

L'épreuve des champions : Les groupes de concurrents

- **Groupe 1 : Hector et les aventuriers de l'Est KMG 106,03**
- Groupe 2 : Ashasin, l'ombre KMG 80,23**
- *Groupe 3 : Sensei Onigashi, et les samouraïs KMG 96,4**
- *Groupe 4 : Simbad et son équipage KMG 99,15**
- Groupe 5 : Clan Darzül KMG 107,38**
- *Groupe 6 : Troupe d'élite des lions (Division armée elfique) KMG 95,2**
- *Groupe 7 : Vlad, Morgane et Macro KMG 93,6**
- **Groupe 8 : Grün le régicide KMG 127,30**
- Groupe 9 : Les condamnés du district de Thesile KMG 85,04**
- Groupe 10 : Les chevaliers de l'ordre de Minaert (Draencia) KMG 73,49**
- Groupe 11 : Les sans vertus (Veldorn) KMG 87,26**
- **Groupe 12 : La secte du silence KMG 105,07**
- **Groupe 13 : Radash, l'asservi KMG 109,76**
- Groupe 14 : L'Ordre d'Arlan KMG 85,43**
- Groupe 15 : Les voyageurs de Mu KMG 104,24**
- Groupe 16 : Les écailles de dragons KMG 89,2**
- **Groupe 17 : Gian Marco, l'explorateur KMG 104,15**
- **Groupe 18 : La guilde de l'altération KMG 116,27**
- Groupe 19 : Crocodile, la terreur KMG 84,45**
- *Groupe 20 : Les pointes elfiques KMG 95,1**
- Groupe 21 : Bataillon 2 de la réserve mercenaire de Veldorn KMG 80,06**
- *Groupe 22 : Briseurs des mers KMG 95,38**
- **Groupe 23 : Les Casseurs de crânes KMG 111,42**
- Groupe 24 : Rodney la bonne batte et les petits êtres KMG 85,3**
- **Groupe 25 : Les amazones KMG 102,58**
- Groupe 26 : Gardes frontaliers insectoïdes KMG 77,39**
- **Groupe 27 : Kaïdo, la bête KMG 120,91**
- Groupe 28 : Nelato passe muraille KMG 79,53**
- **Groupe 29 : Le joueur de flûte et sa ménagerie KMG 107,5**
- Groupe 30 : Les chasseurs de démons KMG 82,04**
- Groupe 31 : Les survivants du siège d'Elbaz KMG 89,63**
- **Groupe 32 : Sylvaneth, Lhermitte KMG 122,74**
- Groupe 33 : Ordre des nuages KMG 88,43**
- Groupe 34 : Frères Hartas KMG 73,64**
- Groupe 35 : Famille de la Rosa KMG 93,1**
- **Groupe 36 : Tribu Karshak KMG 104,33**
- Groupe 37 : Les PJs**

144 concurrents + Les PJs

La couleur représente le niveau de dangerosité des groupes **R**>**O**>**V**

NB : Le jeu étant dynamique les couts des sorts peuvent changer dans le temps. Soyez-vigilants !

Groupe 1 : Hector et les aventuriers de l'Est

Hector, le chef dit le loup

Gladiateur niveau 9 Index KM (79,53)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
75	50	14	14	70	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	50	65	14	60	50

Initiative : 70

Points de Vie : 228

Réduction dégâts : -20, armure de plate complète (armure du lion) 14 pts+Casque rocailleux +6 = soit 20 pts

Si parade : -46 (base), Bonus de +10 pour parer, coups précis

Arme : Epée longue en fer ensorcelée (résistance exceptionnelle et +1D8) +2D8

Pouvoir : Lancer des épines



15+1D10+2D8

Kouïche au regard possessif

Mentat niveau 10 Index KM (69,76)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
45	50	7	7	50	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
85	85(95)	55	81	55	60

Initiative : 50

Points de Vie : 89

Réduction dégâts : 0

Si parade : -13

Arme : Poignard +10 Init +1D4, anneau de sagesse +10

Pouvoir : Pousser les poils,

Pouvoirs mentat :

Télépathie (1,10km,2min), **Regard psychique** (2,1km,10min), **Pénétration des songes** (3,15m,1h),

Corruption partielle (6,30m,2min,contrôle partielle d'une partie désignée, 1 test opposition sur Sag/Round),

Lévitiation (4,15m,5R, déplacement objet de 20 kg, Agi(Sag-poid),

Torpeur (4,C,1D4min,test de Sag+10 pour la victime en opposition),

Bravoure (3,50m,1combat,empêche le test de Peur),

Domination mentale (1/3/8,15min,variable,1Test sag/round),

Pénétration des pensées (3,15m,10m,test opposition sag),

Attaque psychique (7,8m,l,-2D6+30PV +Test de Sag),

Cire psychique (6,15m,1min,1 chaque R 1 test de force ou -10 Dex/Tir, -2 F/E, -20 Agi, cumulable),

Hostilité (4,10m,1D6R/par réaction, cf),

Répulsion mentale (5,P,6R, projectile-50%deg,-12dégâts,projeter objet 13+1D10+bonus projectile,

Effacement de l'esprit (5/24,10m,2h/infinie, 1 minute minimum sur la tâche 1 test toutes les 20 sec)

Manipulation mentale (10,15m,infinie,1min sur la tâche, 1 test toutes les 20sec),

Peur subite (5,50m,1D4R,test Calme ou fuir),

Altération des sens (4,15m,2min,manipulation perception 1 test Sag/30 sec),

Projection astrale (7,P,1heure,éthéré), répulsion céleste,

Répulsion céleste (8,P,3R, Bonus de Sag+1D3-dizaine du poids, plus tes d'Agi pour équilibre

Sonar psychique (5,10m/niv,1m,localisation esprits conscience sur test sag secret),

Rafale psychique (16,20m,l,-2D6+66PV, test de sag),

Transe (4,P,10h,ralentissement -75% métabolisme),

Drain psychique (10,15m,l,drain 2D8+28 PV à son adversaire),

Geôle psychique (7,15m,1D5+1R,1Test de force/r ou incapable de bouger)

Troisième œil (8,P,1D4min, +40 Parade/Esquive, ou +20 Agi/Dex anticiper attaque et 2 actions défensives/Round

Mur psychique (14,P,1D10x10min, Bloquer les 8D12x2 prochaine perte de PV)

Coma (20,2m,1h,Opposition Sag, 20%+bonus de Sag% à chaque coup ou 1 heure

Meurtre psychique (22,30m,l,-2D6+96 PV, puis test de calme)

Echangeur d'esprit (40,2m,8h,Opposition Sag, échange carac physiques)



7+1D10+1D4

Yahina dit la hyène

Assassin niveau 6 Index KM (62,23)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
60(70)	50	9	9	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	40	65	20	60	50

Initiative : 80/40

Points de Vie : 109

Réduction dégâts : -5, armure de cuir cloutée complète

Si parade : -21, Esquive, frappe du fourbe, coups précis

Arme : Griffes d'attaques ensorcelées (+10 Dex, +20 init dégâts augmentés +1D3+5, parade+4)

Inventaire : Amulette d'alerte

Pouvoir : Changer le sens du vent



16+1D10+1D4

Minh dit la chartreuse

Belgerin niveau 7 Index KM (66,5)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
45	70	9	8	65	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	50	60	32	60	50

Initiative : 65

Points de Vie : 112

Réduction dégâts : -5, armure de cuir clouté complète soit 5 pts

Si parade : -18 Tir synchronisé, (2 tirs -30 pour chaque), Maîtrise de la vorpale (2 cibles -30, 3 cibles -50), Tireur élite, Tir chir, duplication vorpale

Arme : vorpale F+4+1D8 (+8 au lieu de +4 si double)

Pouvoir : Créer des armes en terre (Rend inutilisable les armures au bout de 5 coups/pièce).

Capacité belgerin :

Rotation rapide : 1, 2R, +3 dégâts

Ralentissement des projectiles : 1, 2R, +20 Esquive et réduction dégâts -6

Retour projectile : 1, 4R, retour

Haki armement : 2, 2R, +3 deg et ignore armures non magiques

Lame éthéré : 4, P, 2R, ignore armures non magiques

Haki armement ultime : 4, 2R, +8 deg et ignore armures non magiques version haki royal +12

Haki défensif : 1, 2R, Armure+3

Haki défensif ultime : 2, 2R, Armure+8, version haki royal +12

Sens du Belgerin (1 utilisation par jour) : Le belgerin peut utiliser sa magie pour affuter ses sens et même voir légèrement dans l'avenir. Pour cela, il bénéficiera d'un bonus de +20 à la parade/Esquive/Perception ou d'un bonus de +10 sur les actions avec Dex/Ag (anticiper une attaque). **6 Points de pouvoirs durée 4 Rounds.**

Visage de la mort (1 utilisation par jour) : Chaque Belgerin sait estimer le moment de sa mort, pour cela il peut éviter les conséquences d'une situation négative. Chaque utilisation consommera **8 points de pouvoir et un malus permanent de -5 dans une caractéristique.**



14+1D8+1D10 (+4 si double)

Glabra, le silencieux

Mage niveau 6 Index KM (65,61)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
40	45	7	7	45	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
65	65 (75*)	50	55	50	50

Initiative : 55*

Points de Vie : 84

Réduction dégâts : 0

Si parade : -9

Arme : Bâton fungus (+10 sag, +10 init, +1D6) + catalyseur à 40 PP

Pouvoir : Don de son pouvoir magique

Sorts – Magie Astrale :

Niveau 1 : **Bouclier air épais** (2,P,1D4min, +8Armure),

Boule de feu (5,30m,4D8+26),

Boule de lumière (2,10m,1h),

Brise jambe (5,4m,l, E<8, Test Endurance+10),

Cicatrisation (4,2m,1D12+Ex2,PV au rythme de +2 PV/Round soigne Blessures graves sauf fractures),

débilité (4,3m,2D4 R),

Destruction des poisons, découragement (3,10m,jour suivant,-10Cl et Cha),

épée massive (4,<6m,4D4 min, +4 deg ou jusqu'à perte -20 PV),

force martiale (4,P,2D4R,+10Dex,Tir, Agi ou +2 F/E),

guérison blessures sérieuses (4/6,C,l, +1D6+12+Ex2 PV),

piéd léger (2,10m,1D4Min, Déplacementx2),

main du guerrier (5,P,2D4R, +20Dex,Dég+1D6),

vol (6,P,10min,Agi 110)

Niveau 2 : **Bravoure de kelnir** (2,50m,1 combat,pas de peur),

brise arme (6,20m,l, 60%1D10 armes),

brouillard épais (2,2D4 R) ,

éclair (7,50m,5D8+40),

flèche magique(1,100m,l,Sag/10+D10+D6),

frénésie magique (3,48m,2D4R, cf frénésie),

malédiction incendiaire (3,24m,1D4 Min),

zone héroïsme (4,Centré sur lanceur, 1D6min, Allié +1A et +2 Armure).

Niveau 3 : **Animation d'une arme** (3,20m,4R, cf) , **invul projectiles** (8,<20m,2D4min,cf),

malédiction attraction projectiles (8,vue,2D4R,cf), **pont magique** (4,Variable,5min),

tapis volant (8,10min),



7+1D10+1D6

Groupe 2 : Ashasin le tueur silencieux (1 membre)

Ashasin – Demi-elfe (Assassin 10, Mentat 4) (Index KM 80,23)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
85 (95*)	70	9	9	85	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	60	80	37	80	55

Initiative : 105

Points de Vie : 145

Réduction dégâts : -6

Si parade : -56

Arme : Griffe d'attaque magique (+2D6, +10 Dex, +20 Init, parade -12)

Armures cuir clouté intégrale + casque en fer (6 PA)

Pouvoir : Apparition d'un mur (3, 10 m, l, h 2m, l 0,5 m)

Compétences : x3 immobile, x3 dos, lames assassines (1 fois/h, attaque distance, (F/2+3D10+2), duplication des ombres (1 fois/j, double PV/3) et Déplacement instantané des ombres (3 fois/j, dpl +15 m), déplacement silencieux +20, esquive

Pouvoirs mentat :

Télépathie (1,10km,2min), **Regard psychique** (2,1km,10min), **Pénétration des songes** (3,15m,1h),

Corruption partielle (6,30m,2min,contrôle partielle d'une partie désignée, 1 test opposition sur Sag/Round),

Lévitiation (4,15m,5R, déplacement objet de 20 kg, Agi(Sag-poid),

Torpeur (4,C,1D4min,test de Sag+10 pour la victime en opposition),

Bravoure (3,50m,1combat,empêche le test de Peur),

Domination mentale (1/3/8,15min,variable,1Test sag/round),

Pénétration des pensées (3,15m,10m,test opposition sag),

Attaque psychique (7,8m,l,-2D6+30PV +Test de Sag),

Cire psychique (6,15m,1min,1 chaque R 1 test de force ou -10 Dex/Tir, -2 F/E, -20 Agi, cumulable),

Hostilité (4,10m,1D6R/par réaction, cf),

Répulsion mentale (5,P,6R, projectile-50%deg,-12dégâts,projeter objet 13+1D10+bonus projectile,

Effacement de l'esprit (5/24,10m,2h/infinie, 1 minute minimum sur la tâche 1 test toutes les 20 sec)

Manipulation mentale (10,15m,infinie,1min sur la tâche, 1 test toutes les 20sec),

Peur subite (5,50m,1D4R,test Calme ou fuir),

Altération des sens (4,15m,2min,manipulation perception 1 test Sag/30 sec),



10+1D10+2D6

Groupe 3 : Sensei Onigashi et les samouraïs (4 membres) Onigashi+Samourai1/2/3

Sensei Onigashi – Oriental niv 8 (Index KM 76)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
75	55	14	12	70	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	35	65	16	45	60

Initiative : 70

Points de Vie : 193

Réduction dégâts : -16

Si parade : -42 (Malus -15 esquive, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Katana à 2 mains, Armure samourai (16 PA)

Pouvoir : Peut marcher sur les murs

Compétences : Expérience martiale, R. Combat, Attaque en puissance (-20 dex, deg +6), Bénédiction chevalier, Bras d'acier, habitués aux armures lourdes, ténacité (Sag si PV négatifs), **voie de l'arme** (3 fois/j attaque physique à distance 5m), Désarmement



15+1D10+1D12+8

Samourai équipier niveau 6 x3 (Index K 68)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
65	50	12	9	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	30	55	12	35	55

Initiative : 60/30

Points de Vie : 159

Réduction dégâts : -16

Si parade : -32 (Malus -15 esquive, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Katana à 2 mains, Armure samourai intégrale (16 PA)

Pouvoir : Grossir une partie de son corps, Altération de masse, Donner de son pouvoir magique

Compétences : R. Combat, Attaque en puissance (-20 dex, deg +6), Désarmement



12+1D10+1D12+8

Groupe 4 : Equipage simbad (6 membres) Simbad/Archibald/Matelot1/2/3

Simbad le marin – Matelot Niv 10 (Index KM 85,61)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
70	55	14	16	80	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
55	55	70	20	60	55

Initiative : 80

Points de Vie : 239

Réduction dégâts : -11

Si parade : -47 (Bonus de +35 Dex, +5 esquive, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : **Epée longue magique** (+1D8 +6), 2 mousquets chargés (18+1D12+1D10) Armure cuir clouté+casque fer (6 PA), bouclier fer (5 PA, casse sur échec critique, +10 parade)

Pouvoir : Peut donner soif

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Trompe la mort



21+1D10+1D8

Archibald, le second – Matelot Niv 8 x1 (Index KM 70,92)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
60	45	13	12	65	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	45	60	19	50	50

Initiative : 65

Points de Vie : 165

Réduction dégâts : -13

Si parade : -47 (Bonus de +30 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Epée longue (+1D8), 1 mousquet chargé (17+1D12+1D10) Armure cuir clouté (5 PA) +casque fer (6 PA), bouclier fer (5 PA, casse sur échec critique, +10 parade)

Inventure : **Amulette de protection +2**

Pouvoir : Lit dans les pensées

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat



19+1D10+1D8

Matelot – Matelot Niv 6 x4 (Index KM 54,30)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	45	11	11	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	45	55	15	45	45

Initiative : 55

Points de Vie : 131

Réduction dégâts : -11

Si parade : -33 (Bonus de +30 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Epée longue (+1D8), 1 mousquet chargé (17+1D12+1D10) Armure cuir clouté+casque fer (6 PA), bouclier fer (5 PA, casse sur échec critique, +20 parade)

Pouvoir : Drain de magie, Rendre les objets invisibles, Lits dans les pensées, peut lire n'importe quel langage

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat



12+1D10+1D8

Groupe 5 : Clan Darzül (4 membres) Bargul+Ingenieur 1/2/3

Bargûl – Massacreur Niveau 8 (Index KM 86,68)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
80	35	16	17	40	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	35	75	12	60	35

Initiative : 40

Points de Vie : 235

Réduction dégâts : -16

Si parade : -42 (Bonus de +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : **Marteau à 2 mains magique** (1D10+6, malus parade -10Dex, briser bouclier +20%), Plate complète (16 PA)

Inventaire : Rune de protection magique majeure (+20) et de brûlure sur son casque

Pouvoir : Marcher sur l'eau

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Trompe la mort, Attaque en puissance



23+2D10

Ingénieur nain – Ingénieur Niv 8 x3 (Index KM 69,38)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
65	50 (60*)	9	10	45	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
70	35	65	16	65	35

Initiative : 45

Points de Vie : 140

Réduction dégâts : -6

Si parade : -22

Arme : Epée (+1D6), Arquebuses chargés + lunette (22+2D12+1D10) Armure cuir clouté + Casque militaire (6 PA), bombes explosives x3, bombes incendiaires x3, bombes à clous x3

Pouvoir : Voir à travers les tissus, Donner soif, Protection contre le feu

Compétences : Tir chirurgical, Pièges, **rechargement éclair**

Tir 22+1D10+2D12 1r/1A

Groupe 6 : Troupe d'élite des lions (Divisions elfique) (5 membres)

Laetri+elfemermage1/2+elfemerodeur

Laetri – elfe des mers – Matelot Niv 9 (Index KM 73)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
70	50	12	8	80	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	45	55	20	60	50

Initiative : 80

Points de Vie : 186

Réduction dégâts : -13

Si parade : -57 (Bonus de +35 Dex, +5 esquive, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Glaive (+2D6, magique, -5 parade), Armure d'os (7 PA), bouclier fer (5 PA, casse sur échec critique, +10 parade)

Pouvoir : Protection corporelle majeure (5, P, 2 min, +8 PA)

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Trompe la mort



13+1D10+2D6

Elfe ancien Mage niveau 6 x2 (Index KM 53,92)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
30	35	5	5	45	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	70 (80)	55	57	55	50

Initiative : 45

Points de Vie : 58

Réduction dégâts : 0

Si parade : -11

Arme : Épée (magique, Sag +10), Arc elfique (3+1D12+1D10)

Pouvoir : Annuler un pouvoir, provoque la grêle

Sorts – Magie Astrale :

Niveau 1 : Bouclier air épais (2,P,1D4min, +8Armure),

Boule de feu (5,30m,4D8+26),

Boule de lumière (2,10m,1h),

Brise jambe (5,4m,l, E<8, Test Endurance+10),

Cicatrisation (4,2m,1D12+Ex2,PV au rythme de +2 PV/Round soigne Blessures graves sauf fractures),

débilité (4,3m,2D4 R),

Destruction des poisons, découragement (3,10m,jour suivant,-10Cl et Cha),

épée massive (4,<6m,4D4 min, +4 deg ou jusqu'à perte -20 PV),

force martiale (4,P,2D4R,+10Dex,Tir, Agi ou +2 F/E),

guérison blessures sérieuses (4/6,C,l, +1D6+12+Ex3 PV),

ped léger (2,10m,1D4Min, Déplacementx2),

main du guerrier (5,P,2D4R, +20Dex,Dég+1D6),

vol (6,P,10min,Agi 110)

Niveau 2 : Bravoure de kelnir (2,50m,1 combat,pas de peur),

brise arme (6,20m,l, 60%1D10 armes),

brouillard épais (2,2D4 R) ,

éclair (7,50m,5D8+40),

flèche magique(1,100m,l,Sag/10+D10+D6),

frénésie magique (3,48m,2D4R, cf frénésie),

malédiction incendiaire (3,24m,1D4 Min),

zone héroïsme (4,Centré sur lanceur, 1D6min, Allié +1A et +2 Armure).

Niveau 3 : Animation d'une arme (3,20m,4R, cf) , invul projectiles (8,<20m,2D4min,cf),

malédiction attraction projectiles (8,vue,2D4R,cf), **pont magique** (4,Variable,5min),
tapis volant (8,10min),

Elfe des mers Rodeurs Niveau 6 x2 (Index KM 58,92)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	70	7	5	75	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	45	50	22	65	50

Initiative : 75

Points de Vie : 84

Réduction dégâts : -5

Si parade : -20

Arme : Epée (+1D6), Arc elfique (8+1D12+1D10), Armure de cuir (3 PA)

Inventure : **Amulette de protection +2**

Pouvoir : Varier la gravité, Donner un malheur à quelqu'un

Compétences : Tir synchronisé (-30 2 flèches sur un même arc x2), Rechargement éclair, Visée dynamique, Dpl silencieux +20, Tireur d'élite



8+1D12+1D10 x4/round

Groupe 7 : Les mages noirs (4 membres) Vlad+Macros+Morgane

Elfes noirs Vlad (sang), Macros (Nécro), Morgane (Démoniste – Magie noire niv 9 (Index KM 78))

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
65	45	6	6	65	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
80	90	80	87	65	50

Initiative : 75

Points de Vie : 74

Réduction dégâts : 0

Si parade : -31

Arme : Dague (+1D4, +20 init, -10 Parade), Arc (4+1D6), Catalyseurs (+40 PP)

Pouvoir : Transformation animal, Cause souffrance, Protection acide, Change les objets en glace

Sorts de nécromancie de niveau 1 à 5

Sort de magie démonique de niveau 1 à 5

Sorts d'hématomancie de niveau 1 à 5

Forme vampire (Index KM 114,92)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
95	75	12	12	95	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
100	110	100	107	85	70

Initiative : 95 Points de Vie : 214

Réduction dégâts : 0 Si parade : -36 Arme : Dague (12+1D4+1D10, +20 inti, -10 Parade)

Groupe 8 : Grün le régicide Grün

Hobbit – Gladiateur 10 + Apothicaire 10 (Index KM 83,46)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
70	40	12	12	70	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
95	75	60	18	75	50

Initiative : 70

Points de Vie : 222

Réduction dégâts : -14

Si parade : -54 (Bonus de +30 Dex, +0 esquive car armure, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Glaive (+1D6+1D10, magique, -5 parade), Armure de maille (11 PA), bouclier fer petit (3 PA, casse sur 91-100, +10 parade)

Rune de protection magique majeure +20

Sac dimensionnel : 1 potion de chaque exemplaire base 14 sauf soins majeurs x4, invisibilité x4

Substance orange x6, rouge x4, noire x2

Pouvoir : Mettre le feu d'un regard

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Tech feinte, Prise soumission, Trompe la mort, sens du spectacle, Dompteur monstre Niv 3, Frénésie, attaque en puissance, invocation conquérante



13+2D10+1D6

S. Verte **KM 87,46**

S. Jaune **KM 91,46**

S. Orange **KM 98,92**

S. Rouge **KM 106,38**

S. Noire **KM 127,30**

Groupe 9 : Les condamnés à mort x6 Condamnés1+2

Occidental – Gladiator niv 6 x3 (Index KM 58,14)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	45	10	9	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
40	40	55	14	45	45

Initiative : 55

Points de Vie : 154

Réduction dégâts : -6 (Armure cuir clouté + casque fer 6 PA)

Si parade : -28 (Bonus de +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Glaive (+1D6, -5 parade)

Pouvoir : Faire revenir sur lui les objets lancés, Donner malheur à qqn, Anesthésier les parties du corps

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Tech feinte, Prise soumission niv1, Trompe la mort, sens du spectacle, Dompteur monstre Niv 1, Frénésie, attaque en puissance



11+1D10+1D6

Occidental – Gladiator niv 4 x3 (Index KM 51,37)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
50	45	8	8	45	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	40	45	10	45	40

Initiative : 45

Points de Vie : 117

Réduction dégâts : -6 (Armure cuir clouté + casque fer 6 PA)

Si parade : -28 (Bonus de +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Glaive (+1D6, magique, -5 parade)

Pouvoir : Absorber la vitalité, Tr. Minotaure, Changer la couleur des choses

Compétences : Esquive, R. combat, Frénésie, attaque en puissance, coups précis



9+1D10+1D6

Groupe 10 : Chevaliers de l'ordre de Minaert (Draencia) (3 membres) Chevalier1/2/3

Occidental – Chevalier niv 7 x3 (Index KM 61,29)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
60	50	12	8	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	40	60	14	45	50

Initiative : 40 (surcharge armure légère)

Points de Vie : 168

Réduction dégâts : 16

Si parade : -38 (Bonus de +30 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Masse d'arme lourde (+1D8), Cotte de maille+ Bouclier bois clouté (10+4 PA, brise 86-100)+
Amulette protection +2

Pouvoir : Téléportation planaire, Contrôle sur les animaux, Etouffer les sons

Compétences : Coups précis, R. combat, Désarmement, Esquive



13+1D10+1D8

Groupe 11 : Les sans vertus (Veldorn) (5 membres) Assassin1/2/3/4/5

Assassin niveau 6 x5 Index KM (62,46)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
60 (70)	50	9	9	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	40	65	20	60	50

Initiative : 80

Points de Vie : 109

Réduction dégâts : -6, armure de cuir complète + caque fer (6 PA)

Si parade : -40, Esquive, frappe du fourbe, coups précis

Arme : Griffes d'attaques ensorcelées (+10 Dex, +20 Init dégâts augmentés, -12 parade) +1D8+7

Compétences : x3 immobile, x3 dos, déplacement silencieux +20, esquive

Pouvoir : Crée feu illusoire, Prov secousses, Cracher du feu, Réparer un objet, Domination mentale



17+1D10+1D8

Groupe 12 : Silence (1 membre)

Elfe noir – Magie noire niv 10 (Index KM 105,07)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
65	45	6	6	65	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
90	100	95	103	65	50

Initiative : 75

Points de Vie : 84 (448)

Réduction dégâts : 0

Si parade : -31

Arme : Dague (+1D4, +10 inti, -10 Parade), Arc (4+1D6), Catalyseurs (+40 PP), Lien de sang sur créature extérieure au labyrinthe (+260 PV)

Rune de protection majeure tatouée sur le tronc +6

Compétences : x3 immobile, x2 dos, déplacement silencieux +20, esquive

Pouvoir : Téléportation

Sorts de nécromancie de niveau 1 à 5 :

Groupe 13 : Radash, l'asservi (1 membre)

Xenop – Duelliste + Alchimage + démoniste + mentat niv 10 (Index KM 109,76)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
95	70	10	11	95	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
95	95	65	89	80	65

Initiative : 95

Points de Vie : 203

Réduction dégâts : -9

Si parade (relance possible, parade enchainées possible) : -55 (+15 Dex à la parade, +5 Esquive, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Epée (Magie, -6 Parade, +1D12+6), Catalyseurs (+60 PP), Armure os magique +2 (9 PA)

Compétences : Coups précis, esquive, tech parade, tech feinte, expérience martiale, acrobatie combat, reflexes combat, ambidextrie, ténacité, botte secrète, Fine lame, Duel spatial, Doublement catalyseurs, riposteur

Pouvoir : Plus de pouvoir (car mort-vivant)

Sorts de magie démonique et de l'altération de niveau 1 à 5 Modificateur Sag-40 pour les illusions

Pouvoirs mentat :

Télépathie (1,10km,2min), Regard psychique (2,1km,10min), Pénétration des songes (3,15m,1h),

Corruption partielle (6,30m,2min,contrôle partielle d'une partie désignée, 1 test opposition sur Sag/Round),

Lévitiation (4,15m,5R, déplacement objet de 20 kg, Agi(Sag-poid),

Torpeur (4,C,1D4min,test de Sag+10 pour la victime en opposition),

Bravoure (3,50m,1combat,empêche le test de Peur),

Domination mentale (1/3/8,15min,variable,1Test sag/round),

Pénétration des pensées (3,15m,10m,test opposition sag),

Attaque psychique (7,8m,l,-2D6+30PV +Test de Sag),

Cire psychique (6,15m,1min,1 chaque R 1 test de force ou -10 Dex/Tir, -2 F/E, -20 Agi, cumulable),

Hostilité (4,10m,1D6R/par réaction, cf),

Répulsion mentale (5,P,6R, projectile-50%deg,-12dégâts,projeter objet 13+1D10+bonus projectile,

Effacement de l'esprit (5/24,10m,2h/infinie, 1 minute minimum sur la tâche 1 test toutes les 20 sec)

Manipulation mentale (10,15m,infinie,1min sur la tâche, 1 test toutes les 20sec),

Peur subite (5,50m,1D4R,test Calme ou fuir),

Altération des sens (4,15m,2min,manipulation perception 1 test Sag/30 sec),

Projection astrale (7,P,1heure,éthéré), répulsion céleste,

Répulsion céleste (8,P,3R, Bonus de Sag+1D3-dizaine du poids, plus tes d'Agi pour équilibre

Sonar psychique (5,10m/niv,1m,localisation esprits conscience sur test sag secret),

Rafale psychique (16,20m,l,-2D6+66PV, test de sag),

Transe (4,P,10h,ralentissement -75% métabolisme),

Drain psychique (10,15m,l,drain 2D8+28 PV à son adversaire),

Geôle psychique (7,15m,1D5+1R,1Test de force/r ou incapable de bouger)

Troisième œil (8,P,1D4min, +40 Parade/Esquive, ou +20 Agi/Dex anticiper attaque et 2 actions défensives/Round

Mur psychique (14,P,1D10x10min, Bloquer les 8D12x2 prochaine perte de PV)

Coma (20,2m,1h,Opposition Sag, 20%+bonus de Sag% à chaque coup ou 1 heure

Meurtre psychique (22,30m,l,-2D6+96 PV, puis test de calme)

Echangeur d'esprit (40,2m,8h,Opposition Sag, échange carac physiques)



17+1D10+1D12

Groupe 14 : Ordre d'Arlan (4 membres) Paladin1/2+Disciple1/2

Humain – Paladin niv 7 (Index KM 66,23) x2

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	45	11	10	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	50	65	18	45	45

Initiative : 35 (surcharge légère)

Points de Vie : 151

Réduction dégâts : -14

Si parade : -29 (Bonus de +20 Dex, -10 Esquive)

Arme : Epée Bâtarde magique une main (+2D8), Armures Cote maille longue, jambières os, casque os, écu fer (12 PA, casse sur échec critique), amulette de protection +2

Pouvoir : Réparer un objet, générer champ répulsif contre les animaux

Compétences : Coups précis, Dégradation lente, R. combat, Attaque puissance

Pouvoirs paladins : Arme magique (2, Dex+10) Bénédiction (3, +10 cl, +2 PA), Bénédiction eau, Détection MV, Dissimulation alignement, Faveur divine (4, +5 à toutes les carac, +2 deg), Protection contre le mal (+2 PA), Résistance (+4 PA), Soins légers (4, 2D8+Ex2), Force taureau (+4 Deg), Ralentissement poison, Zone vérité, Cercle magique contre le mal, Guérison destrier (6, 2D10+8+Ex2), Lumière du jour, Prière (Allié +10 Dex, ennemi -10), soins modérés (6, +1D10+6+E), Annulation d'enchantelements, Chaînes de la justice (6, cible chaotique, -20 dex, -20 tir et -30 Agi), Epée sainte (+10 Dex,+2D6 dégâts chaotiques)



12+1D10+2D8

Humain – Disciple niv 7 (Index KM 63,53) x2

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	50	9	8	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	55	70	34	45	55

Initiative : 55

Points de Vie : 112

Réduction dégâts : -8

Si parade : -23

Arme : Marteau (+1D6+1D4), Armures cuir clouté intégrale + casque fer (6 PA) + Amulette de protection +2

Pouvoir : Voir par les yeux d'un autre, enflamme les poings

Compétences : Magie armée, Esquive, Expérience martiale, Coups précis, attaque en puissance

Sorts – Magie Astrale Niv 2:

Niveau 1 : Bouclier air épais (2,P,1D4min, +8Armure),

Boule de feu (5,30m,4D8+26),

Boule de lumière (2,10m,1h),

Brise jambe (5,4m,l, E<8, Test Endurance+10),

Cicatrisation (4,2m,1D12+Ex2,PV au rythme de +2 PV/Round soigne Blessures graves sauf fractures),

débilité (4,3m,2D4 R),

Destruction des poisons, découragement (3,10m,jour suivant,-10Cl et Cha),

épée massive (4,<6m,4D4 min, +4 deg ou jusqu'à perte -20 PV),

force martiale (4,P,2D4R,+10Dex,Tir, Agi ou +2 F/E),

guérison blessures sérieuses (4/6,C,l, +1D6+12+Ex2 PV),

ped léger (2,10m,1D4Min, Déplacementx2),

main du guerrier (5,P,2D4R, +20Dex,Dég+1D6),

vol (6,P,10min,Agi 110)

Niveau 2 : **Bravoure de kelnir** (2,50m,1 combat,pas de peur),

brise arme (6,20m,l, 60%1D10 armes),

brouillard épais (2,2D4 R) ,

éclair (7,50m,5D8+40),

flèche magique(1,100m,l,Sag/10+D10+D6),

frénésie magique (3,48m,2D4R, cf frénésie),

malédiction incendiaire (3,24m,1D4 Min),

zone héroïsme (4,Centré sur lanceur, 1D6min, Allié +1A et +2 Armure).



10+1D10+1D6+1D4

Groupe 15 : Voyageurs de Mu (6 membres) Ondin1/2/3+Ondinmage

Ondin – Matelot niv 6 (Index KM 70,44) x3

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
60 (70)	40	10	11	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
30	45	55	14	50	35

Initiative : 60

Points de Vie : 165

Réduction dégâts : -6

Si parade : -34 (Bonus de +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Trident magique (+2D6+4, -, +10 dex, drain de vie -1D6 1 fois/R, parade-8), armure cuir clouté +casque fer (6 PA)

Pouvoir : Altération masse, Prov tourbillons eau, Faire pourrir

Compétences : Coups précis, R. combat



15+1D10+2D6 -1D6/R

Ondin – Mage ondin niv 7 (Index KM 66,45) x3

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
50 (60)	40	7	8	50	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	65	40	59	55	40

Initiative : 50

Points de Vie : 88

Réduction dégâts : 0

Si parade : -27

Arme : Trident magique (+1D8+4, Dex +10, -8 parade), Catalyseur (+40 PP)

Pouvoir : Donner malheur à qqn, Localiser toute personne connue, Agrandir les insectes

Sorts – Magie astrale + ondine niv 4 :

Niveau 1 : Bouclier air épais (2,P,1D4min, +8Armure),

Boule de feu (5,30m,4D8+26),

Boule de lumière (2,10m,1h),

Brise jambe (5,4m,l, E<8, Test Endurance+10),

Cicatrisation (4,2m,1D12+Ex2,PV au rythme de +2 PV/Round soigne Blessures graves sauf fractures),

débilité (4,3m,2D4 R),

Destruction des poisons, découragement (3,10m,jour suivant,-10Cl et Cha),

épée massive (4,<6m,4D4 min, +4 deg ou jusqu'à perte -20 PV),

force martiale (4,P,2D4R,+10Dex,Tir, Agi ou +2 F/E),

guérison blessures sérieuses (4/6,C,l, +1D6+12+Ex2 PV),

ped léger (2,10m,1D4Min, Déplacementx2),

main du guerrier (5,P,2D4R, +20Dex,Dég+1D6),

vol (6,P,10min,Agi 110)

Niveau 2 : Bravoure de kelnir (2,50m,1 combat,pas de peur),

brise arme (6,20m,l, 60%1D10 armes),

brouillard épais (2,2D4 R) ,

éclair (7,50m,5D8+40),

flèche magique(1,100m,l,Sag/10+D10+D6),

frénésie magique (3,48m,2D4R, cf frénésie),

malédiction incendiaire (3,24m,1D4 Min),

zone héroïsme (4,Centré sur lanceur, 1D6min, Allié +1A et +2 Armure).

Niveau 3 : Animation d'une arme (3,20m,4R, cf) , **invul projectiles** (8,<20m,2D4min,cf),

malédiction attraction projectiles (8,vue,2D4R,cf), **pont magique** (4,Variable,5min),

tapis volant (8,10min),

Niveau 4 : Armure gel (4, 1D4 min, PA +12), **Aura invulnérabilité** (14, P, 2D4x5min, -8D12x2 réserve d'armure), **Couche de glace** (2, 20m, 1D4R, Init/2),

Drain aquatique (4, 10 m, I, Bonus Sagx2+X), **Enchantement arme**, **Sorts changement états de l'eau**,

Froid nordique, **geyser** (8, A vue, 55+1D10 deg magique, ignore moitié armure, 50 % projection 1D3+3m), **Guérison universelle maladie et poisons**, **Guérison blessures graves** (8, C, I,

1D12+24+Ex2), **Pouvoir élémentaire eau** (10, P, 4 R, immunité attaques physiques),

Prison de glace (6, 48 m, 1D6 R, 1 test Force/round, si échec -15 PV), **Pied marin** (4, 15 m, 1D4R, test d'agi ou chute), **Rayon de givre** (12, 50m, I, 6D8+60 dommages), **tunnel marin**, **Visage du noyé** (4, 30

m, 1D4min, malus de -10 carac, 1 test E/round, échec = -8PV/round), **Arrimage** (7,-,4 heures, emprisonnement)



7+1D10+1D8

Groupe 16 : Les écailles de dragons (5 membres) Draconnian1/2+Draconnianmage1/2

Draconnian – Gladiator niv 6 (Index KM 59,15) x3

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
65	45	11	9	50	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
30	45	50	12	50	30

Initiative : 40

Points de Vie : 162

Réduction dégâts : -6

Si parade : -28 (Bonus de +15 Dex, +5 esquive, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Double lame magique (2D8+6, -10 init, -4 deg), armure cuir clouté+casque fer (6 PA),

Amulette de protection +2

Pouvoir : Pousser les poils, Guérison, Mettre le feu d'un regard

Compétences : Coups précis, R. combat, attaque en puissance, Dompteur monstre nv2, Frénésie, acrobatie combat, tech feinte)



13+1D10+2D8

Draconnian– Mage ardent niv 7 (Index KM 65) x2

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	45	8	7	40	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
55	70	45	61	55	35

Initiative : 40

Points de Vie : 79

Réduction dégâts : 0

Si parade : -15

Arme : Baguette la tisonier (cout réduit de -1, +1D12 dégâts, 3 sorts feu gratuit/j pour les sorts de feu), Catalyseur +40 PP

Pouvoir : Métamorphose en orque, Apparition pustules, Vitesse surhumaine

Sorts – Magie astrale + ardente niv 4 :

Niveau 1 : **Bouclier air épais** (2,P,1D4min, +8Armure),

Boule de feu (5,30m,4D8+26),

Boule de lumière (2,10m,1h),

Brise jambe (5,4m,l, E<8, Test Endurance+10),

Cicatrisation (4,2m,1D12+Ex2,PV au rythme de +2 PV/Round soigne Blessures graves sauf fractures),

débilité (4,3m,2D4 R),

Destruction des poisons, découragement (3,10m,jour suivant,-10Cl et Cha),

épée massive (4,<6m,4D4 min, +4 deg ou jusqu'à perte -20 PV),

force martiale (4,P,2D4R,+10Dex,Tir, Agi ou +2 F/E),

guérison blessures sérieuses (4/6,C,l, +1D6+12+Ex2 PV),

piéd léger (2,10m,1D4Min, Déplacementx2),

main du guerrier (5,P,2D4R, +20Dex,Dég+1D6),

vol (6,P,10min,Agi 110)

Niveau 2 : **Bravoure de kelnir** (2,50m,1 combat,pas de peur),

brise arme (6,20m,l, 60%1D10 armes),

brouillard épais (2,2D4 R) ,

éclair (7,50m,5D8+40),

flèche magique(1,100m,l,Sag/10+D10+D6),

frénésie magique (3,48m,2D4R, cf frénésie),

malédiction incendiaire (3,24m,1D4 Min),

zone héroïsme (4,Centré sur lanceur, 1D6min, Allié +1A et +2 Armure).

Niveau 3 : **Animation d'une arme** (3,20m,4R, cf) , **invul projectiles** (8,<20m,2D4min,cf),

malédiction attraction projectiles (8,vue,2D4R,cf), **pont magique** (4,Variable,5min),

tapis volant (8,10min),

Niveau 4 : **Bouclier draconique** (6,P, 1D4 min, +12 PA (+24 si feu touche=attaque feu),

Cauterisation,

conflagration fatale (8, Zone 5 m de rayon à 50 m, 1D4+4R, 2 Attaque de feu/Round/par créature 12+1D12+1D10), **Drain de flammes** (4, 10m, I, Bonus Sagx2+X PV),

Enchantement armes, Epée ardente draconique (6, C, 2D4 R, +3D10 deg et +1 A),

Explosion (11, 50m, I, 6D8+60 dommages magiques ignorant la moitié armures non magiques),

Geyser de flammes (8, A vue, 60+1D10 magique),

Guérison blessures graves (8, C, I, 1D12+24+Ex2),

Puissance mentale (8, P, lever soleil prochain, +1D12+4 caract)



10+1D10+1D8

Groupe 17 : Gian Marco, l'explorateur (6 membres) Gian Marco+Matelot/2/3

Gian Marco – Demi-elfe, Duelliste niv 10 (Index KM 74,15)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
95	60	10	11	95	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	65	65	24	70	65

Initiative : 135

Points de Vie : 156

Réduction dégâts : -9

Si parade : -61 (Bonus de +35 Dex, +5 esquive, réduit -8, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Rapière magique (1D12+2, +40 Init, -4 parade), Arme cuir clouté elfique (7 PA), Amulette de protection +2

Pouvoir : Voler

Compétences : Coups précis, Esquive, Tech parade, Tech feinte, Acro combat, Réflexes de combat, Art de la parade, ténacité, botte secrète, duel spatial



12+1D10+1D12+2

Matelot – Matelot Niv 6 x5 (Index KM 60,76)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	45	11	11	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	45	60	15	45	45

Initiative : 55

Points de Vie : 137

Réduction dégâts : -8

Si parade : -29 (Bonus de +30 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Epée longue (+1D8), 1 mousquet chargé (17+1D12+1D10) Armure cuir clouté+casque fer (5 PA), bouclier fer (4 PA, casse sur échec critique, +10 parade)

Pouvoir : Drain de magie, Rendre les objets invisibles, Lits dans les pensées, peut lire n'importe quel langage

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat



12+1D10+1D8

Groupe 18 : La guilde de l'altération (5 membres) Gnome altération+Gnome

Gnome – Alchimage niv 7 (Index KM 71,8=> en loup 83,07) x5

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
35 (55)	60	7 (10)	7 (10)	40 (60)	2 (3)
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
85	85	45	68	60	35

Initiative : 40 (60 forme loup-garou)

Points de Vie : 79 (163)

Réduction dégâts : 0

Si parade : -12

Arme : Epée (+1D6, réduction coup sort -1D4 (minimum 1), Arbalète lourde (14+2D10, 2R/1A),

Catalyseurs (+40 PP)

Pouvoir : Protection contre le feu, Protection contre acide, Vision du passé, Changer le sens du vent,

Agrandir les insectes

Sorts de Magie altération niv 4 (tous) : Modificateur Sag-30 pour les illusions

Groupe 19 : Crocodile, la terreur (1 membre) Crocodile

Draconnian – Epouvanteur niv 10 (Index KM 84,45)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
80 (90)	60	13	10	65	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	75	85	20	70	40

Initiative : 75

Points de Vie : 184

Réduction dégâts : -17

Si parade : -43 (Bonus de +0 Dex, Esquive -10, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Cracher feu (10+1D12+1D10), Chaîne d'argent magique (2D8+2, +10 dex, +10 init, +4 parade, +10 pour désarmer, 5m, tueuse sur les MVivants et démons +1D12), Arbalète lourde (14+2D10, carreau argent, 2r/1A), Démos majeur, Armure maille + jambière os (12 PA)

Inventaire : **Rune de protection majeure +5 gravée sur la chaîne d'argent + rune de brûlure, botte de téléportation 3 fois/jour**

Bombe à clou d'argentx5 (5D12+55 dans les 5 mètres (PV perdus x1,5 sur cible MV et démons)

Bombe à clou x3

Pouvoir : Pouvoir élémentaire du feu =logia, « Boule de feu », « Cracher du feu », « Enflamme les poings », « Mettre le feu d'un regard » et « Protection contre le feu » et aux sorts « Boule de feu majeure », « Bouclier draconique » et « Geysier de flammes » du domaine de magie ardente « Malédiction incendiaire »

Compétences : Coups précis, ambidextrie, esquive, r défensifs, tir chirurgical, ténacité, Fléaux Fléau de l'obscur (x3 PV perdus sur créature chaotique, 3fois/j)

Sorts : Corruption partielle, Annihilation des MV



16+1D10+2D8 (+1D12) (x1,5 PV perdus sur créatures cibles)

Crocodile utilisera son pouvoir (immunité aux attaques physiques) pour faire exploser une bombe dans ses mains à bout portant de l'ennemi. Il cherchera à éliminer en priorité les cibles chaotiques.

Groupe 20 : Les pointes elfiques (6 membres) Elfesylvainrodeur1/2+elfesylvainbelgerin

Elfes sylvains Rodeurs niv 6 (Index K 64,30) x3

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
35	85 (95)	7	7	75	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	45	65 (75)	22	70	40

Initiative : 85

Points de Vie : 100

Réduction dégâts : -6

Si parade : -18

Arme : Epée (+D16), Arc elfique (+10 init, flèches lestées+2) Armure cuir clouté (tronc, bras, jambes 4 PA)

Inventaire : Anneau de Calme +10, Tir +10 et , Amulette de protection +2

Pouvoir : Zone où l'on ne peut être entendu, Altération taille, Peut transformer ses attaques en onde de choc

Compétences : Tir synchronisé (-30 pour doubler les tirs), Rechargement éclair, Tir chirurgical, Dressage, Esquive, Visée dynamique, Pièges mineurs, Déplacement silencieux niv2, Sixième sens, Tireur d'élite (1fois/jour relance tir)



**Arc elfique 14+1D10+1D12
4A/1R**

Elfes sylvains Belgerin niv 6 (Index K 60,92) x3

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
40	80 (90)	8	7	70	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	45	65	24	70	35

Initiative : 70

Points de Vie : 92

Réduction dégâts : -6

Si parade : -19

Arme : Vorpalesx20, Epée (+D16), Armure cuir clouté (tronc, bras, jambes 4 PA)

Pouvoir : Rend incandescent toute chose, Faire des bons de plusieurs dizaines de mètres, Changer la couleur des yeux

Inventaire : Amulette de protection +2, Amulette d'alerte, Anneau +10 Tir

Compétences : Tir synchronisé (-30 pour doubler les tirs), Maitrise de la vorpale (-50 pour 3 cibles), réflexes vorpaliens (+10 pour rattraper projectiles), sens aiguisés vorpaliens+4, Tir chirurgical, Visée dynamique, Tireur d'élite (1fois/jour relance tir), Coup précis

Capacité belgerin :

Rotation rapide : 1, 2R, +3 dégâts

Ralentissement des projectiles : 1, 2R, +20 Esquive et réduction dégâts -6

Retour projectile : 1, 4R, retour

Haki armement : 2, 2R, +3 deg et ignore armures non magiques

Haki armement ultime : 4, 2R, +8 deg et ignore armures non magiques, haki royal +12

Haki défensif : 1, 2R, Armure+3



Vorpale 12+1D10+1D8 Haki +12

Groupe 21 : Bataillon 2 de la réserve mercenaire de Veldorn (4 membres) Gladiator1/2

Occidental – Gladiator niv 6 x4 (Index K 61,76)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	45	10	9	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
40	40	55	14	45	45

Initiative : 55

Points de Vie : 154

Réduction dégâts : -6 (Armure cuir cloutée +casque fer 6 PA)

Si parade : -28 (Bonus de +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Glaive titane magique (+2D6+4, -5 parade)

Pouvoir : Faire revenir sur lui les objets lancés, Donner malheur à qqn, Anesthésier les parties du corps

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Tech feinte, Prise soumission niv1, Trompe la mort, sens du spectacle, Dompteur monstre Niv 1, Frénésie, attaque en puissance



15+1D10+2D6

Groupe 22 : Briseurs des mers (6 membres) DavyJones+Briseurs1

Briseur alpha – héros majeurs (Index KM 81,38)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
80	70	15	13	80	4
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	63	55	16	44	25

Initiative : 80

Points de Vie : 201

Réduction dégâts : -8

Si parade : -40 (Bonus de +15 Dex, +5 esquive, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Epée longue magique (+1D8 +4), 2 mousquets chargés (18+1D12+1D10) Armure cuir clouté+casque fer (6 PA)+ Amulette protection +2

Pouvoir : Force surhumaine (2, P, 20 sec, +5F)

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Trompe la mort, Créature aquatique



19+1D10+1D8 (+5)

Briseur alpha – héros mineurs (Index KM 57,61) x5

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
65	55	11	9	64	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	32	35	8	25	20

Initiative : 64

Points de Vie : 126

Réduction dégâts : -6

Si parade : -28 (Bonus de +10 Dex, +5 esquive, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Epée longue (+1D8), 2 mousquets chargés (18+1D12+1D10) Armure cuir clouté+casque fer (6 PA)

Inventaire : Amulette d'étoile (immunité à la magie 20 PP)

Pouvoir : Peut transformer métal en nourriture, Transformation en animal, Peut dévier toute chose, Invisibilité, Peut invoquer la grêle

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat



11+1D10+1D8

Groupe 23 : Les Casseurs de crânes (4 membres) Orc1/2/3/4

Chef de guerre orques x4 (Index K 85,92)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
85	65	14	16	60	4
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
54	50	65	20	62	40

Initiative : 60

Points de Vie : 208

Réduction dégâts : -10

Si parade : -52 (pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Hache orque (2m, 2D8+4, -4 parade), Armure de maille complète (10 PA)

Pouvoir : Aucun

Inventaire : Amulette d'étoile (pas de magie 20 PPouv/jour encaissement)x4

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Tech feinte, Prise soumission niv1, Trompe la mort, sens du spectacle, Dompteur monstre Niv 1, Frénésie, attaque en puissance



18+1D10+2D8

Groupe 24 : Rodney la bonne batte et les petits êtres (4 membres) Rodney+Gnome1/2/3

Rodney – Un grand humain (Index KM 77,2)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
45	35	15	15	36	4
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	50	48	12	47	30

Initiative : 36

Points de Vie : 315

Réduction dégâts : -14

Si parade : -36

Arme : Masse cloutée, Armure plate intégrale (14 PA)

Pouvoir : ?

Compétences :



20+1D10+1D12

Gnome – Mentat niv 5 (Index K 54,61) x3

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
35	55	7	7	35	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
75	75 (85)	40 (50)	52	55	30

Initiative : 35

Points de Vie : 71

Réduction dégâts : 0

Si parade : -8

Arme : Epée (+1D6, Arbalète lourde (14+2D10, 2R/1A)

Inventaire : Bracelet de sagesse +10 et calme +10

Pouvoir : Protection contre le feu, Protection contre acide, Vision du passé, Changer le sens du vent, Agrandir les insectes

Pouvoirs mental :

Télépathie (1,10km,2min), **Regard psychique** (2,1km,10min), **Pénétration des songes** (3,15m,1h),

Corruption partielle (6,30m,2min,contrôle partielle d'une partie désignée, 1 test opposition sur Sag/Round),

Lévitiation (4,15m,5R, déplacement objet de 20 kg, Agi(Sag-poid),

Torpeur (4,C,1D4min,test de Sag+10 pour la victime en opposition),

Bravoure (3,50m,1combat,empêche le test de Peur),

Domination mentale (1/3/8,15min,variable,1Test sag/round),

Pénétration des pensées (3,15m,10m,test opposition sag),

Attaque psychique (7,8m,l,-2D6+30PV +Test de Sag),

Cire psychique (6,15m,1min,1 chaque R 1 test de force ou -10 Dex/Tir, -2 F/E, -20 Agi, cumulable),

Hostilité (4,10m,1D6R/par réaction, cf),

Répulsion mentale (5,P,6R, projectile-50%deg,-12dégâts,projeter objet 13+1D10+bonus projectile,

Effacement de l'esprit (5/24,10m,2h/infinie, 1 minute minimum sur la tâche 1 test toutes les 20 sec)

Manipulation mentale (10,15m,infinie,1min sur la tâche, 1 test toutes les 20sec),

Peur subite (5,50m,1D4R,test Calme ou fuir),

Altération des sens (4,15m,2min,manipulation perception 1 test Sag/30 sec),

Projection astrale (7,P,1heure,éthéré), répulsion céleste,

Répulsion céleste (8,P,3R, Bonus de Sag+1D3-dizaine du poids, plus tes d'AgI pour équilibre

Sonar psychique (5,10m/niv,1m,localisation esprits conscience sur test sag secret),

Groupe 25 : Les amazones (5 membres) Amazone

Elfes sylvains Rodeurs niv 8 (Index K 73,38) x5

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
35	95	8	8	85	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	50	75	25	75	45

Initiative : 85

Points de Vie : 117

Réduction dégâts : -6

Si parade : -32

Arme : Epée (+1D6 -5 parade), Arc elfique magique (+10 init, flèches lestées+2,+4) Armure cuir clouté (tronc, bras, jambes 4 PA), Amulette protection +2

Inventaire : **Anneau d'argent : tapis volant et respiration sous l'eau**

Pouvoir : Zone où l'on ne peut être entendu, Altération taille, Peut transformer ses attaques en onde de choc

Compétences : Tir synchronisé (-30 pour doubler les tirs), Rechargement éclair, Tir chirurgical, Dressage, Esquive, Visée dynamique, Pièges mineurs, Déplacement silencieux niv2, Sixième sens, Tireur d'élite (1fois/jour relance tir), Camouflage, pistage, Dédoublement



Arc elfique 15+1D10+1D12

4A/1R

Groupe 26 : Gardes frontaliers insectoïdes (4 membres) Gladiator1/2

Occidental – Gladiator niv 6 x4 (Index K 59,69)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	45	10	9	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
40	40	55	14	45	45

Initiative : 55

Points de Vie : 154

Réduction dégâts : -5

Si parade : -27 (Bonus de +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Glaive titane (+1D8+4, -5 parade), Armure cuir clouté (5 PA)

Pouvoir : Faire revenir sur lui les objets lancés, Donner malheur à qqn, Anesthésier les parties du corps

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Tech feinte, Prise soumission niv1, Trompe la mort, sens du spectacle, Dompteur monstre Niv 1, Frénésie, attaque en puissance



15+1D10+1D8

Groupe 27 : Kaïdo, la bête Kaïdo

Gnome – Alchimage niv 10 + Gladiator niv 8 (Index K 92,53=> en loup 120,91) x1

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55 (75)	70	13 (16)	10 (13)	65 (85)	3 (4)
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
95	95 (105)	55	92	65	45

Initiative : 65 (85 forme loup-garou)

Points de Vie : 231 (315)

Réduction dégâts : -14

Si parade : -34(-37) malus -10 esquive

Arme : Katana 2 m magique (2D12+4), Catalyseurs (+40 PP), Armure écaille complète (PA 12)

Inventaire : Anneau sagesse +10, Amulette protection +2

Pouvoir : Drain de magie

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Tech feinte, Prise soumission, Trompe la mort, sens du spectacle, Dompteur monstre Niv 2, Frénésie, attaque en puissance,

Sorts – Magie altération niv 5 : **Modificateur Sag-40 pour les illusions**



18(21)+1D10+2D12

Groupe 28 : Nelato passe muraille (1 membre) Nelato

Nelato - Ondin (Assassin 10+Roublard 10) (Index K 79,53)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
75 (85)	50	8	11	95	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
55	70	75	26	80	65

Initiative : 95

Points de Vie : 158

Réduction dégâts : -7

Si parade : -47 (Bonus +5 Dex, +5 Esquive)

Arme : Trident du silence (+10 Dex, 1D6, -8 parade, arme silencieuse le coup porté est silencieux), **petite mort sur son arme (+8 dégâts)**, **Dague** (+10 Init, 105/95/75, 13+1D10+1D4, parade 28, réservoir poison 1 chaque coup porté 1 dose de poison faible), Dagues de lancer (7+D3+D10), Armures cuir clouté intégrale (5 PA), **Anneau éthéré** (5, P, 1D10min, pas de magie)

Inventaire : **amulette de protection +2**

Pouvoir : **Invisibilité**

Compétences : x3 immobile, x3 dos, lames assassines (1 fois/h, attaque distance, (F/2+3D10+2), duplication des ombres (1 fois/j, double PV/3) et Déplacement intantané des ombres (3 fois/j, dpl +15 m), déplacement silencieux +20, esquive, Eloquence, Vol à la tire, Bonimenteur, Fuite, Acrobatie, coups précis, Acrobatie combat, Préparation drogue, piègeage, Tir chirurgical, Tireur d'élite,

Charisme, Main magique (1 fois/j, action discrète à 15m pdt 1D6 R), Marchandage niv 3,

Evanescence (Traverser la matière pdt 1D3 R, bloqué par les murs magiques)



17+1D10+1D6 (+8)

Groupe 29 : Le joueur de flute et sa ménagerie (1 membre) Joueurflute

Elfes sylvains Rodeurs niv 8 (Index KM 69,69)

+ Chien de guerre alpha 50,3

+ Dauphin alpha 54,5

+ Panthère alpha 61,9

+ Dionéa alpha 33,15

+ Oroxal alpha 64,5

+ Askarg alpha 78,4

+ Ptérosaurus alpha 61,8

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
35	95	8	8	85	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	50	70	25	75	45

Initiative : 85

Points de Vie : 117

Réduction dégâts : -4

Si parade : -20

Arme : Epée (+D16), Arc elfique (+10 init, flèches lestées+2) Armure cuir clouté (tronc, bras, jambes 4 PA), Invocation-lien avec ses familiers

Pouvoir : Zone où l'on ne peut être entendu, Altération taille, Peut transformer ses attaques en onde de choc

Compétences : Tir synchronisé (-30 pour doubler les tirs), Rechargement éclair, Tir chirurgical, Dressage, Esquive, Visée dynamique, Pièges mineurs, Déplacement silencieux niv2, Sixième sens, Tireur d'élite (1fois/jour relance tir), Camouflage, pistage, Dédoublement



Arc elfique 11+1D10+1D12
4A/1R

Groupe 30 : Les chasseurs de démons (3 membres) Epouvanteur/2

Occidental (Epouvanteur niv 7) (Index KM 68,44) x3

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55 (65)	50	9	8	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
55	55	85	14	55	50

Initiative : 65

Points de Vie : 138

Réduction dégâts : -8

Si parade : -23 (Bonus +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Chaîne d'argent magique (+1D8+1D12+2, 5m, +10 init,+10 dex (+1D12 sur les MV et démons)), Arbalète lourde (14+2D10), Armure cuir clouté intégrale+casque fer (6 PA)+ Amulette de protection

Pouvoir : Faire apparaître des tubes noirs, faire disparaître la poussière, Provoque le hocquet

Compétences : Ambidextrie, coups précis, esquive, tir chirurgical, réflexes défensifs, Fléaux

Sort : scellement démons servants, Destruction MV, Scellement démon mineur, immobilisation des démons



**12+1D10+1D8+1D12 (+1D12)
(x1,5PV perdus sur créatures
cibles)**

Groupe 31 : Les survivants du siège d'Elbaz (2 membres) Elbaz1/2

Occidental Gladiateur niveau 9 Index KM (81,53)x2

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
75	50	14	12	70	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
50	50	65	14	60	50

Initiative : 70

Points de Vie : 228

Réduction dégâts : -20, armure de plate complète (armure du lion) 12 pts+Casque rocailleux +6 = soit 18 pts, Amulette de protection +2

Si parade : -46 Bonus de +10 pour parer, coups précis

Arme : Epée longue en fer ensorcelée (résistance exceptionnelle) +2D8

Pouvoir : Emprisonnement corps dans un joyau, Marcher sur l'eau

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Acrobatie combat, Tech feinte, Prise soumission, Trompe la mort, sens du spectacle, Dompteur monstre Niv 2, Frénésie, attaque en puissance,



15+1D10+2D8

Groupe 32 : Sylvaneth, Lhermitte (familiers) (1 membre) Ermit

**Sylvaneth – Mage sylvestre niv 10 + Rodeur niv 6 (Index KM 92,5=>Loup-garou 113,74)
+3 Tenelith alpha 60,6**

+Corbeau observation et rats

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
45 (65)	85 (95)	8 (11)	8 (11)	80 (100)	2 (3)
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
75	80 (70)	75	83 (124)	90	75

Initiative : 80 (100forme loup-garou)

Points de Vie : 120 (204)

Réduction dégâts : -7

Si parade : -20(-29)

Arme : Arc de flammes (12+1D12+1D10, Tir+10, 5 PA), Catalyseurs (+40 PP), Armure cuir clouté (5 PA)+ Amulette de protection +2, Dague

Pouvoir : ?

Compétences : Tir chirurgical, Tir synchronisé (-30 deux tirs en même temps), esquive, Rechargement éclair, visée dynamique, Déplacement silencieux +20, Sixième sens, Tireur d'élite

Sorts – Magie sylvestre de niveau 1 à 5 (tous)

STOP

Groupe 33 : Ordre des nuages (5 membres) Xenop1/2/3/4/5

Xenop Belgerin niveau 7 Index KM (64,53)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
30	80	8	7	60	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
55	70	55	36	50	65

Initiative : 60

Points de Vie : 103

Réduction dégâts : -4

Si parade : 19, Tir synchronisé, (2 tirs -30 pour chaque), Maitrise de la vorpale (2 cibles -30, 3 cibles -50), Tireur élite, Tir chir, duplication vorpale, sens aiguisés vorpaliens

Arme : vorpale F+1D8

Pouvoir : Créer des armes en eau (ignore les armures)

Capacité belgerin :

Rotation rapide : 1, 2R, +3 dégâts

Ralentissement des projectiles : 1, 2R, +20 Esquive et réduction dégâts -6

Retour projectile : 1, 4R, retour

Haki armement : 2, 2R, +3 deg et ignore armures non magiques

Lame étheré : 4, P, 2R, ignore armures non magiques

Haki armement ultime : 4, 2R, +8 deg et ignore armures non magiques

Haki défensif : 1, 2R, Armure+3

Haki défensif ultime : 2, 2R, Armure+8

Sens du Belgerin (1 utilisation par jour) : Le belgerin peut utiliser sa magie pour affuter ses sens et même voir légèrement dans l'avenir. Pour cela, il bénéficiera d'un bonus de +20 à la parade/Esquive/Perception ou d'un bonus de +10 sur les actions avec Dex/Ag (anticiper une attaque). **6 Points de pouvoirs durée 4 Rounds.**

Visage de la mort (1 utilisation par jour) : Chaque Belgerin sait estimer le moment de sa mort, pour cela il peut éviter les conséquences d'une situation négative. Chaque utilisation consommera **8 points de pouvoir** et un malus permanent de **-5 dans une caractéristique**



13+1D8+1D10 (+4 si double)

Xenop Mage niveau 6 Index KM (58,61)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
20	45	6	6	35	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
65	65 (75*)	40	65	45	30

Initiative : 45*

Points de Vie : 75

Réduction dégâts : 0

Si parade : 14

Arme : Bâton fungus (+10 sag, +10 init, +1D6) + catalyseur à 40 PP

Pouvoir : Don de son pouvoir magique

Sorts – Magie Astrale :

Niveau 1 : **Bouclier air épais** (2,P,1D4min, +8Armure),

Boule de feu (5,30m,4D8+26),

Boule de lumière (2,10m,1h),

Brise jambe (5,4m,l, E<8, Test Endurance+10),

Cicatrisation (4,2m,1D12+Ex2,PV au rythme de +2 PV/Round soigne Blessures graves sauf fractures),

débilité (4,3m,2D4 R),

Destruction des poisons, découragement (3,10m,jour suivant,-10Cl et Cha),
épée massive (4,<6m,4D4 min, +4 deg ou jusqu'à perte -20 PV),
force martiale (4,P,2D4R,+10Dex,Tir, Agi ou +2 F/E),
guérison blessures sérieuses (4/6,C,I, +1D6+12+Ex2 PV),
piéd léger (2,10m,1D4Min, Déplacementx2),
main du guerrier (5,P,2D4R, +20Dex,Dég+1D6),
vol (6,P,10min,Agi 110)
Niveau 2 : **Bravoure de kelnir** (2,50m,1 combat,pas de peur),
brise arme (6,20m,I, 60%1D10 armes),
brouillard épais (2,2D4 R) ,
éclair (7,50m,5D8+40),
flèche magique(1,100m,I,Sag/10+D10+D6),
frénésie magique (3,48m,2D4R, cf frénésie),
malédiction incendiaire (3,24m,1D4 Min),
zone héroïsme (4,Centré sur lanceur, 1D6min, Allié +1A et +2 Armure).
Niveau 3 : **Animation d'une arme** (3,20m,4R, cf) , **invul projectiles** (8,<20m,2D4min,cf),
malédiction attraction projectiles (8,vue,2D4R,cf), **pont magique** (4,Variable,5min),
tapis volant (8,10min),



6+1D10+1D6

Xenop Rodeurs Niveau 6 (Index KM 56,3)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
35	75	7	6	65	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
60	55	55	22	60	40

Initiative : 65 / 75 si arc

Points de Vie : 92

Réduction dégâts : -3

Si parade : -16

Arme : Epée (+1D6), Arc elfique (8+1D12+1D10)*1,5 +10 init), Armure de cuir + casque (3,5 PA)

Pouvoir : Donner un malheur à quelqu'un

Compétences : Tir synchronisé (-30 2 flèches sur un même arc x2), Rechargement éclair, Visée dynamique, Dpl silencieux +20, Tireur d'élite



8+1D12+1D10 x4/round

Xenop Duelliste niv 8 (Index KM 62,3)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
70	60	8	9	75	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
55	60	45	28	60	40

Initiative : 95

Points de Vie : 126

Réduction dégâts : -7

Si parade : 45 (Bonus de +35 Dex, +5 esquive, réduit -8, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Rapière magique (2D6+1, +20 Init, +4 parade), Armure cuir clouté elfique (7 PA)

Pouvoir : Change les objets en glace

Compétences : Coups précis, Esquive, Tech parade, Tech feinte, Acro combat, Réflexes de combat, Art de la parade, ténacité



10+1D10+2D6

Xenop Apothicaire niv 6 (Index sub. Jaune KM 63,53)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
35	55	7	8	50	1
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
70	65	45	18	60	40

Initiative : 50

Points de Vie : 103

Réduction dégâts : -2

Si parade : -10

Arme : Epée (1D6, creuse délivre 1 dose de petite mort +8 dégâts), Armure cuir (2 PA)

Substance jaune x15 (+20 Dextérité, +20 Tir, +2 F, +2 E, +20 Agi et 20 Int pendant 5 minutes mais donne un malus après effet de -10 sur toutes les caractéristiques pendant 30 minutes.). **Change état**x2 3D4 R, **Compréhension**x2 +30,30min, **Equilibre** +30,24h, **Eveil** x8 (8h), **Effacement** x4 (+20,2h), **Force de taureau** x6 (+2F, 3D10min), **Grâce**x2 (+20,1D10min), **Guérison maladies hors maladie spéciales**, convalescence -50%, **Guérison poisons majeurs** x5, **Filtre de raison** x1 (90 % chance), **Invisibilité** x1 (2D4 min), **Lévitacion** x6 (Vol Agi 70 2D6 min), **Marcher sur les liquides** (2D4 min), **Pattes d'araignée** x1 (2D4 min), **Peau d'écorce** x8 (6 pt, 3D10 min), **Préservation des moribonds**x1 (24h), **Rapetissement**x5 (/4, 4D4 min), rapiditéx5 (+20, 1D10 min), **régénération** x2, **résistance feux**2 (immunité 2D10min), **respiration aquatique**x8 (2D4 min), **soins majeurs** x8 (4D12+Ex4 PV),

Pouvoir : Faire bouillir les liquides

Compétences : Coups précis, préparation magique niv3, Chirurgie, **Préparation substance jaune**



16+1D10+1D6

Groupe 34 : Frères Hartas (2 membres) Sengor/Klegan

Sendor Hartas – Paladin niv 7 (Index KM 65,76)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55	45	11	10	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
45	50	65	18	45	45

Initiative : 55

Points de Vie : 151

Réduction dégâts : -10

Si parade : -25 (Bonus de +20 Dex, -10 Esquive)

Arme : Epée Bâtarde magique (+2D8+4), Armures maille complète (10 PA)

Pouvoir : Réparer un objet, générer champ répulsif contre les animaux

Compétences : Coups précis, Dégradation lente, R. combat, Attaque puissance

Pouvoirs paladins : Arme magique (2, Dex+10) Bénédiction (3, +10 cl, +2 PA), Bénédiction eau, Détection MV, Dissimulation alignement, Faveur divine (4, +5 à toutes les carac, +2 deg), Protection contre le mal (+2 PA), Résistance (+4 PA), Soins légers (4, 2D8+Ex2), Force taureau (+4 Deg), Ralentissement poison, Zone vérité, Cercle magique contre le mal, Guérison destrier (6, 2D10+8+Ex2), Lumière du jour, Prière (Allié +10 Dex, ennemi -10), soins modérés (6, +1D10+6+E), Annulation d'enchantelements, Chaînes de la justice (6, cible chaotique, -20 dex, -20 tir et -30 Agi), Epée sainte (+10 Dex,+2D6 dégâts chaotiques)



16+1D10+2D8

Klegan Hartas Occidental (Epouvanteur niv 7) (Index KM 67,14)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
55 (65)	50	9	8	55	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
55	55	85	14	55	50

Initiative : 65

Points de Vie : 138

Réduction dégâts : -6

Si parade : 22 (Bonus +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Chaîne d'argent magique (+2D8+2, 5m, +10 init,+10 dex, +1D12 sur les MV), Arbalète lourde (14+2D10), Armure cuir clouté intégrale+casque fer (6 PA)

Pouvoir : Faire apparaître des tubes noirs, faire disparaître la poussière, Provoque le hocquet

Compétences : Ambidextrie, coups précis, esquive, tir chirurgical, réflexes défensifs, Fléaux

Sort : scellement démons du 2^{ème} cercle et 4^{ème} cercle, Destruction MV, immobilisation des démons du 2^{ème} et 4^{ème} cercle.



11+1D10+2D8 (+1D12) (x1,5 PV
perdus sur créatures cibles)

Groupe 35 : Famille de la Rosa (6 membres) Delarosa/Condamnes1

Frères De la rosa, Duelliste niv 8 (Index KM 75,2) x2

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
90	60	9	10	85	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
55	60	60	20	65	60

Initiative : 105

Points de Vie : 134

Réduction dégâts : -9

Si parade : 51 (Bonus de +35 Dex, +5 esquive, réduit -8, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Rapière magique (2D6+1, +20 Init, +4 parade), Armure cuir clouté elfique (7 PA)+ Amulette de protection +2

Inventaire : anneau de sort 3 fois/jour éclair noir1 + Sarcophage de feu 3 fois/j x1

Pouvoir : Faire bouillir les liquides, change les objets en glace

Compétences : Coups précis, Esquive, Tech parade, Tech feinte, Acro combat, Réflexes de combat, Art de la parade, ténacité



10+1D10+2D6

Esclaves Occidental – Gladiator niv 4 x4 (Index KM 51,8)

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
50	45	8	8	45	2
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	40	45	10	45	40

Initiative : 45

Points de Vie : 117

Réduction dégâts : 6 (Armure cuir clouté+casque fer 6 PA)

Si parade : 15 (Bonus de +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Glaive (+1D6, magique, -4 parade)

Pouvoir : Absorber la vitalité, Tr. Minotaure, Changer la couleur des choses

Compétences : Esquive, R. combat, Frénésie, attaque en puissance, coups précis



9+1D10+1D6

Groupe 36 : Tribu Karshak (6 membres)

Barbares – Massacreur Niveau 6 (Index KM 69,83) x6

Dex	Tir	F	E	Agilité	A
70	40	14	14	50	3
Int	Sag	Cl	Pouv	Per	Cha
35	35 (55)	60	8	35	45

Initiative : 40

Points de Vie : 187

Réduction dégâts : 7 (Armure d'os complète +7 PA)

Si parade : 39 (Bonus de +10 Dex, pas de malus si plusieurs adversaires)

Arme : Claymore (2D8+4) + rune de protection magique majeure (+20) et rune de brûlure

Amulette d'étoile (magie autorisée 10 PPouv encaissement/jour)

Pouvoir : *Pouvoir élémentaire des ténèbres*, Intervertir les pouvoirs, Peut dissiper la magie, Etouffer les sons, Provoque pique vénimeuse mineure, Allonger le nez en cas de mensonge, changer objets en glace

Compétences : Esquive, Désarmement, R. combat, Trompe la mort, Attaque en puissance



19+1D10+2D8