

PNJs "La Chasse"

Le seigneur Dermotir, capitaine de la tour de garde

Carrure : D10
Points de fatigue :
Blessure légère :
Blessure Grave :
Bonus aux dégâts : 0

Endurance : 5
Epées : 6
Lutte : 4
Natation : 3
Sauter : 2

Erudition : D12
Points de sagesse : 3
Westron : 6
Adunaic : 8

Architecture : 6
Géographie : 5
Sindarin : 4
Lire et écrire : 9
Lecture de runes : 5
Légendes : 5
Stratégie : 6
Tactique : 6

Eveil : D10
Don naturel : 1
Points de communion : 5

Chamanisme : 5
Orientation : 4
Empathie animale : 4
Mémoriser : 4
Perception : 6
Perspicacité : 5

Grâce : D12
Initiative : 5
Action/Tour : 3
Course : 7

Archerie : 2
Parade : 7
Equitation : 5
Escalade : 4
Esquive : 6
Lancer : 5
Travail du bois : 3

Noblesse : D20
Dons thaumaturgiques :
3
Points de noblesse : 8

Thaumaturgie royale : 5
Inspirer confiance : 2
Sens de l'honneur : 5
Résister aux Ténèbres :
5

Poésie : D8
Point de rêve : 1

Chant : 2
Calligraphie : 2
Rêverie : 5

Prestance : D12
Charme : 5

Commander : 5
Crier : 6
Eloquence : 5
Intimidation : 5
Enseigner : 5

Désespoir : 4
SBL : 10
SBG : 15

Dons thaumaturgiques
Ralliement
Immunité royale
Imposition des mains

Don naturel
Equitation symbiotique

Equipement
Epée longue décorée
d'une **grande rune de Hargne (II)** permettant de bénéficier d'un bonus de +2 en dégât sur une attaque. 3 utilisations.

Armure de demi-plate
aux armoiries de
l'Arthedain sur cotte de
maille (-10 aux dégâts)

Dague

Cape sombre

2 pièces d'or

Dernorin, le fils du seigneur Dermotir

Carrure : D10
Points de fatigue : 4
Blessures légères :
Blessures graves :
Bonus aux dégâts : 0

Bagarre : 4
Endurance : 6
Epées : 4
Forcer : 3
Lutte : 3
Natation : 2
Sauter : 2

Erudition : D10
Points de sagesse : 2
Westron : 3
Adunaic : 4
Dialecte orque : 1

Jardinage/herboristerie :
2
Géographie : 2
Géologie/hydrologie : 1
Lire et écrire : 2
Stratégie : 4
Tactique : 4

Eveil : D12
Dons naturels : 2
Points de communion : 7

Chamanisme : 5
Détecter pièges : 4
Orientation : 3
Empathie animale : 3
Estimation matérielle : 3
Perception : 6
Perspicacité : 5
Pister : 6
Vénerie : 3

Grâce : D20
Initiative : 6
Action/Tour : 4
Course : 8

Archerie : 3
Parade : 4
Désamorcer : 2
Création de pièges : 3*
Equitation : 5
Escalade : 3
Esquive : 4
Lancer : 3

Poignard : 6
Se cacher : 5

Noblesse : D10
Dons thaumaturgiques :
1
Points de noblesse : 5

Thaumaturgie royale : 4
Sens de l'honneur : 2
Résister aux Ténèbres : 6

Poésie : D8
Points de rêve : 2

Prestance : D10
Charme : 3

Commander : 4
Dressage : 3
Intimidation : 4

Désespoir : 2
SBL : 11
SBG : 17

Don thaumaturgique
Immunité royale

Dons naturels
Equitation symbiotique
Camouflage en milieu
naturel

Equipement
Dague (+4)
Coutelas orque (+5)
Epée courte orque (+7)

Vieille guenille de cuir
en piteux état avec
souliers de cuir

2 racines bouillies (2
repas)

Cabane dans les marais

Eroch, le lieutenant de Dernotir

Carrure : D12
Points de fatigue : 5
Blessure légère : 5
Blessure Grave : 5
Bonus aux dégâts : +2

Armes à deux mains : 4
Bagarre : 3
Endurance : 5
Lutte : 4
Masse : 6

Erudition : D10
Points de sagesse : 2
Westron : 3
Adunaic : 4
Rohirric : 1

Géographie : 2
Lire et écrire : 2
Légendes : 1
Stratégie : 4
Tactique : 4

Eveil : D10

Point de communion : 1

Orientation : 1
Empathie animale : 2
Perception : 2
Perspicacité : 2

Grâce : D12

Initiative : 5
Action/Tour : 3
Course : 5

Parade : 5
Equitation : 4
Esquive : 4
Se cacher : 2

Noblesse : D10

Dons thaumaturgiques :
2
Points de majesté : 5

Thaumaturgie royale : 3
Sens de l'honneur : 3
Résister aux Ténèbres :
2

Poésie : D6

Point de rêve : 1

Chant : 3

Prestance : D10

Commander : 4
Intimidation : 4
Enseigner : 2

SBL : 11
SBG : 16

Dons thaumaturgiques

Feu sacré
Immunité royale

Equipement

Masse d'arme (+8)
Ecu aux armoiries de l'Arthedain (+4)
Dague (+4)

Armure de demi-plate complète aux armoiries de l'Arthedain avec cotte de maille (-10)

3 pièces d'argent

Flidraf, l'éclaireur de la Tour

Carrure : D10
Points de fatigue : 4
Blessure légère : 4
Blessure Grave : 4

Bagarre : 2
Endurance : 4
Natation : 1
Sauter : 2

Erudition : D12

Points de sagesse : 2
Westron : 4
Adunaic : 2

Jardinage : 3
Premiers soins : 1
Géographie : 6
Géologie : 4
Lire et écrire : 1
Légendes : 1
Stratégie : 2

Eveil : D20

Dons naturels : 1
Points de communion : 6

Chamanisme : 3
Détecter pièges : 3
Empathie horticole : 3
Empathie rocheuse : 3
Estimation matérielle : 2
Mémoriser : 2
Orientation : 6
Perception : 4
Pister : 8
Vénerie : 3

Grâce : D 20

Initiative : 6
Action/Tour : 4
Course : 6

Archerie : 6
Equitation : 4
Esquive : 5
Escalade : 4
Lancer : 3
Pêche : 3
Poignard : 4
Se cacher : 4

Noblesse : D10
Points de majesté : 0

Poésie : D10

Points de rêve : 2

Cuisine : 3
Rêverie : 2

Prestance : D10

Charme : 2

SBL : 9
SBG : 13

Dons naturels

Camouflage en milieu naturel

Equipement

Arc court (+6) (50 pas)
Carquois avec 18 flèches
Coutelas (+4)

Pourpoint de cuir (-2)
Souliers de cuir

Gibecière avec 2 jours de vivres

Sharco le traître

Carrure : D12
 Points de fatigue : 5
 Blessure légère : 5
 Blessure Grave : 5
 Bonus aux dégâts : +1

Bagarre : 3
 Endurance : 5
 Forcer : 3
 Lutte : 4

Erudition : D10
 Points de sagesse : 2
 Westron : 4
 Adunaic : 3

Lire et écrire : 2

Eveil : D12
 Points de communion : 4

Estimation matérielle : 5
 Mémoriser : 4
 Orientation : 1
 Perspicacité : 5

Grâce : D10
 Initiative : 4
 Action/Tour : 2
 Course : 4

Conduite d'attelage : 4
 Poterie : 4

Noblesse : D6
 Points de majesté : -4

Inspirer confiance : 6

Poésie : D10
 Points de rêve : 2

Comédie : 4

Prestance : D10
 Charme : 5

Baratin : 5
 Criée : 4
 Eloquence : 4
 Marchander : 5

SBL : 11
 SBG : 16

Désespoir : 5

Equipement
 Dague dissimulée sous

ses plis

Vêtements de
 commerçant en mauvais
 état

Coffret celé de Celembar
 contenant l'anneau nain
 d'une valeur marchande
 de 20 pièces d'or plus
 les plans du Gondor

3 pièces d'argent

Les 3 acolytes de Sharco : Derk, Filral et Amleth

Carrure : D8
 Points de fatigue : 3
 Blessure légère : 3
 Blessure Grave : 3
 Bonus aux dégâts : 0

Bagarre : 2
 Endurance : 4
 Forcer : 2
 Lutte : 1

Erudition : D10
 Points de sagesse : 2
 Westron : 2

Lire et écrire : 2

Eveil : D10
 Points de communion : 2

Estimation matérielle : 4
 Mémoriser : 4
 Orientation : 1
 Perspicacité : 3

Grâce : D10
 Initiative : 4
 Action/Tour : 2
 Course : 4

Conduite d'attelage : 4
 Poterie : 2

Noblesse : D6
 Points de majesté : -4

Inspirer confiance : 3

Poésie : D8
 Point de rêve : 0

Comédie : 3

Prestance : D8
 Charme : 0

Baratin : 4
 Criée : 3
 Eloquence : 1
 Marchander : 3

SBL : 8
 SBG : 12

Désespoir : 3

Equipement

Coutelas
 Vêtements sales
 3 pièces de bronze

Dame Vérienne

Carrure : D8

Points de fatigue : 3
Blessure légère : 3
Blessure Grave : 3
Bonus aux dégâts : 0

Armes à 2 mains : 5
Bagarre : 3
Endurance : 6

Erudition : D12

Sorcellerie : 6
Points de sagesse : 6
Westron : 5
Adunaic : 6
Noir parler : 3
Dialecte orque : 3

Etudes ésotériques : 5
Géographie : 4
Lecture de runes : 4
Légendes : 5
Lire et écrire : 2
Sortilèges : 5
Stratégie : 5
Tactique : 5

Eveil : D12

Points de communion : 3
Estimation matérielle : 4
Mémoriser : 4
Orientation : 4
Perspicacité : 6
Vénerie : 5

Grâce : D 20

Initiative : 6
Action/Tour : 4
Course : 7

Danse : 5
Equitation : 4
Esquive : 6
Lancer : 5
Parade : 8

Noblesse : D4

Dons ténébreux : 2
Points de malice : 6

Inspirer confiance : 3
Résistance à la
Sorcellerie : 5

Poésie : D4

Points de rêve : 0

Comédie : 3

Prestance : D12

Charme : 4

Baratin : 4
Criée : 4
Eloquence : 4
Marchander : 3
Commander : 5
Dressage : 3
Intimidation : 4
Torture : 6

SBL : 10

SBG : 16

Désespoir : 8

Dons ténébreux

Hurléloup
Souffle noir

Sorts de sorcellerie

Niveau 1

Eczéma
Epuisement
Engourdissement

Niveau 3

Faiblesse

Equipement

Coutelas
Épée bâtarde

Heaume à cornes de
bouc
Paire de protège-bras
cloutés (-4)
Vêtements de peaux de
wargs cloutés avec cape
de fourrure (équivalent
d'un pourpoint clouté)

3 pièces de bronze