

L'âme en peine (Sinn-L'aïn)



L'âme de cette femme morte est retenue sur Annwfn, hors des cycles de réincarnation, par sa tristesse et sa mélancolie.

Comme pour le fantôme, les raisons de cette tristesse infinie est variable mais toujours liée intimement à l'histoire de la défunte et à sa mort. L'âme en peine erre sur les lieux de ses amours, de ses peines les plus grandes. Elle est semi-tangible, ce qui fait qu'on peut la sentir et elle est capable de préhension. Mais seule les attaques de volonté la blessent réellement. En revanche lorsqu'elle est en étreinte une blessure normale stoppe l'étreinte.

Ce sont souvent ses pleurs ou ses gémissements qui attirent l'attention vers elle. On peut discuter avec elle mais elle n'a soif que de se venger de ceux qui ne souffrent pas comme elle. On peut tout de même arriver à la calmer et voire **la reconforter** (**test étendu de charisme ou d'influence SD 30 intervalle/round**) Pendant chaque round ou l'on tente de la reconforter, elle attaque.

Si elle est reconfortée, elle a une chance de disparaître pour toujours. Ces chances sont de 100 - le nombre d'années déjà passées en tant qu'âme en peine au D100. Si le test échoue, elle disparaît néanmoins pour une durée égale aux chances que vous aviez pour qu'elle disparaisse totalement.



MJ ne mettez jamais une âme en peine sans connaître ou avoir établi son histoire. Car les personnages peuvent éventuellement la reconforter.

Caractéristiques

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


- Empathie : 1
- Fatigue : NA
- Vigueur : 9/17/24/30/35/39/42/44/45


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

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

L'âme en peine est intangible et n'ai donc sensible qu'aux attaques de volonté.

De son côté, ses lamentations ont un effet engourdissant. Lorsqu'elle se lamente l'attaque provoque 1D8 points de fatigue, la parade se fait sur la **Volonté vs Fascination**.

Son arme la plus redoutable est  la **mélancolie** : La tristesse de l'âme en peine emmène progressivement le personnage dans la tristesse puis la dépression et jusqu'au suicide. Pour résister à la mélancolie il faut réussir un test de volonté vs fascination. Si le test est réussi, le personnage bénéficiera d'un bonus cumulatif de +1 RD lors des prochaines tentatives de l'âme en peine et peut s'enfuir. S'il échoue le personnage perd 1 point de volonté temporaire et la moitié de ses points de fatigue jusqu'à un 1 minimum. Chaque fois qu'il perd de la volonté, le personnage doit résister à l'envie de se donner la mort : test de volonté SD 4, la difficulté va grandissante au fur et à mesure que la volonté baisse. S'il échoue, il trouvera **le meilleur moyen** de se donner la mort. Son salut ne pourra alors venir que de ses camarades.

 **L'étreinte** : est une de ses attaques préférées. Elle peut se faire en combat ou sans que la victime l'ai vu venir comme une attaque (on se fait un câlin quoi...). Pour réussir, elle fait un **test de force/agilité vs esquive/parade** en combat ou adresse pure si on est pas en combat ou que le personnage n'a pas l'esquive. Si elle réussie, l'étreinte draine 1 point de volonté et octroie un bonus de +1 RD à l'attaque mélancolie qui suit. (Les deux attaque s'enchainent)

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

Permanent link: https://chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:monstruosites:ame_en_peine?rev=1716103619

Last update: **2024/05/19 09:26**

