

# Ennemis et rencontres – Les ombres de Muytak

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
<b>Enquête à Mliuej</b>									
Passant énervé 1	7	7	14		1	1D+1	7	6	Armé d'un pied de chaise
Passant énervé 2	7	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'une poêle décorative
Ivrogne vindicatif 1	7	5	16		2	1D+1	8	8	Armé d'un vieux pichet émoussé
Ivrogne vindicatif 2	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Patron d'auberge / Marchand	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
Voleur traînant en ville 1	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
Voleur traînant en ville 2	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
Voleur traînant en ville 3	10	6	14		1	1D+2	8	10	Armé d'une dague
Garde de la ville 1	10	8	18		3	1D+3	12	10	Armé d'une lance/bouclier
Garde de la ville 2	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Garde de la ville 3	10	10	19		3	1D+2	11	11	Armé d'une épée rouillée
Garkhan	12	11	30		4	1D+3	14	16	A la dague (belle dague)
Homme de main de Garkhan	10	8	20		2	1D+2	11	10	A la dague (dague de base)
Homme de main de Garkhan	10	8	20		2	1D+2	11	10	A la dague (dague de base)
Homme de main de Garkhan	10	8	20		2	1D+2	11	10	A la dague (dague de base)
Homme de main de Garkhan	10	8	20		2	1D+2	11	10	A la dague (dague de base)
<b>Ruines du Monastère de Zadouk</b>									
Garde de Muytak, archer	11	9	17		3	1D+2	13	10	Arc, AD : 12, armé d'une épée 1D+3
Garde de Muytak, archer	11	9	17		3	1D+2	13	10	Arc, AD : 12, armé d'une épée 1D+3
Garde de Muytak	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une hache
Garde de Muytak	11	9	17		3	1D+3	13	10	Armé d'un marteau
Garde de Muytak	11	9	17		4	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Garde de Muytak	11	9	17		4	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Yorgh	12	12	45		6	1D+6	18	40	Epée 2 mains, résistance magie : 13
Muytak (invocateur)	6	5	13		1	1D	6	x	A mains nues – ne combat pas !
<b>Environs du monastère, route</b>									
Sanglier noir	10	6	25		2	1D+4	20	16	Parade impossible : esquive AD
Gobelin en maraude	8	6	12		2	1D+2	5	5	