

| Assassins, voleurs et autres malandrins  |    |     |    |  |     |        |     |           |   |
|--|----|-----|----|--|-----|--------|-----|-----------|---|
|  | AT | PRD | EV |  | PR  | Dégats | Cou | Classe-XP | Notes   |
| Individus peu recommandables rencontrés un peu partout en Terre de Fangh                       |    |     |    |  |     |        |     |           |   |
| Brigand de Base  | 9  | 9   | 18 |  | 2   | 1D+2   | 8   | 8         | Armé d'une épée   |
| Brigand archer   | 8  | 6   | 18 |  | 2   | 1D+3   | 8   | 10        | Armé d'un arc et d'une dague – AD 11  |
| Brigand costaux  | 10 | 13  | 25 |  | 3   | 1D+2   | 14  | 15        | Deux épées courtes – 2AT/assaut – AD 14   |
| Brigand porte-parole   | 10 | 13  | 25 |  | 4   | 1D+2   | 14  | 13        | Equipé d'un bouclier et d'un sabre  |
| Chef brigand   | 11 | 13  | 30 |  | 4   | 1D+6   | 16  | 22        | Armé d'une hache à deux mains   |
| Pirate 1   | 9  | 9   | 18 |  | 2   | 1D+2   | 8   | 8         | sabre, ne sait pas nager  |
| Pirate 2   | 8  | 9   | 17 |  | 1   | 1D+4   | 10  | 9         | arbalète (AD 11), nage mal  |
| Pirate 3   | 10 | 8   | 19 |  | 2   | 1D+1   | 7   | 8         | Dague, nage mal   |
| Pirate vétéran 1   | 11 | 10  | 20 |  | 2   | 1D+3   | 11  | 13        | rapière, sait nager   |
| Pirate vétéran 2   | 10 | 10  | 20 |  | 1   | 1D+4   | 12  | 13        | arbalète (AD 12), sait nager  |
| Pirate vétéran 3   | 12 | 7   | 19 |  | 2   | 1D+5   | 13  | 14        | Hache d'abordage, sait nager.   |
| Chef des pirates   | 13 | 11  | 22 |  | 3   | 1D+4   | 15  | 16        | épée de qualité, sait nager.  |
| Voleur de base   | 8  | 7*  | 15 |  | 1   | 1D+2   | 9   | 8         | Armé d'une dague // *Esquive : AD 12  |
| Voleur archer  | 7  | 7*  | 15 |  | 1   | 1D+3   | 9   | 10        | Arc et dague // *Esquive : AD 12  |
| Voleur vétéran 1   | 10 | 7*  | 20 |  | 2   | 1D+2   | 11  | 15        | Ambidextre, deux dagues // *Esquive : AD 14   |
| Voleur vétéran 2   | 9  | 7*  | 20 |  | 2   | 1D+4   | 11  | 15        | Arc et dague // *Esquive : AD 14  |
| Chef de la guilde des voleurs  | 14 | 14* | 55 |  | 6   | 1D+6   | 18  | 80        | Invisible à volonté // *Esquive : AD 17   |
| Voleur Magicien  | 10 | 7*  | 50 |  | 4** | 1D+3   | 20  | 50        | *Esquive : AD 14 // **Également magique<br>Lance des sorts niv 1 à 8 (PA : 45) INT : 15 |
| Assassin 1   | 11 | 7*  | 18 |  | 2   | 1D+2** | 12  | 11        | *Esquive AD 13 // ** Dague + poison   |
| Assassin 2   | 11 | 7*  | 18 |  | 1   | 1D+3** | 12  | 11        | *Esquive AD 13 // ** Arc + poison   |
| Assassin qualifié 1  | 12 | 9*  | 25 |  | 3   | 1D+4** | 14  | 18        | *Esquive : AD 14 // **épée + poison   |
| Assassin qualifié 2  | 12 | 7*  | 25 |  | 3   | 1D+2** | 14  | 18        | *Esquive : AD 14 // **deux dagues + poison  |
| Assassin qualifié 3  | 11 | 7*  | 25 |  | 2   | 1D+5** | 14  | 18        | *Esquive : AD 14 // **Arbalète + poison   |
| Apprenti Ninja   | 11 | 10* | 20 |  | 1   | 1D+1** | 11  | 15        | *Esquive AD 13 // ** deux AT/assaut   |
| Ninja carriériste  | 15 | 12* | 45 |  | 3   | 1D+5** | 14  | 60        | deux AT/PRD par tour // *Esquive : AD 16  |
| **A distance : équipez votre ninja de sarbacane + poison au choix, de shurikens 1D+5 – AD : 16 |    |     |    |  |     |        |     |           |   |