



# Cohortes



## Hors la Loi / Capitaine



### Menace

Simple  
Complexe

### Récompense

40

### Armure

Tête: 8, Torse : 12 Jambes: 12

### Bases

Vigilance 10

Esquive 11

Furtivité 12

Résistance à la Magie 10

Résistance à la Contrainte 11

Courage 13

Équitation 12

Résilience 13

### Butin

Couronnes 4d10

Flèches x20

Possession Ordinaires 1d6

Capuche à Tissage Renforcé

Brigandine

Pantalon Renforcé

*Il ne peut y avoir qu'un Leader Charismatique ici... et c'est moi !*

Les Leaders sont de fortes personnalités, manipulateurs et astucieux. .... ou des forces de la Nature.

Qu'ils soient à l'origine poussés au vol et au meurtre par la pauvreté ou la désertion, ils sont maintenant bien enracinés dans une vie criminelle. Pour survivre aussi longtemps qu'ils auront pris l'habitude de choisir leurs cibles avec soin et ne frapperont que s'ils ont l'avantage de se positionner ou d'être plus nombreux.

### Armes

Nom	Dommages	Portée	Fiabilité	Base de Maîtrise
Arc long	4d6	100 m	10	12
Dague	1d6+2	/	10	11
Épée	2d6+4	/	10	12
Lance	3d6	2m	10	13

<b>Menace</b>
Médium Simple
<b>Récompense</b>
15
<b>Armure</b>
Torse:14 Jambes : 14

<b>Bases</b>
Vigilance 12
Esquive 10
Furtivité 8
Résistance à la Magie 8
Résistance à la Contrainte 10
Courage 11
Résilience 12

<b>Butin</b>
Couronnes 2d10
Flèches x15
Armure de Hallebardiers
Jambières Rédaniennes
Possession Ordinaires 1d6



*Les hommes ne sont que des pourceaux guidés par leurs pulsions les plus basses, quand on a compris ça, on peut en faire tout ce qu'on veut tant qu'ils ont à manger et boire.*

Les seconds couteaux sont loyaux et se battent jusqu'au bout même si leur chef est tombé, quitte à devoir le remplacer par la suite. Ils gèrent toute la logistique pour que les petites frappes restent dans le rang.

Armes				
Nom	Dommages	Portée	Fiabilité	Base de Maîtrise
Arbalète	3d6	50 m	10	11
Épée	2d6+4	/	10	12
Lance	3d6	2m	10	9

## Bandits/ Soldat de mes deux



<b>Menace</b>
Faible Simple
<b>Récompense</b>
10
<b>Armure</b>
Torse : 5

<b>Bases</b>
Vigilance 10
Esquive 10
Furtivité 8
Résistance à la Magie 8
Résistance à la Contrainte 9
Courage 11
Résilience 11

<b>Butin</b>
Couronnes 3d10
Flèches x15
Armure de Hallebardiers
Jambières Rédaniennes
Possession Ordinaires 1d6

*Bon, quand est-ce qu'on tape ou qu'on boit ?!*

Parmi les petites frappes, certains sont là pour se faire de l'argent, d'autres pour la violence, ce sont des destins perdus dans la petitesse de l'Histoire. Leur Loyauté ne tient pas souvent à grand chose : quelques Couronnes d'Or, à boire, de la compagnie ou juste l'adrénaline et la violence gratuite (ces derniers sont à craindre le plus !). Ils ne se battent d'abord que pour eux-même, au contraire des Scoïa'tael qui se joignent volontairement à un destin tragique.

Armes				
Nom	Dommages	Portée	Fiabilité	Base de Maîtrise
Arbalète	3d6	50 m	10	11
Épée	2d6+4	/	10	12
Lance	3d6	2m	10	9

## Tableau de la Cohorte

### Le Hors la Loi

<b>Santé</b>	/30	<b>armes</b>
<b>Armure Tête</b>	/12	
<b>Torse</b>	/12	
<b>Jambes</b>	/12	

### Second #1

### Second # 2

<b>Santé</b>	/25	<b>armes</b>	<b>Santé</b>	/25	<b>armes</b>
<b>Armure : Torse</b>	/14		<b>Armure : Torse</b>	/14	
<b>Jambes</b>	/14		<b>Jambes</b>	/14	

### Bandits

<b>Armes</b>	<b>Épée</b>	<b>Arbalète</b>	<b>Lance</b>
<b>Santé</b>	# 1	/20	# 2
<b>Armure</b>		/5	# 3
		/20	/20
		/5	/5

<b>Santé</b>	# 4	/20	# 5	/20	# 6	/20
<b>Armure</b>		/5		/5		/5

<b>Santé</b>	# 7	/20	# 8	/20	# 9	/20
<b>Armure</b>		/5		/5		/5

<b>Santé</b>	# 10	/20	# 11	/20	# 12	/20
<b>Armure</b>		/5		/5		/5

<b>Santé</b>	# 13	/20	# 14	/20	# 15	/20
<b>Armure</b>		/5		/5		/5

<b>Santé</b>	# 16	/20	# 18	/20	# 19	/20
<b>Armure</b>		/5		/5		/5

<b>Santé</b>	# 20	/20	# 21	/20	# 22	/20
<b>Armure</b>		/5		/5		/5



THE  
WITCHER  
WILD HUNT

Les Cohortes se forment généralement autour d'une forte personnalité, un Chevalier déchu ou un groupe d'amis trempant dans des affaires louches et la débrouille. Selon leur nombre, il auront des comportements différents !

#### Groupe de 3-5

Petits groupes préférant l'extorsion discrète, ils opèrent dans les ruelles et endroits peu fréquentés. Ils n'ont pas de grand moyens, et dorment dans des squats ou la nature.

#### Groupe de 8-12

Assez nombreux pour poser de vrais problèmes, ils opèrent avec rapidité, ils sont souvent sur des chevaux. Ils préfèrent les chemins et n'hésitent pas à créer de véritable guet-apens.

#### Cohorte de 20-50

Des bandits organisés fondant sur les villages par Raids, ils sont parfois dans des grandes villes, pouvant se fondre dans la masse urbaine et commencer à gérer un ou deux commerces, voir réuni autour d'un business lucratif

#### Grande Cohorte de 70-90

Véritable bande organisée dont l'influence se ressent dans les alentours des villes. Ils peuvent être regroupés dans la nature dans un camps de fortune ou dans quelques petites maisons dans les villes.

#### Armée de Bandits 100 et +

Ces groupes sont à prendre avec le plus grand sérieux ! Se réunissant dans d'anciennes places fortes ou gérant plusieurs aspects de la pègre locale, leur menace fait qu'ils sont souvent intégré à la société comme armée à louer.

