Larcin

Coût : 2 Légende

En utilisant 2 points de Légende et en réussissant un jet de (Manipulation + Larcin), le scion produit un son qui sort

directement de son esprit et dont la complexité nécessite un nombre de succès minimum :

Illusion sonore	Succès nécessaires
Simple (klaxon, cri, etc.)	1
Moyenne (air de musique)	3
Complexe (voix spécifique)	5
Très complexe* (discussions, orchestre)	8

* L'utilisateur ne peut créer plus de sons, de voix ou d'instruments simultanés qu'il ne possède de niveaux cumulés en (Intelligence + Intelligence épique + Légende).

Volume (Son ••••• ••)

Réserve de dés : -

Coût : 5 Légende

Ce don permet de faire fluctuer le volume sonore dans un rayon de (Légende x 10) mètres autour du scion dès qu'il a utilisé 5 points de Légende. L'utilisateur décide s'il veut abaisser ou augmenter le volume sonore. Contrairement à Silence, ce don ne permet pas d'instaurer un silence total ou de stopper les ondes qui restent toujours aussi puissantes, c'est juste que le son baisse ou augmente, comme lorsque l'on utilise une télécommande. Aucun son produit dans la zone ne peut dépasser 65 décibels (bruit d'une conversation) si le scion choisit de réduire le volume sonore. À l'inverse, il peut décider de l'augmenter, ce qui a pour effet d'en doubler la puissance. Ainsi, les murmures deviennent audibles, une simple conversation atteint le seuil de douleur de 130 décibels et le tonnerre (120 dB) dépasse le seuil de 194 dB pour devenir une véritable onde de choc (infligeant des dégâts superficiels dans la zone affectée par ce don, contre lesquels les armures ne protègent pas). Il est également possible que les personnes affectées deviennent sourdes, temporairement ou définitivement, à moins de réussir un jet de (Vigueur + Résistance) contre une difficulté particulière.

Bruit intensifié

Klaxon de voiture
Boîte de nuit
Tonnerre
Concert
Arme à feu
Tir de roquette

Dés de dégâts (difficulté du jet de Vigueur + Résistance)*

2 (1, surdité temporaire)
3 (2, surdité temporaire)
5 (3, surdité temporaire)
6 (4, surdité temporaire)
9 (5, surdité définitive)
12 (6, surdité définitive)

* Le fait de se boucher les oreilles ou d'utiliser un casque réducteur de bruits permet de diviser par deux la difficulté du jet de (Vigueur + Résistance).

Le don Silence, annule les effets dévastateurs de Volume si le scion qui y fait appel possède un niveau de Légende supérieur à celui utilisant ce don.

Hurlement de la banshee


(Son ••••• •••)

Réserve de dés : Charisme + Présence

Coût : 5 Légende + 1 Volonté

En poussant un hurlement et en utilisant 5 points de Légende et 1 point de Volonté, le scion produit un son issu des pires cauchemars de l'humanité.

Tous ceux qui entendent le son et sont présents dans un rayon de (Légende du scion) mètres doivent réussir un jet de (Volonté + Intégrité + Légende) et obtenir plus de succès que l'utilisateur du Hurlement de la banshee sur son jet d'activation ou en subir les effets dévastateurs. Tous ceux



qui sont affectés subissent (Légende du scion) des dégâts graves qu'il est impossible d'absorber, de réduire ou de modifier de quelque façon que ce soit alors que leur esprit est déchiré par le cri terrifiant. Les victimes qui ne possèdent pas un haut niveau de Vigueur épique ou de nombreux niveaux de santé ont peu de chances de survivre...

Le don Silence, annule les effets du Hurlement de banshee si le scion qui y fait appel possède un niveau de Légende supérieur à celui utilisant ce don.

Tragédie de Melpomène

(Son ●●●)

Réserve de dés : Charisme + Art

Coût : 5 Légende + 1 Volonté

Melpomène est la muse du chant et de la tragédie. Ce don est le seul à altérer réellement les sentiments de ses cibles et, si une version positive existe, personne n'en a encore entendu parler.

Le scion qui fait appel à ce don utilise 5 points de Légende et 1 point de Volonté, fait une brève citation dramatique (« Ô rage, Ô désespoir... »), puis fait un jet de (Charisme + Art) opposé par un jet de (Volonté + Intégrité + Légende) par les cibles se trouvant dans un rayon de (Légende du scion x 5) mètres. Si les cibles n'obtiennent pas plus de succès sur leur jet opposé que le scion qui utilise le don Tragédie de Melpomène, ils entrent dans une violente dépression. La durée et les effets en découlant dépendent de la Volonté permanente des victimes.

Volonté permanente	Durée	Effet
10-8	30 secondes	-2 dés sur tous les jets de compétence*
7-5	1 scène	-3 dés sur tous les jets de compétence*
4-3	4 heures	-4 dés sur tous les jets de compétence*
2-1	12 heures	Incapable de la moindre action

*Si la réserve de dés de la cible est égale ou inférieure à 0, il ne peut pas effectuer de jet (ni bénéficier des succès automatiques de ses attributs épiques).

En outre, toutes les personnes affectées ne peuvent plus utiliser de points de Volonté (y compris pour activer des dons, talents ou pouvoir surnaturels).

Tous les êtres possédant un niveau de Légende égal ou supérieur à l'utilisateur de ce don sont immunisés à ses effets. Le don Silence, annule les effets de la Tragédie de Melpomène si le scion qui y fait appel possède un niveau de Légende supérieur à celui utilisant ce don.

Déflagration sonique

(Son ●●●●)

Réserve de dés : Force + Athlétisme

Coût : 10 Légende + 1 Volonté

En utilisant 10 points de Légende et 1 point de Volonté et en frappant dans ses mains, le scion crée une onde de choc semblable à une bombe sonique. Tout ce qui se trouve à (Légende) mètres du scion subit immédiatement 30 dés de dégâts graves contre lesquels les armures ne peuvent rien. Au-delà de (Légende) mètres du scion, les dégâts infligés diminuent d'un dé par mètre supplémentaire. Tous ceux

situés à moins de (Légende x 5) mètres du scion doivent réussir un jet de (Vigueur + Résistance) et obtenir un nombre de succès supérieur à la Légende du scion qui utilise ce don ou devenir sourds définitivement.

Les structures et objets subissant des dommages n'appliquent par leur résilience. Il est donc possible que tout s'écroule ou soit détruit (les reliques ne sont pas affectées).

Le don Silence, annule les effets destructeurs de la Déflagration sonique si le scion qui y fait appel possède un niveau de Légende supérieur à l'utilisateur de ce don.

Musique des sphères

(Son ●●●●●)

Réserve de dés : Perception + Empathie + Légende

Coût : 15 Légende + 1 Volonté

L'univers entier n'est qu'harmonie et celui qui dispose de ce don est capable d'entendre la « musique » qu'il produit. En se calquant sur son rythme, le scion devient capable de choses extraordinaires, ne faisant qu'un avec l'univers.

Le scion utilise 15 points de Légende et 1 point de Volonté et fait un jet de (Perception + Empathie + Légende). Pour chaque réussite obtenue sur le jet, il dispose d'un dé supplémentaire qu'il peut dépenser pour toute action découlant de la Dextérité ou de la Perception. Il ne peut pas utiliser plus de dés sur un même jet que la moitié de son niveau de Légende (mais, si le scion possède la vertu Harmonie, il peut ajouter son niveau dans la vertu à la moitié de son niveau de Légende pour calculer le maximum de dés qu'il peut dépenser sur un jet de Dextérité ou de Perception). Les dés restant en réserve disparaissent à la fin de la scène. Pour une raison inconnue, ce don ne peut être utilisé qu'une seule fois toutes les 24 heures.

Le don Silence empêche l'activation du pouvoir mais, une fois que celui-ci est activé, les dés sont acquis quoi qu'il arrive.

Avatar du son

(la Dissonance/l'Harmonie)

Coût : 30 Légende + 1 Volonté

Pour le temps d'une scène, le scion devient la Dissonance ou l'Harmonie.

La Dissonance est une tempête de bruit et de fureur qui vrille les oreilles de ceux qui se trouvent dans son sillage et pulvérise les corps et la matière avec des ondes de choc d'une violence inouïe. Même un Titan ne peut que fuir lorsque la Dissonance entre en jeu et qu'il sent son essence immortelle se désagréger lentement face à cet ouragan tonitrueux.

À l'inverse, l'harmonie est telle une brise musicale capable d'apaiser même les âmes les plus belliqueuses. Face à l'Harmonie, même un Titan prend un instant afin de profiter de la beauté qu'elle représente, se remémorant la perfection de la Création tout entière.

La Dissonance peut infliger des dégâts très sérieux et détruire la plupart des structures tout en rendant sourd même les dieux et les Titans (du moins pour un temps). L'Harmonie quant à elle apaise, élimine tous les effets néfastes affectant l'esprit et remplit intégralement les réserves de Volonté (même si cela revient à dépasser la Volonté permanente maximale du sujet s'il possédait un niveau inférieur à 10).