

LE MOIS DES CONQUÊTES 02

CARACTÉRISTIQUES DES FIGURANTS

Les figurants utilisent les règles de Métal Léger 2.2 publiées dans le Chagar Enchaîné n°78.

Scénario : L'Édenwynn rouge

Crocodile de la mangrove (3)

Attaque : Morsure (Me 2)

Protection : Peau épaisse (Pr 2)

Combat : Attaque 7, Attaque (effort) 9, Coop +3, Pr 2

1	2
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
OOOOOO / 12	OOOOOO / 12
OOOOOO / 15	OOOOOO / 15

Émir ab Larani - maître épicière (3)

Attaque : Poignard (Me 1)

Combat : Attaque 2, Attaque (effort) 4, Coop +1, De 0

OOOO / 6
OOOO / 9

Tysha ab Larabi - herboriste (3)

OOOO / 6
OOOO / 9

Amîna - vieille servante peu aimable (3)

OOOO / 6
OOOO / 9

Achmed - chef des gardes (3)

Attaque : Cimeterre (Me 2)

Combat : Attaque 7, Attaque (effort) 9, Coop +4, De 0

OOOOOO / 6
OOOOOO / 9
OOOOOO / 12
OOOOOO / 15

Caravanier batranoban (2)

Attaque : Cimeterre (Me 2)

Protection : Armure de cuir (Pr 1)

Combat : Attaque 6, Attaque (effort) 8, Coop +2, De 1

1	2
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
3	4
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
5	6
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9

Vélociraptor - prédateur rapide et sanguinaire (3)

Attaque : Morsure ou griffes (Me 2)

Protection : Peau épaisse (Pr 1)

Combat : Attaque 7, Attaque (effort) 9, Coop +3, De 1

1	2
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
3	4
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
5	6
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
7	8
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
9	10
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
11	12
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
13	14
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
15	16
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
17	18
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
19	20
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9

Bassem ab Seldouf - vieux caravanier (4)

Attaque : Cimeterre (Me 2)

Protection : Armure de cuir renforcée (Pr 2)

Combat : Attaque 8, Attaque (effort) 10, Coop +3, De 2

OOOOOO / 6
OOOOOO / 9
OOOOOO / 12
OOOOOO / 15

Mouad - éclaireur attentif mais peu loquace (3)

Attaque : Cimeterre (Me 2)

Protection : Armure de cuir renforcée (Pr 2)

Combat : Attaque 7, Attaque (effort) 9, Coop +3, De 2

OOOOO / 6
OOOOO / 9
OOOOO / 12
OOOOO / 15

Méluk - chef du camp (3)

Attaque : Cimeterre (Me 2)

Protection : Armure de cuir renforcée (Pr 2)

Combat : Attaque 6, Attaque (effort) 8, Coop +2, De 2

1
 000000 / 6
 000000 / 9
 000000 / 12
 000000 / 15

Caravanier batranoban (2)

Attaque : Cimeterre (Me 2)

Protection : Armure de cuir renforcée (Pr 2)

Combat : Attaque 6, Attaque (effort) 8, Coop +2, De 2

1 00000 / 6 00000 / 9	2 00000 / 6 00000 / 9
3 00000 / 6 00000 / 9	4 00000 / 6 00000 / 9
5 00000 / 6 00000 / 9	6 00000 / 6 00000 / 9
7 00000 / 6 00000 / 9	8 00000 / 6 00000 / 9
9 00000 / 6 00000 / 9	

Mérinus Peridus - ancien vétéran de la légion (4)

Désirs : Co 2, Pl 1, Po 5, Ri 1, Vi 3

Attaque : épée bâtarde (Me 3)

Protection : Armure de cuir renforcée (Pr 2)

Combat : Attaque 9, Attaque (effort) 11, Coop +3, De 2

0000000 / 6
 0000000 / 9
 0000000 / 12
 0000000 / 15

Quintus Carsilis - jeune recrue loyale (3)

Attaque : Lance (Me 2)

Protection : Armure de cuir (Pr 1)

Combat : Attaque 7, Attaque (effort) 9, Coop +3, De 1

000000 / 6
 000000 / 9
 000000 / 12
 000000 / 15

Ancien soldat vorozion (3)

Attaque : Lance (Me 2)

Protection : Armure de cuir (Pr 1)

Combat : Attaque 7, Attaque (effort) 9, Coop +3, De 1

1 000000 / 6 000000 / 9	2 000000 / 6 000000 / 9
3 000000 / 6 000000 / 9	4 000000 / 6 000000 / 9
5 000000 / 6 000000 / 9	6 000000 / 6 000000 / 9
7 000000 / 6 000000 / 9	8 000000 / 6 000000 / 9

Lucius Beltor - noble arrogant et fier (2)

Attaque : Glaive (Me 1)

Protection : Armure de cuir (Pr 1)

Combat : Attaque 5, Attaque (effort) 7, Coop +1, De 1

00000 / 6
 00000 / 9

Ophélie Beltor - jeune femme déterminée (2)

0000 / 6
 0000 / 9

Caeso Beltor - jeune garçon (1)

0000 / 6
 0000 / 9

Le vieil Anthony - serviteur protecteur (2)

0000 / 6
 0000 / 9

Garde dérivigion (2)

Attaque : Glaive (Me 1), Bouclier (Me 1, Pr 1)

Protection : Armure de cuir (Pr 1)

Combat : Attaque 5, Attaque (effort) 7, Coop +2, De 2

1 00000 / 6 00000 / 9	2 00000 / 6 00000 / 9
-----------------------------	-----------------------------

Guerrier gadhar (2)

Attaque : Lance (Me 2)

Protection : Peintures de guerre (Pr 1)

Combat : Attaque 6, Attaque (effort) 8, Coop +3, De 1

1	2
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
3	4
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
5	6
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
7	8
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
9	10
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
11	12
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
13	14
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
15	16
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
17	18
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
19	20
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9

Archers gadhar (2)

Attaque : Arc court (Me 1)

Protection : Peintures de guerre (Pr 1)

Combat : Attaque 5, Attaque (effort) 7, Coop +2, De 1

1	2
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
3	4
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
5	6
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
7	8
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
9	10
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
11	12
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
13	14
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
15	16
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
17	18
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
19	20
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9

Scénario : Sans yeux, pas de larmes

Contrebandiers "les Fils d'or"

Gros bras - grosses brutes sans cervelle

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 2, Perception 2, Résistance 2

Bonus coopération : oui

Désirs : Co 1, Pl 3, Po 2, Ri 3, Vi 3

Arme : Épée courte (Me +1, De +1)

Armure : Armure en cuir (De +1)

1	2
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
3	4
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
5	6
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
7	8
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
9	10
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9
11	12
OOOOO / 6	OOOOO / 6
OOOOO / 9	OOOOO / 9

Revendeurs - contrebandiers sans scrupule

Compétences (1) : Érudition 3, Perception 3, Présence 3, Savoir-faire 2, Spectacle 2, Volonté 2

Désirs : Co 3, Pl 2, Po 2, Ri 4, Vi 1

Attaques : Dague (Me +1, De +1)

Protection : Vêtements amples (De +0)

Équipement : Bourse, inventaires

1	2
OOOO / 6	OOOO / 6
OOOO / 9	OOOO / 9

Jaquan - homme de main de Hymani

Compétences (1) : Athlétisme 3, Combat 3, Discrétion 2, Perception 3, Survie 2, Résistance 3, Volonté 2

Bonus coopération : non

Désirs : Co 1, Pl 3, Po 2, Ri 3, Vi 3

Attaques : Hache de combat (Me +2)

Protection : Chemise de mailles (De +2)

Équipement : Bourse, clés

Compteur :

OOOOOOO / 6
OOOOOOO / 9
OOOOOOO / 12
OOOOOOO / 15

Hymani - chef contrebandier autoritaire

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 3, Érudition 3, Présence 3, Résistance 3, Volonté 3

Bonus coopération : non

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 2, Ri 4, Vi 1

Attaques : Épée courte (Me +1, De +1)

Protection : Veste en cuir (De +1)

Équipement : Bourse, clés

Compteur :

OOOOOOO / 6
OOOOOOO / 9
OOOOOOO / 12
OOOOOOO / 15

Caravane des Nuits-de-Courcemaïn

Gellius Nuits-de-Courcemaïn, le fils aîné - noble dérigion passionné

Compétences (1) : Combat 4, Érudition 4, Présence 3, Spectacle 2, Résistance 4, Volonté 2

Bonus coopération : non

Désirs : Co 2, Pl 2, Po 4, Ri 4, Vi 2

Attaques : Asnir (Combat +1, Défense +4, Érudition +1), Épée longue de qualité (Me +3)

Protection : Plaques de plastron d'armure, manches et jambières de lames (De +3, encombrante)

Compteur :

OOOOOOOO / 6
OOOOOOOO / 9
OOOOOOOO / 12
OOOOOOOO / 15

Senitius Nuits-de-Courcemaïn, le fil cadet - noble dérigion séducteur et négociateur

Compétences (1) : Combat 3, Érudition 3, Présence 3, Spectacle 3, Résistance 3

Bonus coopération : non

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 3, Ri 3, Vi 1

Attaques : Épée longue de qualité (Me +3)

Protection : Veste de mailles et jambières de cuir renforcé (De +2)

Compteur :

OOOOOOO / 6
OOOOOOO / 9
OOOOOOO / 12
OOOOOOO / 15

Flémén Messor - vétéran dérigion chef né fidèle et taciturne

Compétences (1) : Combat 4, Érudition 2, Présence 4, Savoir-faire 2, Survie 2, Résistance 4, Volonté 3

Bonus coopération : oui

Désirs : Co 2, Pl 3, Po 3, Ri 2, Vi 2

Attaques : Greydan (Épée longue en mercure, Me +3, De +1, Combat +1, Arme-mineure instinctive Pu 1, Pouvoirs : Adrénaline)

Protection : Armure à bandes complète type Lorica à segments avec heaume à cimier (De +2)

Compteur :

OOOOOOOOO / 6
OOOOOOOOO / 9
OOOOOOOOO / 12
OOOOOOOOO / 15

Garde d'érigion

Compétences (1) : Combat 3, Érudition 2, Perception 2, Résistance 3

Bonus coopération : oui

Attaques : Épée courte (Me +1, De +1), épieu (Me +2)

Protections : Lorica et casque (De +2), Bouclier (De +2)

1	2
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
3	4
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
5	6
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
7	8
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
9	10
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
11	12
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
13	14
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
15	
OOOOOO / 6	
OOOOOO / 9	

Serviteur d'érigion

Compétences (1) : Érudition 2, Présence 2, Savoir-faire 2

Bonus coopération : non

Attaques : Poings et pieds (Me +0)

Protection : Aucune (De +0)

1	2
OOOO / 6	OOOO / 6
OOOO / 9	OOOO / 9
3	4
OOOO / 6	OOOO / 6
OOOO / 9	OOOO / 9
5	6
OOOO / 6	OOOO / 6
OOOO / 9	OOOO / 9
7	8
OOOO / 6	OOOO / 6
OOOO / 9	OOOO / 9
9	10
OOOO / 6	OOOO / 6
OOOO / 9	OOOO / 9

Guysul an Seir, marchand et épicier alweg d'origine batranobane

Compétences (1) : Combat 2, Érudition 2, Présence 2, Savoir-faire 2, Résistance 2, Volonté 2

Bonus coopération : non

Désirs : Co 1, Pl 2, Po 4, Ri 4, Vi 1

Attaques : Dague courbe batranobane de grande qualité (Me +2, De +1)

Protection : Veste de tissus épais et riches habits (De +1)

Compteur :

OOOOO / 6
OOOOO / 9
OOOOO / 12
OOOOO / 15

Garde d'érigion

Compétences (1) : Combat 3, Érudition 2, Perception 2, Résistance 3

Bonus coopération : oui

Attaques : Épée courte (Me +1, De +1), épieu (Me +2)

Protections : Lorica et casque (De +2), Bouclier (De +2)

1	2
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
3	4
OOOOOO / 6	OOOOOO / 6
OOOOOO / 9	OOOOOO / 9
5	
OOOOOO / 6	
OOOOOO / 9	

Corix Gros-bras, garde du corps alweg d'origine piorade

Compétences (1) : Athlétisme 3, Combat 4, Perception 2, Survie 4, Résistance 4, Volonté 2, Porteur 3

Bonus coopération : non

Désirs : Co 1, Pl 2, Po 2, Ri 3, Vi 6

Attaques : Badfal (Me +4, De +1)

Protection : Armure d'écailles partielle (De +2)

Compteur :

OOOOOOOO / 6
OOOOOOOO / 9
OOOOOOOO / 12
OOOOOOOO / 15

Badfal - arme majeure (puissance 5)

Composition : obsidienne

Type d'Arme : Marteau de guerre lourd (Me +4, De +0)

Bonus : Combat +2, Défense +1

Aspects : Grosse bourrine aimant faire souffrir les autres, soldat alweg itinérant

Pouvoirs : Aura de confusion (maj), Biomécanique : pseudopode (min), DSI : choc (min), Halo de suspension (min)

Motivation : Faire une bonne baston tout en étant craint et respecté

Désirs : Violence, Pouvoir

Réserve de fluide :

OOOOOOO

Kerán Ketov - vétéran des hâtards vorozions faucheur manipulateur

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 3, Discrétion 3, Perception 2, Présence 3, Survie 3, Résistance 3

Bonus coopération : oui

Désirs : Co 2, Pl 1, Po 3, Ri 4, Vi 2

Attaque : Épée longue (Me +2)

Protection : Armure d'écailles partielle (De +2)

Compteur :

○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9
○○○○○○ / 12
○○○○○○ / 15

Loup

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 2, Perception 2, Survie 2, Résistance 2

Bonus coopération : oui

Attaques : Morsure (Me +1)

1	2
○○○○○ / 6	○○○○○ / 6
○○○○○ / 9	○○○○○ / 9
3	4
○○○○○ / 6	○○○○○ / 6
○○○○○ / 9	○○○○○ / 9
5	6
○○○○○ / 6	○○○○○ / 6
○○○○○ / 9	○○○○○ / 9
7	8
○○○○○ / 6	○○○○○ / 6
○○○○○ / 9	○○○○○ / 9
9	10
○○○○○ / 6	○○○○○ / 6
○○○○○ / 9	○○○○○ / 9
11	12
○○○○○ / 6	○○○○○ / 6
○○○○○ / 9	○○○○○ / 9
13	14
○○○○○ / 6	○○○○○ / 6
○○○○○ / 9	○○○○○ / 9

Loup chef de meute

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 3, Perception 2, Survie 3, Résistance 3

Bonus coopération : oui

Attaques : Morsure (Me +1)

Compteur :

○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9
○○○○○○ / 12
○○○○○○ / 15

Vieil ours blessé

Compétences (1) : Athlétisme 3, Combat 3, Discrétion 2, Survie 2, Résistance 3, Volonté 2

Bonus coopération : non

Attaques : Morsure ou coup de patte (Me +2)

Protection : Couche de gras (De +1)

Compteur :

○○○○○○○○○○○○○○○○ / 6
○○○○○○○○○○○○○○○○ / 9
○○○○○○○ / 12
○○○○○○○ / 15

Gros sanglier blessé

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 3, Perception 2, Survie 3, Résistance 3, Volonté 2

Bonus coopération : non

Attaques : Crocs (Me +2)

Altération monstrueuse : taille majorée, yeux rouges, défenses acérées

Compteur :

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○ / 9
○○○○○○○ / 12
○○○○○○○ / 15

Asnir - arme majeure (puissance 8)

Composition : argent embué

Type d'Arme : Yatagan à double courbure (Me +4, De +4)

Bonus : Combat +1, Défense +4, Érudition +1

Aspects : Combattant loyal et pacifiste, marchand dérogion dur en affaires

Pouvoirs : DSM : Électricité (maj), Détection de la vie (maj), Arme en main (min), Bonus aux dégâts : composition

(min), Perce-armure (maj), Poison (maj)

Limitation : Désir exacerbé (Connaissance)

Motivation : Respecter ses promesses et mettre l'honneur en avant tout en se battant lorsque nécessaire

Désirs : Connaissance, Richesse

Réserve de fluide :

○○○○○○○

Vieux grand père ours

Compétences (1) : Athlétisme 3, Combat 3, Discrétion 2, Perception 2, Survie 3, Résistance 3, Volonté 2

Bonus coopération : non

Attaques : Morsure ou coup de patte (Me +2)

Protection : Peau renforcée (De +2)

Altération monstrueuse : immortalité, peau renforcée

Compteur :

○○○○○○○○○○○○○○○○○○ / 6
○○○○○○○○○○○○○○○○○○ / 9
○○○○○○○ / 12
○○○○○○○ / 15

Viktor Ospranon - Egicéius, vétéran de la légion

Compétences (1) : Combat 3, Perception 3, Survie 2,
Résistance 3

Bonus coopération : oui

Attaques : Lance courte (Me +2), glaive (Me +2)

Protections : Plastron de lamelles métalliques, casque et bottes
renforcés (De +3, encombrante), bouclier (De +2)

Compteur :

○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9
○○○○○○ / 12
○○○○○○ / 15

Garde vorozion

Compétences (1) : Athlétisme 2, Combat 3, Perception 2,
Résistance 3

Bonus coopération : oui

Attaques : Lance courte (Me +2), glaive (Me +2), arbalète (Me
+3)

Protections : Plastron de lamelles métalliques, casque et bottes
renforcés (De +3, encombrante), bouclier (De +2)

1
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

3
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

5
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

7
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

9
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

11
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

13
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

15
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

17
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

19
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

21
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

2
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

4
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

6
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

8
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

10
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

12
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

14
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

16
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

18
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

20
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

22
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

23
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

25
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

27
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

29
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

24
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

26
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

28
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9

30
○○○○○○ / 6
○○○○○○ / 9