N°	NOM	M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC	D	PA
1	Garde	4	70	55	5	5	15	70	3	59	59	50	65	60	59	8 ou 9	9
2	Kna	8 ou 3	41	34	5	4	23	30	1	24	18	18	18	18	14	5	5
3	Hippocampe	8	33	0	5	3	11	30	1	-	10	10	10	10	-	5	3
4	Viking	4	40	40	4	3	8	30	2	25	30	30	40	30	30	5 ou 7	4 ou 5
5	Snorri	4	50	40	4	4	10	40	3	30	40	30	40	30	30	5 ou 7	6 ou 7
6	La Morrigan	7	70	70	7	7	70	70	7	70	70	70	70	70	70	7 ou 9	7 ou 9
7	Elémental	9	90	90	9	9	90	90	9	90	90	90	90	90	-	9	9
8	Coffer corpse	3	17	9	2	2	5	17	1	18	14	14	14	14	10	2	2
9	Spectre	4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29	Spé.	4
10	Sattler	4	33	25	3	3	9	50	1	29	49	49	59	79	54	3	3

N°	Compétences ou règles spéciales	Possessions
1	Coups assommants, précis, puissants, Désarmement, Equitation, Esquive, Jargon des batailles. Violence forcenée sous l'enchantement. I = 50, 27, 3.	Lance de cavalerie (I+20, CC+10, D+2, Par-20), Fléau d'arme (CC-10, D+1, Par-10), Epée, Bouclier, Plate complète.
2	Esquive, Equitation. I = 30.	Lance (I+10 ; +20 au premier round), Epée, Bouclier.
3	Cause la peur (y compris aux destriers) si sa morsure touche. I = 30.	
4	Bagarre, Canotage, Coups assommants, Construction navale, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Jargon des batailles, Manoeuvres nautiques, Natation, Potamologie, Résistance à l'alcool. I = 30, 15 ; avec Main de fer = 30, 23, 15, 8.	Hache, Bouclier, Casque. Invulnérabilité aux projectiles (2D6 heures).
5	Idem 4. I = 40, 20 ; avec Main de fer = 40, 30 , 20 ,10.	Idem 4.
6	Résistance magie = 90%. Immunisée aux sorts affectant l'esprit. 5 points de destin particuliers. I = 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10.	Epée (F+2, E+2 détruite avec la Morrigan).
7	Attaques magiques, Immunisé aux armes non magiques, Assaut de pierre une fois par round. Baisse en taille tous les 9 points de blessure. I = 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10.	
8	Vade retro 7. Si 3 B par arme non magique = tombe 1 round et revient neuf sinon immunisé aux armes non magiques. Cause la peur = fuite. Attaque réussie = 1D4 B net par round ; ne lâche pas. Immunisé aux sorts affectant l'esprit. I = 17.	25% combattent à l'épée et les autres tentent d'étrangler (règle spéciale)
9	Immunisé aux tests psychologiques, Cause la peur ou la terreur (au choix), Immunisé aux armes non-magiques, paralyse (2D6 tours) si victime manque test de FM.	
10	Astronomie, Chance, Dep. sil. rur., Alphabétisation, Incantations (mineur, 1), Classique, Magikane, Conn. parchemins, runes, Identif. plantes, morts-vivants, Sens de la magie. Apparence cadavereuse, Morbidité. Contrôle sur ses morts-vivants. I = 50.	Sorts : Guérison des blessures légères, Vol, Main de la mort, Zone de vie. PM : 20.