



Coureur d'Égout

Points de vie : 5
 Mouvement : 6
 Combat : 4
 Tir : 3+

Force : 4
 Endurance : 3
 Initiative : 5
 Armure : -
 Attaque : 1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Tous ceux qui ont eu affaire avec les assassins vêtus de noir du clan Eshin les craignent et non sans raisons. Ils sont entraînés depuis leur naissance pour devenir des tueurs rapides, furtifs et implacables. Ce sont des experts du garrot, du poison, des shirikens et autres armes exotiques. Depuis le coureur nocturne jusqu'au maître assassin, tous sont craints et respectés.

Dommages = 1D6 + 4

Embuscade 4+

Les monstres qui réussissent leur embuscade attaquent dès leur placement sur le plateau. Ensuite, ils ne peuvent plus combattre que lors de la phase des monstres.

Valeur 120 Pièces d'or