

Squelette archer



BEA	1
FOR	1
COO	2
DEX	2
RES	1
PER	2
INT	1
VOL	1
REF	1

Expérience : 1

DÉFENSE :	Face : 6	Flanc : 6	Dos : 3
-----------	----------	-----------	---------

RÉSIS.	POIS : XX	MALA : XX	HAKK : 3	MENT : 3
--------	-----------	-----------	----------	----------

Pts. Con. : XX	INIT. : 3	MORAL : XX	Pts. Hakk : XX
----------------	-----------	------------	----------------

2D6	Prot.	Zone	Pts Vie	Actuels
12	3	Tête	4	
7-11	3	Torse	10	
6	3	Bassin	7	
5	3	Bras Gauche	7	
4	3	Bras Droit	7	
3	3	Jambe Gauche	8	
2	3	Jambe Droite	8	

Pts de vie fixes : 11	Actuels :
-----------------------	-----------

Les squelettes archers ont bénéficié de plus de soin lors de leur nécro-animation, bien qu'ils ne soient que les ultimes résidus des zombies et autres non-morts ayant gardé de la chair. Simples ossements assemblés avec la sorcellerie et quelques fils métalliques, ils se déplacent lentement, protégés par des restes d'armure pourrie aux métaux corrodés. Équipés d'arcs usés ou d'arbalètes rouillés, ils restent malgré tout redoutables.

Compétences : Esquive : 6, Pistage : 2, Observer : 5, Compétences de perception (toutes les autres): 3, Une compétence d'arme de mêlée à une main : 5, Compétence de tir à l'arc ou à l'arbalète : 7

Spécial : Les squelettes animés bénéficient d'une vue normale, grâce à un enchantement plus élaboré. Leurs autres sens ont une perception limitée de leur environnement : ils ne perçoivent rien au-delà de 5 mètres autour d'eux (être dans le noir ne les dérange pas), sauf si leur maître ou un non-mort intelligent les dirige. Dans ce cas, ils bénéficient de ses perceptions.

Les dégâts par arme tranchante sont divisés par deux.

Les squelettes sont immunisés aux tests de MORAL, à la peur et aux illusions. Voir un squelette impose de faire un TEST DE MORAL avec modificateur d'ENDURANCE de niveau DIFFICILE.