

# JOURNALIERS

Menace
Facile
Simple

Récompense
0 couronnes

Armure
0

INT	3
RÉF	4
DEX	4
COR	6
VIT	3
EMP	3
TECH	3
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	5
COU	9
SAUT	1
END	25
ENC	60
RÉC	5
PS	25
VIG	0



Taille	Humaine
Poids	Humain
Environnement	Villes et villages
Intelligence	Humaine
Organisation	Groupes de 3 minimums

Description

<b>COMPÉTENCES</b>
Vigilance (INT) +4
Survie (INT) +3
Mélee (REF) +4
Equitation (REF) +1
Athlétisme (DEX) +8
Physique(COR) +8
Résilience (COR) +6
Courage (VOL) +3
Intimidation (VOL) +2
Résistance à la Contrainte (VOL) +3

<b>Capacités</b>
Solidarité
Les journaliers travaillent souvent en groupe et se serrent les coudes en cas de menace. Un journalier agressé doit effectuer un jet de Courage SD12. En cas de réussite, il tient bon et fait face à son adversaire. En cas d'échec, il fuit ou appelle ses camarades à l'aide, rameutant 1d6 journaliers supplémentaires.

<b>Vulnérabilités</b>
Venin du pendu

<b>Butin</b>
1d6 objets communs
1d6 couronnes

<b>Armes</b>			
<b>Nom</b>	<b>DÉG</b>	<b>Effet</b>	<b>Att/round</b>
Hachette	2d6+1	-	1