

Description des PNJ (pour le MJ):

La Foule en colère: Ne peut pas parer, ne peut pas esquiver. 30 points de dégâts infligés à la foule est considéré comme le meurtre d'une personne. La foule inflige 1D6 de dégâts par tour (cf calamité « C'est lui! »). Ne s'attaque qu'aux elfes. Panique et se disperse ou devient berserk lorsque la garde arrive ou lorsqu'un membre de la foule meurt. (*Gain d'1 XP par personne tuée, pas de butin*)

Eric Imartine : Guerrier de niveau 10 avec 62 points de vie, une épée à deux mains d'artisan renommé, un plastron en métal léger, des jambières et brassières en métal léger, un casque de métal Lebohaum, des gantelets de maille, des bottes de cuir standards.

Force : 18; Adresse : 9 ; Courage : 12; Charisme:10; Attaque: 11; Parade:12; Protection:7.

Dégâts : 2D+10

(*Gain de 30 points d'XP, 100 PO*)

Bob Ilapointt : Guerrier archer de niveau 10 avec 62 points de vie, un arc long de qualité correcte , un plastron de cuir moulé sur mesure, un casque de cuir luxe, des gantelet de cuir et des bottes de cuir standard.

Force : 12; Adresse :19; Courage: 10; Charisme:10; Intelligence : 9;Protection:3

Dégâts: 1D+3

(*Gain de 30 points d'XP, 10 PO, 5 PA*)

Tara Tatan : Guerrière de niveau 10 avec 62 points de vie, un sabre à 1 main d'artisan renommé, un plastron de métal léger, des jambières et brassières en métal léger, des bottes de cuir standard.

Force :16; Adresse : 10 Courage : 11; Charisme : 12; Attaque: 12; Parade:13 ;Protection : 6

Dégâts : 1D+9

(*Gain de 30 points d'XP, 20 PO, un bon gratuit pour une lame de bonne qualité valable dans tous les magasins donjon facile*)

Ronald Ygno : Mage de niveau 10 avec 20 points de vie, 57 points astraux, une robe de mage rembourrée de qualité, un bâton de frénésie, une bague d'économie des Universitaires.

Force:9; Adresse :9; Courage:8;Charisme:11; Intelligence :19; Protection :2; Attaque :8; Parade : 10

Dégâts : 1D+3 (sorts généralistes)

(*Gain de 30 points d'XP, 2 PC, un livre quelconque, 5 pierres précieuses*)

Tandy Nite : Voleur de niveau 10 avec 57 points de vie, une dague de luxe, une veste de toile renforcée noire pour voleur.

Force :8; Adresse : 20; Courage : 8; Charisme : 1;Intelligence:12;Protection:2;Attaque:9; Parade : 8

Dégâts : 1D+2

(*Gain de 30 points d'XP, 90 PO, un mouchoir de velours*)

Viktor Hastur : Mage de niveau 6 avec 20 points de vie, 45 points astraux, une robe tentaculaire des mages de Gzor, un bâton crânien de Morgoth et un « *Ring of racism* »(anneau à faire identifier qui condamne le porteur à haïr toutes les personnes appartenant à une race, une religion -ou un autre caractère source de discrimination- aléatoire jusqu'à ce que l'anneau soit retiré ou qu'un *dispel magic* soit lancé sur le porteur).

Force : 8; Adresse : 10; Courage : 9; Charisme :7; Intelligence:19;Protection:8;Attaque:8;Parade:12

Dégâts : 1D+3 (sorts de nécromancie)

(*Gain de 20 points d'XP, pas de butin*)

Garde de l'Ordre Nouveau : Guerrier niveau 2 avec 37 points de vie, une armure de l'ordre (protection : 3), une cape avec l'insigne de l'ordre (CHA+1), une épée de bonne qualité (au fourreau,

1D+4), une lance d'assaut des milices de Glargh (1D+4 et PRD-2 quand équipé).

Attaque : 8; Parade : 8 (10 quand la lance n'est pas équipée); Courage : 12 (garde municipal avec mêmes caractéristiques, mêmes armes, même valeur de protection et cape de la milice donnant CHA+1 également)

(Gain de 5 points d'XP, deux ou trois pièces d'or ou d'argent)