

Ebby March :

7 ans (age apparent), ex-sorcière, désormais fantôme maléfisant et manipulateur

Apparence et attitude : Une petite fille aux cheveux châtains et bouclés, vêtue d'une robe à dentelles, le visage même de l'innocence, si elle est contactée elle affirmera agir pour des habitants de la maison.

APP : 15 CON : N/A DEX : N/A FOR : N/A TAI : 7

EDU : 12 INT : 15 POU : 21

SAN : 0 PV : N/A PM: 21

Impact : N/A

Armes :

Poltergeist 35% dommages: voir sortilèges

Compétences :

Lire/écriture Anglais : 95%, Baratin : 85%, Perspicacité : 45%, Persuasion: 85%, Se faire passer pour une innocente victime d'un sort horrible 95%

Connaissance :

Aucune

Connaissances spécifiques :

Aucune

Intrigue :

L'esprit maléfisant lié à la maison. Elle a été très perturbé par sa transformation en fantôme et découvre ses pouvoirs petit à petit. Le déplacement de la maison l'a rendu furieuse car elle se doute que sa mère a aussi obtenue une forme de vie éternelle et elle cherche comment la rejoindre.

Il pourrait sembler logique de servir de ce pouvoir pour organiser le retour de la maison à Salem mais Ebby est, quelque part toujours, une enfant impatiente, incapable de réfréner ses pulsions homicides. Cependant la longue période qu'elle vient de passer seule dans la maison l'incite à réfréner plus que de coutume ses instincts.

Elle n'apparaît qu'en reflet dans les surfaces réfléchissantes. Elle peut aussi apparaître sous une forme fantomatique "classique" au prix d'1 point de magie par minute.

S'ils réussissent à engager par un moyen quelconque la conversation avec elle (elle ne peut parler que par le biais d'un médium ou d'une des victimes de sa possession), elle jouera à la perfection le rôle de la petite fille perdue qui ne comprend pas ce qui lui arrive et veut

juste "retrouver maman".

C'est un esprit fourbe, retord et manipulateur en plus de ses autres qualités.

Pouvoirs et sortilèges:

Possession: Si Ebby l'emporte sur une lutte POU contre POU sur une cible, elle prend alors possession de sa victime, elle laisse ensuite cette dernière agir normalement, inconsciente de la présence du fantôme dans son esprit, sauf dans les cas où elle désire accomplir une action spécifique où sa personnalité remplace instantanément celle de l'hôte sur une nouvelle lutte de POU contre POU (mais si elle est alors vaincue elle n'est pas chassée de l'esprit du possédé pour autant). Elle peut être chassé par le moyen d'un exorcisme réussi. Elle n'a pas encore pris conscience qu'elle n'est pas limitée aux cibles humaines lorsqu'elle utilise ce pouvoir.

Poltergeist: Ebby peut déplacer les objets à raison d'1 point de magie par point de TAI de l'objet. Habituellement elle anime plusieurs menus objets qu'elle déplace afin de tourmenter ses victimes. Elle peut aussi animer de gros objets et s'en servir de projectiles pour blesser quelqu'un, les dommages sont alors d'1D6 par 5 points de TAI de l'objet.

Nouer les chemins : Sort qui fait perdre à ses victimes leur chemin, elles tournent alors en rond pour la durée du sort. Ce sort perturbe les boussoles et toutes les marques éventuellement laissées pour retrouver son chemin. Coût 2 points de magie par ½ heure.

Charmer les esprits humains : sorte d'hypnose systématique qui affecte les humains en leur imposant une suggestion ou en manipulant leurs pensées ou perceptions. Toutefois il est impossible d'obliger un humain à agir contre sa nature ou à se mettre en danger. Il faut de plus vaincre la volonté de la victime dans une lutte POU contre POU. Coût 4 points pour la 1ère cible + 1 par personne supplémentaire. Dure jusqu'à exécution de la suggestion ou la prochaine nouvelle lune.

Mauvais œil : Donne une pénalité à tous les jets de la cible de -20% ou -30%. Coût : 4 ou 8 points de magie durée 1 journée.

Mary March :

27 ans (age "apparent"), ex-sorcière, désormais corps sans âme

Voir Mary peut faire perdre 1D2/1D4 points de SAN, croiser son regard 1D4/1D8.

Apparence et attitude : Une être de sexe féminin, d'âge indéfinissable, échouée, nue, couverte de boue, de crasse et d'insectes. Sa peau a brunie et est couverte de pustules, de mycoses furoncles et autres joyeusetés du fait de son absence totale d'hygiène depuis des siècles.

Si son corps est repoussant son regard est terrifiant, ses yeux sont ternes, vides et crient son statut de « sans âme ». Ceux qui ont plongé leurs yeux dans les siens ont désormais la certitude bouleversante que l'homme a bien une âme à perdre. Elle s'exprime par des son guturaux dénués de sens.

APP : 2 CON : N/A DEX : N/A FOR : 12 TAI : 13
EDU : N/A INT : N/A POU : N/A
SAN : 0 PV : N/A PM: N/A

Impact : +2

Armes :

Griffer 45% dommages: 1D4+impact (risque d'infection: si ses cibles ratent un jet de CON contre une VIR de 16 les plaies s'infectent, voir LdB page 163)

Agripper 55% en cas de succès en va ensuite mordre sa proie qui devra réussir un jet de FOR contre FOR pour se libérer

Mordre 55% dommages: 1D3+impact (plus risque d'infection, voir ci-dessus)

Compétences :

Aucune

Connaissance :

Aucune

Connaissances spécifiques :

Aucune

Intrigue :

Une enveloppe charnelle dénué d'intelligence, car même si rien ne peut détruire son corps, son esprit a sombré depuis longtemps dans le néant. Elle est insensible aux dommages physiques et magiques, et les sorts affectant l'esprit sont sans effet. Sa technique de combat est des plus simple, elle s'attaque à la 1ere cible à croiser son chemin et tente de griffer, puis de s'agripper. Elle n'a même pas l'idée d'esquiver un coup qui de tout façon ne lui inflige aucun dégât.