

Spectre



Le spectre est l'âme d'un mort retenue sur Annwfn, hors des cycles de réincarnation, par sa haine. Comme pour les autres êtres surnaturels basés sur l'âme, on ne sait pas trop à quel moment celle-ci devient Spectre. Lors de la mort, l'âme garde conscience de cette fin tragique et développe une haine inextinguible 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.

Tous ses traits sont transfigurés par la haine et son corps n'est plus qu'une brume noire et mouvante. Son visage n'a plus rien à voir avec l'être qu'il était et seuls deux yeux rouges brillent au fond d'orbites noires.

Le spectre est un être maléfisant et son aura méphitique le précède. Il est extrêmement territorial et s'attaque à tous ceux qui pénètrent dans son domaine. Il est incapable de parler mais il pousse parfois un cri inhumain qui glace d'effroi. Mis à part les barrières ordraliques rien ne l'arrête. Et sa cible est votre âme. **Rien ne peut l'apaiser ou le reconforter.**

Lorsqu'il est vaincu sa brume se dissipe temporairement car il peut être tué. Sa période de sommeil dure alors 1D100 années. Passé ce délai il revient hanter les lieux.

Caractéristique

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

- Force : 3
- Endurance : 4
- Agilité : 6
- Instinct : 5
- Fascination : 5
- Empathie : 1
- Fatigue : NA
- Vigueur : 9/17/24/30/35/39/42/44/45

Peur (Fascination) 9 - Combat (Agilité) 5 - Territoire (Instinct) 6 - Furtivité (Agilité) 10



Cri de terreur : Il peut pousser ce cri tous les deux rounds. Il faut y résister par un test de volonté en opposition à sa Fascination. Si c'est un échec le personnage s'enfuit à toute jambe sans réfléchir pendant 1d6 rounds. Si c'est un échec critique, le personnage tombe inconscient et sa fatigue chute de moitié (privé d'énergie)

Sa technique de combat favoris est de tétaniser ses proies et de se repaître de leur âme alors qu'ils sont inconscients et vulnérables.



Aspiration de l'âme : C'est une attaque au contact, s'il la réussie, il prélève 1 point de volonté temporaire, 1 point de force et 1 point de constitution temporaire.

Les points temporaires ainsi perdus sont longs à récupérer, à raison de 1 point par jour dans l'une des trois caractéristiques au choix du joueur. Il faut donc au minimum 3 jours pour récupérer d'une seule blessure de spectre...



Le spectre n'a pas d'armure. Il est **Intangible** et n'est donc sensible qu'aux attaques de volonté et les ordral de jidù-panna n'ont aucun effet sur lui. Il peut être trompé par les illusions (jidù-inù) et peut être affecté par certains ordral d'énergie (jidù-shacra).



Il est **Immunisé** contre la fatigue et les ordral de sommeil.



Éternel. On ne tue pas un Spectre, au mieux on le repousse. Ainsi, vaincue sa haine est trop affaiblie et lui aussi par conséquent. Il se replie sur lui même et disparaît pour un temps indéterminé souvent très long.

Le terrain n'a aucun effet sur lui, car il traverse la matière et vole en quelque sorte. C'est donc un ennemi implacable et redoutable.

From:

<http://www.chroniques-annwfn.fr/> - **wikinouven**

Permanent link:

<http://www.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:monstruosites:spectre>

Last update: **2024/05/22 12:10**

