

## **Discipline: Fantôme**

### **[1] Invisibilité:**

Invisibilité mineure, vue par Augure d'un niveau directement supérieur à cette discipline et plus (un jet de Perception + Empathie Diff. 8 est nécessaire avec un niveau d'Augure égale à cette discipline)  
Système: Coûte 1 Point de Volonté. Cela dure jusqu'à ce que le Fantôme le dissipe ou se déplace.

### **[2] Lévitiation:**

Permet au Fantôme de flotter dans les airs. Le personnage peut se déplacer s'il a quelque chose pour se pousser. Le vent peut pousser le vampire dans la mauvaise direction (voir avec le conteur).  
Système: Coûte 1 Point de Sang. Dure pendant Vigueur plus 1D10 minutes ou jusqu'à dissipation.

### **[3] Griffes éthérées :**

Le Fantôme peut attaquer une cible avec des griffes intangibles. Celle-ci font « force » dégâts aggravés, mais ne prennent pas en compte l'armure (sauf si elle est magique), le cas échéant. Elles touchent les créatures intangibles. La force d'âme compte toujours contre ce type de dégât.  
Système: Le personnage doit dépenser 2 Points de Sang. Des griffes bleuées apparaissent au bout de ces doigts en un round, avec lesquelles il peut attaquer sur bagarre.

### **[4] Intangible :**

Le Fantôme peut maintenant passer à travers des objets (murs, fenêtres, personnes, etc...). Le Fantôme peut aussi permettre à des choses de passer à travers lui (pieu, balles, éclats de bombes, etc...). Sous cette forme, le vampire est capable de flotter dans les airs. Le personnage peut voler jusqu'à une vitesse maximum de Vigueur mètres par round.

Système: Le vampire devient intangible en trois rounds. Pour devenir intangible, le personnage doit dépenser 1 Point de Volonté + 1 point de sang (3 points de sang pour devenir intangible instantanément). Les dégâts subis lors d'une phase sont absorbés par les réussites sur un jet de vigueur + « fantôme » diff. 7, s'il fait un échec critique, le vampire se prendra tous les dégât et va redevenir tangible à cause du choc psychique, passé à travers des objets magique ou protégé par la magie fait prendre un dégât aggravé au vampire, de plus il doit réussir un jet de volonté diff. 8 ou ne pas traverser et redevenir tangible.

### **[5] Terreur nocturne:**

Le Fantôme devient si terrifiant qu'il peut tuer une personne par sa seule présence.  
Système: Le personnage fait un jet de Charisme + Intimidation (Diff. : (Courage de la cible + 4), chaque réussite provoque un cran de dégât (subjectif et non physique) à la cible absorbable par le Courage (et rien d'autre, à moins d'avoir un pouvoir augmentant le courage), si la cible perd tous ces crans de blessures, elle meurt (ou tombe en torpeur pour un vampire). Même si la cible survit elle gardera des séquelles de ce pouvoir, un vampire devra réussir des jets contre le Roschreck sous peine de faire une frénésie de peur, pour les mortels, ils subiront un dérangement automatiquement et auront des séquelles physiques diverses. (Tremblement, cheveux prématurément blanc, peur du noir, etc... .)

### **[6] Intangible :**

Le Fantôme peut maintenant emmener des personnes ou de gros objets avec lui quand il passe à travers des objets (murs, fenêtres, personnes, etc...). Le Fantôme peut aussi permettre à des choses (pieu, balles, éclats de bombes, etc...) de passer à travers lui ou les personnes qu'il touche.  
Système: Le vampire et les personnes ou gros objets qu'il touche deviennent intangibles en trois rounds. Pour devenir intangible, le personnage doit dépenser 1 Point de Volonté + 1 point de sang par personne ou gros objet qu'il veut rendre intangible avec lui (3 points de sang par objets ou personnes pour les rendre intangibles instantanément). Les dégâts subis lors d'une phase sont absorbés par les réussites sur un jet de vigueur + « fantôme » diff. 7, s'il fait un échec critique, le vampire se prendra tous les dégât et va redevenir tangible à cause du choc psychique, passé à travers des objets magique ou protégé par la magie fait prendre un dégât aggravé au vampire, de plus il doit réussir un jet de volonté diff. 8 ou ne pas traverser et redevenir tangible.

### **[7] Attaque intangible :**

Le Fantôme peut maintenant attaquer les organes internes d'une cible sans toucher l'extérieur du corps. Il peut, par exemple planter sa main dans la poitrine de la cible et broyer son cœur, sans laisser aucune trace extérieure. Ce pouvoir en conjonction avec le rang 6 de cette discipline peut être utilisé pour prendre un objet dans un coffre sans l'ouvrir.  
Système: Le vampire dépense un point de volonté et doit réussir une attaque sur bagarre. Il fait alors automatiquement « Conscience » dégâts aggravés sans tenir compte des protections de la cible et non absorbable même avec endurance.