

## Expérience

Perso :	PE							
Sur le bateau : infos calmes / dans la rixe	5 / 1D12							
Heuloch, jour2								
Firth, jour2 : meurtre découvert / meurtre compris	10 / 40.							
Arthera protégée chez Firth	20							
Avoir compris que les Saurus ont enlevés les enfants / enmenés au Dvergamal / le dire aux nains	20 30 10							
Avoir envoyé Arthera chez J. ou Ad.	10							
Faire analyser la dague / serenseigner sur les illusionnistes	40. / 40.							
Epreuves et Concours	20							
Avoir compris la machination de Laurent	50.							
Libérer les enfants / les nains	40. / 40.							
Passages secrets découverts	20							
Avoir acquis la confiance d'Alt-Julien	30.							
Obtenir la clé de la chambre	10							
Se déguiser dans le manoir	15							
Chercher la preuve de la machination	15							
Faire libérer Jacques	60.							
Infos diverses								
Infos diverses								
<u>MONSTRES &amp; PNJ</u> : Gobelins	10							
Grands loups	10							
Gardes	15							
Hommes-Lézards	20							
Chef Hommes-Lézards	60.							
Troglodyte	20							
Guerrier Zoat mineur	60.							
Alt-Julien Belfond	30							
Biront Torrentdargent (ramené vivant/tué)	60. / 30							
Nobles invités par Laurent	15							
Laurent Belfond	100.							
Gardes de Laurent	20							
Morveux	6							

NB : un nombre de PE suivi d'un point est à partager entre tous les PJ ayant participer activement à l'action.

Grands loups													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	41	0	3	3	5	30	1		10	14	14	14	
B=6			B=5			B=5			B=5			B=6	

Gobelins : 10% épée, 20% arc et 5 flèches sinon épieu(I +10 au 1 <sup>e</sup> tour et passes gagnantes)													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18
Epieu		Arc		Epée		Epieu		Epieu		Epieu		Epieu	
B=7		B=6		B=5		B=7		B=7		B=6		B=6	
B=6		B=7		B=5		B=5		B=6		B=6		B=6	
B=7		B=7		B=6		B=6		B=6		B=7		B=7	
B=5		B=5		B=5		B=7		B=6		B=6		B=6	

Morveux : Dague (I +10, D-2, P-20), Arc court (6 flèches),													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14
Dague		Dague		Masse		Couteau		Arc		Epée			
B=3		B=3		B=4		B=2		B=3		B=3		B=3	
B=3		B=4		B=3		B=2		B=3		B=4		B=4	
B=3		B=2		B=3		B=3		B=4		B=3		B=3	
B=2		B=3		B=2		B=3		B=3		B=2		B=2	
B=3		B=3		B=3		B=3		B=2		B=3		B=3	
B=3		B=2		B=3		B=3		B=4		B=3		B=3	

Troglydte : 1 protec partout, bouclier, épée													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	4	4	10	10	2	14	14	24	24	24	6
Adversaire : peur, CC-10						B=10			B=10			B=10	

Hommes-Lézards : épée, 1D2co						B=12			B=13			B=11	
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	37	27	4	4	14	30	1	18	89	17	89	91	10
4	33	23	3	4	12	30	1	17	90	19	88	89	10
Protec.=1 partout, vision nocturne 30m						B=13			B=12			B=12	

Chef Hommes-Lézards : épée à deux mains, 1D10co													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	47	37	4	4	18	39	1	18	89	17	89	91	10
Protec.=1 partout, vision nocturne 30m,													

Guerrier Zoat mineur :													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	49	15	4	4	12	40	2	43	79	79	79	79	43
Protec.=1(01-60) =3(61-00).													

Manir : Garde de la prison de Heuloch (homme) : épée, 4Co, veste de cuir													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	2	5	48	1	36	41	28	22	23	31

Nobles invités par Laurent : rapière (I+20, D-1) ou épée, 3D10Co, 50% 1 bijou, habits nobles (Soc+5) ; Esquive														
M	CC	CT	F	E	B		I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	39	3	2	7		35	1	45	50	29	25	32	42
Epée		B=6			B=5		B=7			B=7			B=6	
rapière		B=7			B=7		B=5			B=6			B=7	

Gardes de Laurent : épée ou hallebarde (à l'extérieur : I +10/+0, CC-10, D+2), 2D10Co, Armure de cuir complète, arbalète avec 10 carreaux (armure de plate)													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	42	3	3	7	41	1	36	41	28	22	33	31
Epée		B=6			B=5		B=7		B=7			B=6	
Hallebarde		B=7			B=7		B=5		B=6			B=7	
Arbalète		B=7			B=7		B=7		B=7			B=6	

Biront Torrentdargent : (poing de Thor), hache à 2 mains, (300Co), 12Co													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	62	45	5	4	10	51	2	39	33	28	49	40	19
Esquive, specialisation( 2 mains, articulées, filet, lasso)													

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	62	45	5	4	10	51	2	39	33	28	49	40	19

Alt-Julien Belfond, Duelliste : rapière (I+20, D-1), habit de noble, 23Co, 1 bague en or sertie													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	66	31	5	6	9	49	2	29	33	64	57	41	55
Esquive, Désarmement													

Alt-Julien Belfond, Duelliste : rapière (I+20, D-1), habit de noble, 23Co, 1 bague en or sertie													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	66	31	5	6	9	49	2	29	33	64	57	41	55
Esquive, Désarmement													

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	66	31	5	6	9	49	2	29	33	64	57	41	55

Laurent Belfond, Illusionniste 2 : dague, 25PM													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	38	3	4	7	57	1	38	39	51	40	41	34
Incantations III 2, Hypnotisme Feux follets - Sommeil - Répliques - Apparence illusoire - Hallucination													

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	38	3	4	7	57	1	38	39	51	40	41	34

Feux follets – Sommeil – Répliques – Apparence illusoire – Hallucination

[illegible][illegible][illegible]