Zombi

CatÃ©gorie : Bestiaire
PubliÃ© par Talwyn le 13/5/2006

Points de vie : **16**Classe d'armure : **13**CaractÃ©ristiques :

Force : **12**
DextÃ©ritÃ© : **8**
Constitution : **n/a**
Intelligence : **n/a**
Sagesse : **10**
Charisme : **1** Facteur de puissance : **1/2**CapacitÃ©s spÃ©ciales:
->RÃ©duction aux dÃ©gats 5/- ->vision dans le noir ->caractÃ©ristiques des morts-vivants.

Les zombis tendent Ã avoir une certaine rÃ©putation comme traÃ®nant dans les cimetiÃ¨res, tombeaux, champs de bataille et ailleurs. Habituellement leur rÃ©putation les prÃ©cÃ¨de avec une puanteur puissante et des cris d'"ennnnnnh" et Ã l'occasion,Â "ceeeeerrrveauuuuux." Le mythe que les zombis mangent seulement des cerveaux est un qui est souvent perpÃ©tuÃ© par des sages suffisants et des hommes du peuple effrayÃ©s, maisÂ en rÃ©alitÃ©, (Ã l'exception possible duÂ mage zombi Talon Sevans-MeresÂ Ã Myth Drannor), les membres de cette catÃ©gorie de morts-vivantsÂ ne se rÃ©galent pas seulement des cerveaux de leurs victimes.Â Les zombis sont habituellement trouvÃ©s en tandem avec des squelettes, et les deux classes forment souventÂ le gros des troupes des armÃ©es de morts-vivants. Tandis qu'ils ne sont pas connus pour leur Ã©lÃ©gance, et avec leurÂ faÃ§on surprenanteÂ de marcherÂ Ã traversÂ les piÃ¨ges en tous genres, leur nombre et leur rÃ©sistance aux dÃ©gats tendent Ã Â faireÂ d'eux desÂ ennemis dangereux. L'ennui soit Ã l'aventurier qui les trouve piÃ©gÃ© dans un

tombeau, le laboratoire d'un magicien, ouÂ un manoir abandonnÃ© avec ces rÃ©sidantsÂ en dÃ©composition, d'autant qu'une telle de rencontreÂ tourne rarementÂ Ã l'avantageÂ pour l'aventurier malchanceux.