

Monstres et rencontres - La Cité Sylvestre Lunelbar									
	AT	PRD	EV		PR	COU	Dégâts	Classe-XP	Notes
Elfes Lunelbar des plans inférieurs									
Garde elfe	8	10	25		2	13	1D+4	12	Equipé d'une dague et d'un bouclier
Aqua-mage apprenti	9	11	20		1	14	1D+2	13	Lance des sorts de l'eau lv 1 à 4
Phyto-mage apprenti	9	11	20		1	14	1D+2	13	Lance des sorts de terre lv 1 à 4
Escrimeur débutant	9	9	25		2	15	1D+3	14	Equipé d'une bonne épée
Sombrelame apprenti	10	8	20		2	15	1D+4	14	Assassin avec un sabre
Assassin elfe	10	8	20		1	15	1D+3	13	Assassin avec une dague
Agriculteur elfe	8	8	20		1	12	1D+1	10	Equipé d'une simple fourche
Adolescent elfe	9	9	20		1	12	1D+2	12	Peut devenir un allié sur épreuve de charisme
Elfe déchu	9	10	25		2	15	1D+2	13	Peut devenir un allié contre PO
Lancier elfe	8	8	24		2	13	1D+4	12	Garde équipé d'une lance
Elfes Lunelbar des plans supérieurs									
Chevalier elfe	10	10	35		3	16	1D+6	20	Equipé d'une hallebarde
Maître aqua-mage	10	10	28		2	17	1D+3	21	Lance des sorts de l'eau lv 1 à 7
Maître phyto-mage	10	10	28		2	17	1D+3	21	Lance des sorts de la terre lv 1 à 7
Escrimeur d'élite	11	9	35		3	18	1D+4	22	Equipé d'une excellente épée
Sombrelame d'élite	11	9	27		2	18	1D+4	22	Equipé d'un excellent sabre
Assassin royal	11	9	27		2	18	1D+4	22	Equipé d'une excellente dague
Lancier expert	10	10	35		3	17	1D+6	22	Equipé d'une bonne lance
Elfe de l'ombre	11	11	30		2	19	1D+4	21	Peut devenir un allié contre + PO
Les Deux Maîtres Lunelbar : les Jumeaux de la Foudre									
Ari, la Lame Céleste	12	11	40		3	20	1D+5	50	Ambidextre, utilise 2 sabres
Ana, la Flèche Marine	11	12	40		3	20	1D+3	50	Ambidextre, utilise 2 dagues