A'Shinn



Il s'agit d'un être surnaturel créé par un Jidaï-atah lors d'une tentative de résurrection hors délai d'un être vivant. Cet être vivant perd toute intelligence au profit de l'intuition. Si le faiseur a réussi son test volonté il a le contrôle de ce mort-vivant.

Concrètement, lors de la résurrection, l'âme du mort tente de se soustraire à la volonté du Jidaï-atah. Ce dernier lance un test de volonté pur. Son SD est de 4 + la volonté initiale du défunt. Si le faiseur réussi, il garde le contrôle du mort-vivant qui lui obéira au doigt et à l'oeil. S'il échoue, le mort-vivant est libre mais reste attaché au lieu où il est mort. Enfin, si c'est un échec critique, le mort-vivant n'aura de cesse d'attaquer et de détruire le jidaï-atah qui l'a créé.

Les morts-vivants libres n'ont plus d'intelligence et n'ont plus de mémoire. Mais ils gardent une trace du passé qui les relie au lieu où ils ont été créés. S'ils devaient être capturés et déplacés, leur instinct les ramènerait inexorablement là où ils sont “nés”. Par ailleurs, ils ressentent étrangement le trouble de l'ordre naturel que génère leur présence. Cet confusion les rends agressifs contre les vivants qui “troublent” leur espace de non-vie.

Caractéristiques

Surnaturel - mort-vivant de type zombie de taille moyenne

- Force 2
- Endurance 3
- Agilité 4
- Instinct 5
- Fascination 4
- Empathie 1
- Fatigue : NA
- Vigueur : 7/13/18/22/25/27/28

Combat (Force/Agilité) 7 - Pisteur (Instinct) 4 - Territoire (Instinct/Force) 6 - Furtivité (Agilité) 4 - Courir/Sauter (Force/Agilité) 4

Furtif +2RD

immunisé contre la perte de fatigue, aux sorts de sommeil.

Il peut être armé. Si c'est le cas prenez les dégâts de son arme et ajoutez 1 aux dégâts. S'il attaque avec ses poings et ses ongles, considérez que ceux-ci sont comme des griffes. Les dégâts occasionnés sont de 1d4 (sans bonus de force)

Contamination : du fait de sa nature (en décomposition) quand il blesse avec ses griffes, il peut provoquer des infections 25%. Cette infection n'apparait qu'au bout de 1 journée après avoir été guéri. Elle peut alors être soignée. Elle provoque des rougeurs et des douleurs dans les muscles de la zone infectée : -1 aux tests physiques. Votre fatigue tombe à la moitié et ne peut plus remonter au-delà tant que l'infection n'est pas soignée.

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

Permanent link:
https://chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:faune:monstruosites:a_shinn

Last update: **2024/05/17 11:57**