

Sheet1

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe-XP	Notes
Ennemis de l'arène									
Auroch	11	7	40		2	1D+6	20	24	Ne peut être paré, chargera tant qu'il n'est pas très gravement blessé.
Aventurier archer	7	7	17		1	1D+3 1D+1	9	11	Arc et quelques flèches. AD=11 Utilisera une dague si attaqué au corps-à-corps
Aventurier	6	12	18		1	1D+2	11	12	Epée à 1 main + bouclier
Nain aventurier	9	7	20		4	1D+3	13	14	Armé d'une hache
Repère des bandits									
Colosse	10	6	25		4	1D+5	13	22	Lance et grosse armure
« Jeune »	4	0	15		0	1D-2	5	2	Main nues, très fuyard, aura tendance à partir avertir le colosse
Gobelin 1	8	6	12		1	1D+2	6	8	Epée à 1 main
Gobelin 2	7	7	13		0	1D+1	5	6	Dague + petit bouclier
Bandit 1	8	10	20		2	1D+3	12	12	Epée à 1 main
Bandit 2	8	9	19		1	1D+4	13	13	Marteau à 1 main
Bandit 3	6	7	18		1	1D+3 1D+1	11	11	Arc et quelques flèches. AD=10 Utilisera une dague si attaqué au corps-à-corps
Garde 1	7	8	18		1	1D+3	10	13	Lance de base
Garde 2	6	7	19		0	1D+3 1D-2	9	12	Arc et quelques flèches. AD=10 Mains nues si attaqué au corps-à-corps
Autres									
Garde Valtordu	6	12	23		2	1D+3	13	14	Epée à 1 main +bouclier
Boss									
Elfe noir	12 10	8 6	30		3	1D+2 1D+1	12	30	2 dagues de luxe; ambidextre AD=15 2 poignards de qualité