

HORS-LA-LOI



« Une escarmouche ici, une bagarre là-bas, des Nilfgardiens un jour, des elfes le lendemain... et quiconque nous met en déroute, nous volons ce qu'ils ont. »

— Gascon Brossard

Les vrais Hors-la-loi ont vécu une bonne partie de leur vie dans le désert, confrontés à la nature, aux monstres et à d'autres dangers. Ils ont donc dû beaucoup s'adapter, prendre soin d'eux-mêmes, apprendre à se battre. Le terme « hors-la-loi » est généralement connu comme une insulte car très peu de gens aiment que leur argent soit volé, hein. Mais à mon époque, j'ai vu différents types. Et je veux dire les types « voler-aux-riches-donner-aux-pauvres ». Le préjugé n'est cependant pas arbitraire ...

Certain Hors-la-loi dépasse vraiment la loi. Je pense aux bandits. Pas de petits criminels comme les pickpockets ou les cambrioleurs, de VRAIS bandits, qui s'organisent en groupes et vivent sans loi. Ces gars-là ont trouvé des astuces et laissez-moi vous dire que ça marche vraiment. Je ne voudrais pas me battre avec eux.

Ensuite, il y a des Hors-la-loi qui vivent quelque part dans les bois dans un état symbiotique avec la forêt ou quelque chose du genre. Je ne les ai jamais compris. Hé, tu ne peux pas gagner d'argent en vivant au jour le jour. Mais il semble qu'ils survivent même avec tous ces monstres qui parcourent le continent.

Une fois, j'ai rencontré un Hors-la-loi, il était formidable pour renforcer les armes que j'ai apportées lors de mes voyages. Il n'avait manifestement pas la formation nécessaire pour devenir forgeron, mais il était incroyable pour improviser des trucs à partir de petites choses. Je me demande encore comment il a acquis cette connaissance.

— Rodolf Kazmer

Compétence exclusive
Rapide comme une flèche

Vigueur
0

Atouts magiques
Aucun

Compétences
Connaissance de la rue (Int)
Survie (Int)
1 compétence en combat rapproché
Arbalète (Réf)
Équitation (Réf)
Physique (Cor)
Intimidation ou Charisme (Emp)
Fabrication de piège (Tec)
Courage (Vol)
Résistance à la contrainte (Vol)

5 équipements parmi
Arbalète & 20 carreaux
Brigandine
Équipement de pêche
Fausse pièce x500
Krigrverd
Grande tente
Hallebarde rédaniennne
Masse d'armes
Outil d'artisan
Un cheval

Rapide comme une flèche (DEX)

Pendant toute leur vie, un hors-la-loi a dû courir, se battre et courir à nouveau. Cette pratique conduit à des mouvements assez rapides.

Un hors-la-loi peut lancer **Rapide comme une flèche** contre le SD de fabrication de l'arbalète pour la charger instantanément sans utiliser d'action, en ignorant l'effet de rechargement lent. Le Hors-la-loi doit avoir l'arbalète en main pour la charger. Au lieu de charger une ou plusieurs arbalètes, un hors-la-loi peut lancer **Rapide comme une flèche** contre le SD de fabrication de n'importe quelle arme de secours pour passer à cette arme sans utiliser d'action. L'une ou l'autre activité doit être effectuée avant qu'une action réelle ne soit utilisée.

Couronnes de départ:

100 couronnes x 2d6

Moyenne:

700

ARBRE DE COMPÉTENCE DE HORS-LA-LOI

RAPIDE COMME UNE FLÈCHE (DEX)

Un hors-la-loi peut lancer **Rapide comme une flèche** contre le SD de fabrication de l'arbalète pour la charger instantanément sans utiliser d'action, en ignorant l'effet de rechargement lent. Le Hors-la-loi doit avoir l'arbalète en main pour la charger. Au lieu de charger une ou plusieurs arbalètes, un hors-la-loi peut lancer **Rapide comme une flèche** contre le SD de fabrication de n'importe quelle arme de secours pour passer à cette arme sans utiliser d'action. L'une ou l'autre activité doit être effectuée avant qu'une action réelle ne soit utilisée.

Brigand	Paria	Homme de main
Contre toute attente (RÉF)	Lien	Aiguillage (TEC)
Dans les situations de combat, chaque fois qu'il y a plus d'ennemis que de personnes dans le groupe du Hors-la-loi (y compris lui-même), un Hors-la-loi peut lancer Contre toute attente contre un SD égal au nombre d'ennemis en plus x3 pour gagner un bonus égal au nombre d'ennemi pour toutes les actions défensives lors de cette rencontre (max. 4).	Un hors-la-loi construit un Lien profond avec ses compagnons animaux. Ce Lien se manifeste dans la loyauté et même les compétences des animaux du hors-la-loi. Le hors-la-loi peut choisir n'importe quelle animal apprivoisé qui ont été avec le Hors-la-loi pendant au moins une semaine pour être son compagnon, mais s'il le perd ou si l'animal meurt, le Hors-la-loi subira un malus de -1 à chaque test de compétence pendant une durée de 1d10 jours.	Contre un SD: 15 un Hors-la-loi peut prendre une heure pour aiguiller les têtes de jusqu'à 10 pièces de munitions standards en utilisant Aiguillage . En cas de succès, le Hors-la-loi gagne un nombre de munitions aiguillées égal au nombre de munitions standard aiguillés. Un échec entraîne la destruction de munitions égale à la valeur de l'échec (max. munitions utilisées).
Akimbo (DEX)	Routine habituelle (VOL)	Améliorer (TEC)
Un Hors-la-loi peut effectuer une attaque conjointe en utilisant deux arbalètes à une main et un jet d' Akimbo . La cible doit se défendre à -3 deux fois. Si l'adversaire n'arrive pas à se défendre une ou deux fois, les dégâts de l'arbalète(s) sont appliqués (comme deux attaques distinctes). Avant le jet, le hors-la-loi doit clarifier quelle arbalète a tiré en premier et second. Un tiers du rang d' Akimbo (min. 1) peut également être ajouté à la valeur d'attaque lors d'attaques conjointes avec des armes de combat rapproché.	Lorsqu'il éviscère des animaux ou des monstres, un hors-la-loi peut lancer Routine habituelle contre le CORx3 de la cible pour doubler le résultat en fonction des trophées et des matériaux. Cela ne fonctionne tant que c'est logiquement possible (vous ne pouvez pas gagner deux cœurs avec un loup). Routine habituelle peut également être utilisée contre un SD de recherche lors de la recherche d'un matériau spécifique pour augmenter le nombre d'unités trouvées de 50%.	Un Hors-la-loi peut utiliser une unité de cinquième essence et lancer Améliorer contre le SD de fabrication d'une arme ou une armure pour lui ajouter un emplacement d'amélioration. Un échec fait que l'objet subit des dégâts égaux à la valeur du jet. Un objet ne peut gagner qu'un seul emplacement d'amélioration en utilisant Améliorer et l'unité de cinquième essence est utilisée, que le Hors-la-loi ait réussi ou non.
Aguerri (COR)	Coexistence (VOL)	Improviser (TEC)
Lorsqu'il subit une blessure critique, un Hors-la-loi peut lancer Aguerri contre le SD Mains thérapeutiques à la complexité de la blessure afin d'ignorer les pénalités de cette blessure pendant un nombre de tours égal au rang d' Aguerri . Une fois le temps épuisé, le Hors-la-loi peut lancer à nouveau Aguerri mais le SD est augmenté de 2 pour chaque test réussi. Les pénalités d'une blessure critique mortelle ne peuvent être ignorées.	Lorsqu'il rencontre un groupe d'animaux ou de monstres agressifs, un hors-la-loi peut lancer Coexistence à un SD égal au SD de connaissances de sorcier des monstres dans le bestiaire. En cas de succès, le monstre ou le groupe de monstres cesse d'être agressif envers le Hors-la-loi et un nombre de personnes de son groupe égal à la moitié du rang de compétence. Si quelqu'un commence à agir de manière agressive envers le monstre ou à se rapprocher de lui à moins de 5 m, le monstre commencera à l'attaquer.	Vivant en dehors de la société, planifiant et survivant, le Hors-la-loi a appris quelques trucs. Un hors-la-loi peut prendre une heure pour lancer Improviser et regarder sur la table Improviser pour créer une alternative de secours pour les situations difficiles. Pour obtenir l'effet, le Hors-la-loi a également dû utiliser le matériel répertorié. Chaque élément construit de cette façon pèse 0,5.

AIGUISAGE

Lorsqu'il aiguise des munitions, un Hors-la-loi doit utiliser une petite lame ou des outils d'artisanat. Les munitions aiguillées font 1d6 dégâts supplémentaires et coûtent 50% de couronnes en plus que les munitions standards.

IMPROVISER

Type (1 seul)	
Matériel	Coût
Piège	
Bois durci x2	4
Fil x3	
Bombe	
Cuir durci x2	10
Poudre	
Zerrikanienne	
Effet (plusieurs)	
Matériel	Coût
+2 DMG	
Os de bête x1	2
Saignement (100%)	
Fer x1	4
Poison (100%)	
Moisissure verte	4
Stupéfaction (100%)	
Cendre x3	2
Au sol	
Pierre x3	3
Etourdi (-1)	
Fer noir x1	6
+1 SD découverte	
Résine x1	1
+ 0.5m rayon	
Huile x1	1

LIEN

Rang	Bonus
1	+2 contrôlé
Cheval & Bétail	
3	+2 Athlétisme
6	Manœuvre avec SD < 16 n'ont plus besoin d'un jet
10	+3 VIT / +3 COR
Chien & Loup	
3	+3 DMG
6	+10 PS
10	Saignement (50%)
Oiseau	
3	+2 Vigilance
6	+3 VIT
10	+5 Vigilance +5 Furtivité
Serpent	
3	+2 Furtivité
6	Poison (25%)
10	Poison DMGx2
Chat et Félin	
3	+1 VIT
6	+2 REF
10	+5 Vigilance, hérissé quand il sent magie