

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe XP	Notes
<b>Tavernes</b>									
<b>Ivrogne 1</b>	6	5	20		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
<b>Ivrogne 2</b>	7	5	14		1	1D+1	8	6	Armé d'une bouteille cassée
<b>Ivrogne 3</b>	7	7	18		1	1D+2	7	6	Armé d'un pied de chaise
<b>Ivrogne 4</b>	6	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'une poêle décorative
<b>Chef ivrognes</b>	7	7	20		1	1D+3	9	8	Armé d'une dague de base
<b>Patron de taverne</b>	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin a clou
<b>Campement</b>									
<b>Magicienne</b>	10	4	15		1	1D+1	5	16	Armée d'un bâton. Peut lancer des sorts (niv 1à2) PA:20
<b>Barbare 1</b>	10	8	18		2	1D+3	12	10	Armé d'une hache à une main de bonne qualité
<b>Barbare 2</b>	11	9	17		2	1D+3	13	12	Armé d'une épée à une main de bonne qualité
<b>Troll captif</b>	6	6	50			32D	18	22	Lance les restes si réveillé. Attaque si libéré. Se régénère très rapidement.

Pour les rencontres dans la forêt, les marécages et/ou si vous postez des brigands sur les ponts se reporter aux documents fournis sur le site du JDR.