

GARDE

Menace
Facile
Simple

Récompense
10 couronnes

Armure
Tête : 10
Corps : 5

INT	3
RÉF	6
DEX	5
COR	5
VIT	4
EMP	3
TECH	4
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	4
COU	12
SAUT	2
END	20
ENC	50
RÉC	4
PS	20
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	Dans les villes et des routes principales
Intelligence	Humaine
Organisation	Unité de 3 à 15 individus

Description

COMPÉTENCES
Vigilance (INT) +6
Survie (INT) +5
Bagarre (REF) +6
Esquive/Evasion (REF) +4
Lames Courtes (REF) +4
Bâton/Lance (REF) +5
Escrime (REF) +6
Athlétisme (DEX) +4
Furtivité (DEX) +3
Résilience (COR) +5
Courage (VOL) +7
Resistance Magique (VOL) +4
Résistance à la Contrainte (VOL) +5

Capacités : Gardien de la paix

Si les gardes se battent afin de protéger la population, ils gagnent un bonus de +1 sur leurs actions de combat.

Vulnérabilités

Venin du pendu

Butin

Couronnes (3d10)

Gambison Aedirrien

Objets communs (1d6)

Pantalons matelassés

Chapel de fer

Armes			
Nom	DÉG	Effet	Att/round
Epée longue de fer	2d6+2	Aucun	1
Dague	1d6	Aucun	1
Lance	3d6	Allonge	1