

# CRIMINELS

Menace
Facile
Simple

Récompense
0 couronnes

Armure
0

INT	3
RÉF	6
DEX	5
COR	3
VIT	5
EMP	2
TECH	3
VOL	3
CHA	0

ÉTOU	3
COU	15
SAUT	3
END	15
ENC	30
RÉC	3
PS	15
VIG	0



Taille	Humaine ou naine
Poids	Humain ou nain
Environnement	Villes
Intelligence	Humaine
Organisation	Groupes de 5 à 20

Description

<b>COMPÉTENCES</b>
Vigilance (INT) +3
Conn. Rues (INT) +3
Lames courtes (REF) +6
Athlétisme (DEX) +6
Adresse (DEX) +4
Furtivité (DEX) +7
Duperie (EMP) +3
Crochetage (TEC) +7
Intimidation (VOL) +4

<b>Armes</b>			
<b>Nom</b>	<b>DÉG</b>	<b>Effet</b>	<b>Att/round</b>
Stylet	1d6	Dissimulation	1

<b>Capacités</b>
<b>Catégories de criminels</b>
Il existe toutes sortes de criminels. Choisissez un des profils suivants : - Voleur : les voleurs possèdent deux poches secrètes et bénéficient d'un bonus de +3 en Adresse. - Voyous : les voyous possèdent la compétence Mêlée 5 et une masse. - Charlatans : Les charlatans possèdent la compétence Contrefaçon 5 et du matériel de contrefaçon.

<b>Paranoïa exercée (INT) : 4</b>
Un artisan talentueux peut effectuer des réparations de fortune sur une armure ou une arme pour qu'elle reste utilisable le temps du combat. Il pourra par exemple nouer les deux parties d'une corde d'arc rompue, affûter la lame d'une épée brisée ou clouer une plaque de métal sur un bouclier fendu. L'Artisan consacre un tour à cette action. Il effectue alors un jet de Rafistolage dont le SD est égal au SD de Fabrication de l'objet -3. S'il réussit, l'armure brisée regagne la moitié de son PA total, ou la moitié de sa Fiabilité dans le cas d'une épée ou d'un bouclier. Tant qu'elle n'est pas correctement réparée à l'aide d'une forge, une arme rafistolée n'inflige que la moitié des dégâts normaux

<b>Vulnérabilités</b>
Venin du pendu

<b>Butin</b>
2d6 objets communs
3d6 couronnes
Outils de voleurs