

Fantôme (Sinn-d'En)



Le fantôme est l'âme d'un mort retenue sur Annwfn, hors des cycles de réincarnation, par sa colère. Comme pour les autres êtres surnaturels basés sur l'âme, on ne sait pas trop à quel moment celle-ci devient Fantôme. Lors de la mort, l'âme garde conscience de cette fin tragique et développe une colère dévorante contre tout ce qui est vivant. Mais, la plupart du temps, elle "dort" pour ne se réveiller que dans des circonstances aléatoires mais souvent en relation avec l'histoire de sa mort.

Les raisons de cette colère peuvent être variées mais elles sont intimement liées à l'histoire du fantôme et à sa mort. C'est pourquoi, comme la plupart des morts vivants, le fantôme sévit dans un territoire délimité. Il reporte sa colère sur tous ceux qui le dérangent mais c'est un être surnaturel qui peut être raisonné, peut réfléchir et ourdir de sombres complots pour assouvir sa colère. À la grande différence du spectre, le fantôme peut être calmé, et on peut discuter avec lui. On peut arriver même à **l'apaiser** (**test étendu de charisme ou diplomatie SD 20 intervalle/round**). Pendant chaque round ou l'on tente de l'apaiser, il attaque.

Mais il reste un être mauvais rangé par la colère. Il fera donc tout pour nuire... Il est fort probable qu'il restera invisible tant qu'il le jugera nécessaire. Seul son aura de froid pouvant le révéler. S'il est apaisé, il a une chance de disparaître pour toujours. Ces chances sont de 100 - le nombre d'années déjà passées en tant que fantôme au D100. Si le test échoue, il disparaît néanmoins pour une durée égale aux chances que vous aviez pour qu'il disparaisse totalement.



MJ ne mettez jamais un fantôme sans connaître ou avoir établi son histoire. Car les personnages peuvent éventuellement l'apaiser.

Caractéristiques

Surnaturel - mort-vivant de type intangible et de taille moyenne

- Force : 3
- Endurance : 4
- Agilité : 4
- Instinct : 5
- Fascination : 6
- Empathie : 1

- Fatigue : NA
- Vigueur : 9/17/24/30/35/39/42/44/45

Peur - (Fascination) 4 - Combat (Agilité) 7 - Territoire (Instinct) 6 - Furtivité (Agilité) 7 - Traque (Instinct/Agilité) 6

Le fantôme n'attaque que rarement en premier. Il préfère effrayer, faire douter, et posséder... Ses attaques glacent, c'est le froid qui vous pénètre et vous gèle les os. **Dégâts 1d8 de froid**. La plupart du temps il est invisible mais on peut sentir son aura de froid (perception SD4). C'est avec ces écarts de températures qu'il peut jouer sur les objets (les faire exploser, les casser, les faire bouger ou trembler...



Il est **immunisé**, comme presque tous les morts-vivants, contre la perte de fatigue et les ordrals de sommeil. Les ordrals de matière ne l'altèrent pas. Mais les illusions et l'énergie peuvent lui nuire.



Il est **intangible** et n'est donc sensible qu'aux attaques de volonté. cf. [Combat](#)



Il est **invisible** dès qu'il le veut, et peut donc être difficile à toucher. Anticiper ses mouvements est difficile et toute attaque portée alors qu'il vient de se rendre invisible subit un malus de -4RD. S'il est invisible depuis deux rounds ce malus passe à -8 RD, au-delà il est inutile d'espérer le toucher. Il se rend invisible à la fin de son round d'attaque mais doit réapparaître pour attaquer, donc s'il veut surprendre il est obligé de disparaître au moins un round complet.



Possession : Il a soif de posséder les corps. Il peut ainsi se venger des vivants en les faisant se retourner les uns contre les autres. Il s'attaque toujours à la personne la plus vulnérable en volonté. Pour entrer en possession, il faut que la personne ciblée soit au repos, ou mieux, endormie. Il approche alors furtivement dans le dos ou sans que sa victime ne le voit s'approcher, puis il surgit provoquant la peur et un cri de terreur. Il en profite alors pour s'engouffrer... Il faut donc résister à la peur à cet instant : **test opposé de volonté vs (fascination + dés excédentaires de furtivité)**. Si l'attaque est réussie, la victime est possédée. Dès lors le MJ peut prendre plaisir à faire faire ce qu'il veut au personnage. Le joueur le contrôle toujours tant que le MJ (fantôme) n'agit pas. Si c'est un échec critique, l'âme du possédée est tellement effrayée qu'elle se recroqueville dans un coin de conscience. Le personnage est alors catatonique tant que le fantôme ne fait rien.

Pour exorciser la victime, il faut chasser le fantôme du corps. Il n'y a donc que l'Ars magica qui permet de faire ça. Il faut connaître le rituel d'exorcisme et maîtriser les Jidù Shacra et Inù.

From: <https://mail.chroniques-annwfn.fr/> - **wikinouven**

Permanent link: <https://mail.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:monstruosites:fantome?rev=1716372754>

Last update: **2024/05/22 12:12**

