

Notes au Mj concernant la
table des rencontres
“Assassins, voleurs et autres malandrins”
Par Elethorn

Concernant les Brigands :

Les Brigands sont le plus souvent organisés, férues d'embuscades et prompts à élaborer des stratégies de bases (avec des archers à couvert ou bien des renforts qui encerclent les aventuriers par derrière). Ils sont souvent peu riches, le chef peut tout de même posséder une bourse passablement remplie, mais ce sera tout en dehors des équipements de bases qu'ils portent...

Concernant les Pirates :

On ne rencontre des pirates qu'au bord de l'eau. Soit dans une ville possédant un cour d'eau suffisamment important soit près d'un lac, d'un fleuve, d'un bord de mer, etc...

Les Pirates ne possèdent pas d'objets de grandes valeurs sur eux mais cachent régulièrement près de leurs repères un butin amassé durant leurs dernières escapades. Les pirates sont habitués à combattre dans un milieu aquatique, et savent la plupart du temps que les aventuriers ne savent pas nager, ils n'hésiteront donc pas à les pousser dans l'eau (Mj sadique, s'abstenir).

Concernant les Voleurs :

Les voleurs se regroupent le plus souvent en guildes dans chaque ville, mis à part ceux qui décident de faire cavalier seul (ces derniers ne faisant pas long feu dès lors qu'ils sont repérés par la guilde des voleurs la plus proche qui tient à garder son monopole sur les alentours). Ils ne chercheront pas l'affrontement direct face à des aventuriers mais préféreront les délester de leurs bourses discrètement. Les voleurs sont agiles et n'hésiteront pas à escalader des maisons ou bien des murs pour s'échapper ou encore prendre de la hauteur face à leurs adversaires.

Concernant les Assassins :

Les Assassins se regroupent en guildes dans chaque ville. Ils tuent pour le plaisir, pour de l'argent, pour des objets de grande valeur ou simplement pour leur renommée personnelle.

-Règles concernant les assassins :

-Pleutres : Les assassins sont préparés au combat et réagissent rapidement face à toutes les situations (d'où le courage assez élevé) mais n'hésitent pas à fuir quand ils sentent que le vent commence à tourner. Pour cela, les assassins ont un malus de -3 à leurs tests de courage concernant la peur, la fuite, etc...

-Poisons : Les assassins enduisent régulièrement leurs armes de poisons diverses et variés. Une blessure occasionnée par une arme d'assassin a environ 75% de chances d'être empoisonnée (se référer au *tableau des poisons et antidotes* pour savoir quel poison a été utilisé). Le Mj pourra allouer un bonus d'xp aux joueurs si les assassins utilisent de nombreux poisons ou bien des poisons très virulents.

Concernant les Ninjas :

Les Ninjas ne sont pas fréquents en Terre de Fangh, la plupart étudient dans leurs universités dans des contrées lointaines ou bien sont enrôlés comme mercenaires dans des donjons. Ils sont très agiles, aiment les cascades à la *Bruce Lee* et n'hésiteront pas à s'en prendre à des aventuriers si ces derniers les insultent, les rabaissent, ou simplement les cherchent de n'importe quelle façon.