

Squelette guerrier



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

Expérience : 1

DÉFENSE :	Face : 6	Flanc : 6	Dos : 2
-----------	----------	-----------	---------

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

Pts. Con. : XX	INIT. : 2	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 guerriers sont 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. Lents et silencieux, ce sont les cliquetis de leurs os qui s'entrechoquent qui sont souvent le plus effrayant...

Compétences : Esquive : 4, Pistage : 2, Compétences de perception (toutes): 3, Parade au bouclier : 2, Une compétence d'arme de mêlée à une main : 5

Spécial : Les squelettes animés 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.