

BASE DES COMPÉTENCES	
Archerie	13
Athlétisme	12
Courage	13
Esquive / Evasion	12
Furtivité	12
Intimidation	10
Lames Courtes	13
Physique	12
Survie	11
Tactique	10

Armure	3
Régénération	-

Résistances	
-	
Immunités	
-	

Vulnérabilité	
Venin de Pendu	

Esquive (base)	12
Repositionnement (base)	12
Blocage (base)	13

Récompense	
10	

Butins	Type	Kg	Prix
Capuche d'archer verdénien	-	0.5	100
Carquois (20 flèches)	-	1	20
Couronne	2D10	-	-
Gambison	-	1	100
Objet commun	1D6+2	-	-
Pantalon de cavalier	-	0.5	75



Faible Simple

Intelligence
Humaine

Sens
-

INT	3
RÉF	7
DEX	7
COR	7
VIT	5
EMP	4
TECH	4
VOL	5

ÉTOU	6
COU	15
SAUT	3
END	30
ENC	70
RÉC	6
PS	30

Taille	Humaine
Poids	Humain
Environnement	Partout
Organisation	Généralement solitaire

CHASSEUR

OPINION COURANTE (Education SD 8)

Pour les plus humbles la chasse est surtout un moyen de compléter leur alimentation en produits carnés. La plupart du temps leurs repas consistent en soupes et bouillis, à base de légumes. La consommation de viande est très rare et est surtout à base de lard.

- Rodolf Kazmer

SAVOIR UNIVERSITAIRE (Education SD 10)

La chasse se passe en forêt, sauf quand l'animal pourchassé en sort et fuit dans les champs cultivés ou en jachère. La chasse est une affaire d'homme. C'est aussi un entraînement qui lui permet de pratiquer des exercices physiques qui le maintiennent en forme grâce aux différents exercices musculaires nécessaires : bouger la tête et se déplacer silencieusement, sauter et éviter les obstacles... La chasse le rend également endurant : il faut suivre pendant des heures une bête traquée. La chasse au gros gibier demande aussi du courage : la mise à mort se fait à l'arme blanche et oblige à un face à face avec l'animal sauvage lorsqu'il s'agit d'un sanglier ou d'un ours. Les récits qu'on en fait permettent aussi de meubler les soirées qui sont longues et de mettre en valeur la personnalité et la valeur du chasseur. Pour capturer le petit gibier ils utilisent des collets, des cages. Les pièges, les filets et les toiles sont destinés à détruire le loup qui est dangereux pour l'homme.

ATTAQUES							
Nom	ATT Base	Type	DÉG	Fia.	POR	Effet	Att/round
Arc court*	13	P	3D6+3	10	100	Voir projectile**	1
Dague	13	P/T	1D6+2	10	-		2

Vulnérabilité :

Venin de pendu

Autres :

*Le chasseur peut posséder un arc long (voir p.74) à la discrétion du MJ.

**Le chasseur peut posséder des projectiles à têtes larges (voir p.74) à la discrétion du MJ.

Capacité : Maître Archer

Le chasseur peut utiliser viser & frappe puissante avec son arc.
Voir **p.151 à 153 LDR**

Capacité : fabrication de piège

Le chasseur peut poser un **piège Ecorcheur (p.254/255 LDR)** et en fabriquer.

"Quelle différence y a-t-il entre un bon et un mauvais chasseur ?"

- Un inconnu