

CHEF BANDIT

Menace
Normal
Simple

Récompense
15 couronnes

Armure
Tête : 5
Torse : 12
Jambes : 5

INT	3
RÉF	7(6)
DEX	7(6)
COR	5
VIT	4
EMP	3
TECH	4
VOL	4
CHA	0

ÉTOU	4
COU	12
SAUT	2
END	35
ENC	50
RÉC	4
PS	35
VIG	0



Taille	Taille humaine
Poids	Poids humain
Environnement	À proximité des villes et des routes principales
Intelligence	Humaine
Organisation	Dirige entre 5 et 15 Bandits

Les bandits font partie des dangers endémiques des routes du Continent, bien qu'ils ne soient pas les plus redoutables. En effet, repousser une goule se révèle plus périlleux que de terrasser une poignée de voyous, sauf si ces derniers se sont rassemblés pour former un groupe important. La majorité des bandits sont des soldats qui n'ont plus personne à servir, des mercenaires au chômage ou des déserteurs issus des nombreuses armées qui errent sur les routes des différents royaumes. Leur comportement est facile à anticiper. Les premiers rangs chargent avec des épées longues pendant que leurs comparses arment leurs arbalètes. En général, les bandits poursuivent trois objectifs: la sécurité, la richesse et la recherche d'un bouc émissaire sur lequel ils pourront déverser leur colère. Même s'il n'est pas aisé de négocier avec ces gens-là, on peut toujours les raisonner, contrairement à la plupart des monstres. Peut-être parviendrez-vous à les convaincre de ne pas vous importuner et de vous laisser la vie sauve? Comme ils ne chassent pas pour répondre à un instinct primitif, ils lâcheront l'affaire dès que vous aurez causé suffisamment de dégâts dans leurs rangs. Toutefois, si vous tombez sur une bande de vauriens qui ont tissé de solides liens de camaraderie, les survivants risquent de se battre avec une vigueur renouvelée lorsque vous aurez tué leurs compagnons. Soyez d'autant plus vigilant quand vous vous aventurez dans le Nord dévasté par la guerre. Maintenant que l'approvisionnement en nourriture est de plus en plus difficile, des bandits s'adonnent au cannibalisme. Ces individus souvent devenus fous attaquent comme des chiens enragés, refusant d'abandonner même lorsqu'ils sont à moitié morts. Si vous souhaitez éviter les affrontements, restez sur vos gardes en toutes circonstances.

COMPÉTENCES
Vigilance (INT) +7
Survie (INT) +6
Bagarre (REF) +7
Esquive/Evasion (REF) +5
Lames Courtes (REF) +5
Arbalète (DEX) +5
Escrime (REF) +7
Athlétisme (DEX) +5
Furtivité (DEX) +4
Résilience (COR) +6
Courage (VOL) +8
Resistance Magique (VOL) +5
Résistance à la Contrainte (VOL) +6

Vulnérabilités
Venin du pendu

Butin
Couronnes (4d10)
Brigandine
Objets communs (1d6)
Pantalon matelassé
Capuche à tissage renforcé
Menottes (x2)

Armes			
Nom	DÉG	Effet	Att/round
Epée d'acier	2d6+4	Aucun	1
Dague	1d6	Aucun	1
Hallebarde Rédanienne	6d6+3	Allonge	1
Arbalète de main	2d6+2	POR : 50m/Rechargement lent	0.5