

Numénoréen Noir

Erudition Minimum : Instruit

Carrure Minimum : Robuste

Bonus : le dé d'EVEIL est majoré d'un niveau pour tous les tests " Navigation " et " Orientation " (Maritime).

Le dé de CARRURE est majoré d'un niveau pour tous les tests d'" Endurance " de résistance à la chaleur, à la maladie et à la fatigue (travaux, marche forcée etc...).

Handicap : considéré avec méfiance par tous les peuples du Gondor, d'Eriador et du Rhovanion, ainsi que par les Elfes.

Numénoréen Noir

Héritage Culturel

Le terme Numenoreens Noir (S. Mornumenedain) est utilisé pour décrire les humains d'origine Dunadan qui descendent des colonisateurs et des conquérants Numénoréen " Infidèles " qui débarquèrent en Terre du Milieu à partir de la moitié du second Age. Ces infidèles avaient rompu toute relation avec les Valar et les Elfes qui leur avaient légué le royaume insulaire de Numéor au début du Second Age. Nombre d'entre eux vénéraient leurs propres idoles et rendaient hommage à Sauron, le seigneur Ténébreux. Progressivement les infidèles prirent le contrôle de Numéor et de ses colonies, la plus puissante d'entre elles étant centrée autour d'Umbar. Quand Eru détruisit Numéor, 3319 du S.A, un grand nombre d'infidèles qui étaient restés dans leurs colonies des Terres du Milieu survécurent. Par conséquent, les Numénoreens Noirs sont très semblables aux Dunedain, tant physiquement que culturellement. Bien sûr, certains changements ont eu lieu au cours des siècles, mais les deux groupes se sont préoccupés de rester relativement purs et fidèles à leurs origines.

Langue natale : Adûnaic

Répartir 15 points dans les compétences suivantes

Carrure

- Endurance
- Epée
- Lances
- Natation
- Sauter
- Bagarre

Grace

- Acrobatie
- Archerie
- Chirurgie
- Equitation
- Escalade
- Esquive
- Parade
- Poignard
- Se cacher

Eveil

- Orientation
- Empathie Marine

- Mémoriser

- Navigation
- Perception
- Pister

Erudition

- Magie Runique
- Point de Sagesse
- Architecture
- Etudes ésotérique
- Géographique
- Langues
- Lecture des runes
- Légende
- Lire/Ecrire
- Premiers soins
- Sortilège
- Sorcellerie
- Stratégie
- Tactique

Poésie

- Point de rêve
- Chant
- Calligraphie
- Composition musical
- Composition Poétique
- Enchantement
- Instrument de musique
- Orfèverie
- Peinture et Enluminure
- Rêverie

Noblesse

- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Rest à la sorcellerie
- Rest aux ténèbres
- Sentir le mal
- Sens de l'Honneur
- Thaumaturgie Royale

Prestance

- Commander

- Eloquence

- Enseigner

- Intimidation

Région d'origine de votre personnage Numénoréen.**1. Umbar**

Cité Fortifié, fondé par Tar-Atanamir de Numénor en 2280 DA, Umbar est le centre politique et économique (construction et réparation de navire ; production de produit manufacturé ; centre de commerce a longue distance). Umbar est la plus grande colonie de Numénor qui ne tomba pas sous la férule des fidèles après la chute de l'Ouistrenesse. Sa population a été renforcée par l'afflux de beaucoup de corsaire de Castamir après la lutte fratricide du Gondor. Corsaire, Haradrim et Numénoréens Noirs vivent ensemble a Umbar, ennemies commun du Gondor.

Répartir 15 points dans les compétences suivantes

Carrure

- Bagarre
- Endurance
- Epées
- Forge
- Lances
- Lutte
- Verrerie

Grâce

- Acrobatie
- Archerie
- Conduite d'attelage
- Couture & broderie
- Danse
- Equitation
- Esquive

- Parade

- Poignards

- Se cacher

- Travail du bois

- Travail du cuir

Eveil

- Perception

- Perspicacité

- Pister

Erudition

- Architecture

- Langues

- Lecture de runes

- Légendes

- Stratégie

Poésie

- Chant

- Cuisine

- Orfèvrerie

Noblesse

- Dons Thaumaturgiques

- Points de Majesté

- Sens de l'honneur

- Thaumaturgie royale

Prestance

- Baratin

- Commander

- Dressage

- Intimidation

- Marchander

2. Château, ville, ou village côtiers de la baie d'Umbar.

Toutes les forteresses, centres urbains, port de pêche, ce sont établis autour de la Nan Umbar avec des secteurs d'activité distincts : Le château d'Eradas (on y boit les meilleurs vins du sud Gondor), Isigir (production d'herbes puissantes), Pellardur (fournit l'essentiel du bois pour la flotte d'Umbar), l'île de Tol Glingal (superbe ivoire des Mumakhil des mers), Ardumir (et ses merveilleux poissons d'eau douce), et puis la superbe Dusalan ville côtière et centre de commerce pour le trafic vers et depuis le sud (épices, esclaves etc).

Répartir 15 points dans les compétences suivantes

Carrure

- Bagarre
- Endurance
- Epées
- Lances
- Lutte
- Natation
- Sauter

Grâce

- Acrobatie
- Archerie
- Couture & broderie
- Danse
- Escalade
- Esquive
- Pêche
- Poignards
- Se cacher

- Travail du bois

Eveil

- Magie Naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Empathie marine
- Empathie rocheuse
- Estimation matérielle
- Navigation
- Perception
- Perspicacité

Erudition

- Architecture
- Géographie
- Langues
- Lecture de runes
- Légendes
- Lire/Ecrire

Poésie

- Points de Rêve
- Chant
- Calligraphie
- Comédie
- Composition musicale
- Composition poétique
- Instrument de musique
- Rêverie

Noblesse

- Inspirer confiance
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal

Prestance

- Charme
- Baratin
- Eloquence
- Enseigner
- Marchander

3. Fief de Tharagrand en Anfalas.

Il ne reste qu'une seule citadelle Numénoréenne intacte, et elle possède un rôle unique en Gondor. Tharagrand était une citadelle royale à l'époque de la chute de Numénor, sous le contrôle du présomptueux roi Ar-Pharazon. Cependant, le seigneur Tharagrand pris en pitié les fidèles et leur offrit un refuge lors de leur fuite de l'île de Numénor. En échange de sa bonté, Elendil établit le Seigneur Prince dans le royaume de Gondor, libre de toute autorité dans ses propres terres et responsable envers nul l'autre que le roi. Depuis lors Tharagrand est resté le dernier Havre des Numénoréens Noirs au nord d'Umbar. Leurs bonnes relations avec le Gondor en fait des ennemis mortels des autres Numénoréens Noires, mais leurs intérêts pour les richesses minières (or) de la région leur donne assez de poids pour résister.

Répartir 15 points dans les compétences suivantes

Carrure

- Bagarre
- Endurance
- Epées
- Forge
- Lances
- Lutte
- Natation
- Sauter

Grâce

- Archerie
- Equitation
- Escalade

- Esquive

- Parade
- Pêche
- Poignards
- Se cacher

Eveil

- Magie Naturelle
- Points de Communion
- Chamanisme
- Orientation
- Empathie animale
- Empathie Rocheuse
- Perception

- Pister

- Vénérie

Erudition

- Géographie
- Langues
- Lecture de runes
- Légendes
- Lire/Ecrire
- Premiers soins
- Stratégie
- Tactique

Poésie

- Chant
- Instrument de musique
- Rêverie

Noblesse

- Dons Thaumaturgiques

- Points de Majesté
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal
- Sens de l'Honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance

- Commander
- Eloquence
- Intimidation

Enfance de votre personnage1. Education Aristocratique

C'est le lot des enfants élevés dans l'entourage proche des grands princes Numénoréens et des hauts seigneurs Corsaire. Il peut s'agir d'être le page d'un des six oligarques d'Umbar ou bien d'un matelot proche du grand amiral Corsaire Angmaitë, ou bien tout autre noble de rang inférieur. L'enfance fut peut-être un peu moins folâtre que celles des autres jeunes, mais ils ont bénéficié de la quintessence de l'éducation Numénoréenne.

Répartir 15 points dans les compétences suivantes

Carrure

- Endurance
- Epées
- Forge
- Lances
- Natation

Grâce

- Archerie
- Danse
- Equitation
- Esquive
- Parade
- Poignards

Eveil

- Empathie animale
- Mémoriser
- Navigation
- Perception
- Perspicacité
- Pister

- Vénérie

Erudition

- Magie Runique
- Points de Sagesse
- Architecture
- Etudes ésotériques
- Géographie
- Langues
- Lecture de runes
- Légendes
- Lire/Ecrire
- Premiers soins
- Sorcellerie
- Sortilège
- Tactique
- Stratégie

Poésie

- Chant
- Calligraphie
- Comédie

- Composition musicale
- Composition poétique
- Instrument de musique
- Orfèvrerie
- Peinture & enluminure
- Rêverie

Noblesse

- Dons Thaumaturgiques
- Points de Majesté
- Inspirer confiance
- Résistance à la Sorcellerie
- Résistance aux Ténèbres
- Sentir le Mal
- Sens de l'honneur
- Thaumaturgie royale

Prestance

- Commander
- Dressage
- Eloquence
- Intimidation

2. Education militaire sous tutelle Numénoreenne ou Corsaire.

Votre personnage a servi dès son plus jeune âge en tant que valet d'armes : il a accompagné les guerriers dans le vaste désert du Talath Naur, afin d'assujettir les tribus nomade Haradrim lors de patrouilles incessantes. Ou bien a-t-il servi sur les navires de la belle flotte d'Umbar, attaqué sans cesse les

cotes de ces maudit Gondorien. Il s'est donc familiarisé très tôt avec le maniement des armes et de l'éthique guerrière Numénoréenne.

Répartir 15 points dans les compétences suivantes

Carrure	- Poignards	
- Armes à deux mains		
- Bagarre	Eveil	Poésie
- Endurance	- Empathie Marine	- Chant
- Epées	- Orientation	
- Lances	- Perception	Noblesse
- Lutte	- Pister	- Dons Thaumaturgiques
- Sauter		- Points de Majesté
	Erudition	- Sens de l'honneur
Grâce	- Géographie	- Thaumaturgie royale
- Archerie	- Langues	
- Equitation	- Premiers soins	Prestance
- Esquive	- Stratégie	- Commander
- Parade	- Tactique	- Intimidation

3. Apprenti d'un Maître Artisan.

Votre personnage a servi dès son plus jeune âge en tant qu'apprenti d'un artisan. En essayant d'atteindre la perfection des produits de l'ancienne Ouistrenesse, de l'époque où le grand Ar-Pharazon faisait fabriquer des armes et des outils de grande qualité afin de conquérir toutes les terres du Milieu. Ils disposent de très bons forgerons ou l'acier Umbarien est parmi les meilleurs du monde, de grands charpentiers qui fabriquent les navires commerçant aussi bien que les galères de guerre, sans oublier tous les petits métiers dont l'Umbar a besoin.

Répartir 15 points dans les compétences suivantes

Carrure	- Poterie	
- Bagarre	- Travail du bois	Poésie
- Endurance	- Travail du cuir	- Calligraphie
- Forcer		- Cuisine
- Forge	Eveil	- Instrument de musique
- Hache	- Détecter piège	- Lutherie
- Taille de la pierre	- Estimation matérielle	- Orfèvrerie
- Verrerie	- Mémoriser	- Peinture & enluminure
	- Perception	
Grâce	- Perspicacité	Noblesse
- Conduire d'Attelage		(Aucune)
- Couture et Broderie	Erudition	Prestance
- Chirurgie	- Architecture	- Baratin
- Danse	- Langues	- Criée
- Désamorcer	- Lecture de runes	- Marchander
- Lancer	- Lire/Ecrire	