

Type de monstre	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Ivrogne 1	6	3	13	1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Ivrogne 2	7	5	14	1	1D+2	8	6	Armé d'un vieux couteau
Pirate 1	9	9	18	2	1D+2	7	8	Armé d'une rapière
Pirate 4	9	8	12	2	1D+3	9	8	Armé d'une lance
Pirate 5	8	6	18	1	1D+4	8	10	Armé d'un arc et d'une dague –AD11
Sirène moribonde	9	6	15	2	1D+3	20	30	Ne possède plus chant des profondeurs
Sirène charismatique en bonne santé	10	8	40	2	1D+4	1000	30	Chant des profondeurs (envoutant épreuve d'intelligence +1 pour y résister sans cela le PJ succombe au charme de la sirène et cesse le combat)
Requin	12	0	30	0	2D+2	15	15	massif et puissant