

Ennemis et rencontres – La Cuite									
	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Souterrains des ruines									
Zombie (facultatif)	8	5	20		1	1D+1	1000	6	Armé d'une très vieille épée
Zombie (facultatif)	9	3	22		2	1D+2	1000	8	Armé d'une bouteille cassée
Le zombie a un courage presque illimité mais il est très lent donc il n'attaque jamais en premier									
Homme de main	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée de base
Homme de main	9	9	22		3	1D+2	10	9	Armé d'une masse de base
Homme de main archer	8	6	18		2	1D+3* 1D+1	9	10	*Dégâts de l'arc court. AD : 12 Prendra sa dague pour le corps à corps
Homme de main en chef	10	13	25		3	1D+4	14	16	Armé d'une belle épée
Le nombre d'hommes de mains dépend de la taille de votre groupe. Mettez-en autant que vos aventuriers, mais pas forcément tous dans la même pièce.									
Atelier de l'herboriste									
Rat géant	9	5	10		1	1D+1	8	8	Si blessure : infection 60% (voir maladies)
Rat géant	9	5	10		1	1D+1	8	8	Si blessure : infection 60% (voir maladies)
Rat géant	9	5	10		1	1D+1	8	8	Si blessure : infection 60% (voir maladies)
Rat géant	9	5	10		1	1D+1	8	8	Si blessure : infection 60% (voir maladies)
Herboriste fou	16	4	20		1	1D*	10	15	Combat à distance uniquement avec son petit bâton
L'herboriste fou peut lancer un petit éclair de foudre à chaque assaut : 1D6 BL ignorant l'armure (10 charges). Il se rend dès qu'on le coince au corps à corps.									