

Humains, elfes et autres humanoïdes vivants									
Au hameau perdu									
Nom	ATT	PRD	EV	EA	PR	Dégâts	Cou	XP	Notes
Cultiste	8	4	15		1	1D+1	8	8	Armé d'une dague de base et porte une robe usée et moche
Chef Cultiste	9	6	20	20	1	1D+1	10	15	Mage (INT 10) de Niv1 utilisant la magie noire; même équipement que les cultistes
Feignasse Chaos (DLUL)	12 (11)	12 (11)	40 (35)		5 (4)	2D+2	18	40 (35)	Arme à 2 mains, armure; les caractéristiques (*) sont celles à utiliser si le MJ trouve que les aventuriers sont d'un niveau un peu faible.
En milieu forestier									
Chasseur elfe en colère	10	8	15		2	1D+2	11	8	Armé d'un arc court (AD 12) et d'une dague de base
Brigand de base	9	9	18		2	1D+3	8	8	Armé d'une épée de base
Brigand archer	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc long (AD 11) et d'une dague de base
Brigand cos- taud	10	13	25		3	1D+2	14	15	Ambidextre avec 2 épées courtes 2AT/rounds
Dans les villes&villages									
Garde	8	10	18		4	1D+3	12	12	Lance et bouclier
Garde arbalé- trier	8	10	20		3	1D+4	12	14	Arbalète (AD 12) et épée courte (1D+2 dégâts)
Garde halle- bardier	8	10	20		3	2D+3	12	14	Hallebarde à 2 mains
Paysan et autres ploucs	6	4	10		1	1D	6	3	Armé d'un bâton ou de tout autre armes improvisées
Dans MLIUEJ (surtout dans ses tavernes)									
Patron d'au- berge	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
Vigile costaud	11	10	20		3	1D+4	12	13	Armé d'une hallebarde à 2 mains FO : 13
Hack vider Orque	11	10	25		3	1D+6	14	15	Armé d'une masse de qualité FO : 14
Slash vider Orque	11	10	25		3	1D+6	14	15	Armé d'une hache de qualité FO : 14
Ivrogne 1	6	5	16		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Ivrogne 2	7	5	16		1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
Nain Ivre	10	0	25		2	1D+3	12	10	Mains nues (FO 15) frappe sans penser à parer
Nain Standard	9	8	19		3	1D+3	11	9	Hache naine standard, cuirasse de cuir, casque en fer (sale), quelques pièces d'or

Nom	ATT	PRD	EV	EA	PR	Dégâts	Cou	XP	Notes
Le cimetière									
Nécrophage demeuré	7	5	15		0	1D+1	4	4	Armé d'un gros os
Danseur morbide	8	0	20		0	1D+1	8	12	Armé d'un gros os Esquive AD 12
La guilde des voleurs et malandrins de la terre de Fangh									
Voleur 1	8	6	12		0	1D+1	8	10	Armé d'une dague de base Esquive AD 11
Voleur 2	8	8	12		0	1D+2	8	11	Armé d'une dague (1D+1), un arc court correct et une dizaine de flèches AD 11
Chef Voleur	11	13	25		2	1D+3	12	20	Armé de 2 dagues de luxe et 2 poignards de qualité Ambidextre 2AT/Assaut AD 14
Les Nains de la guilde des marchands									
Créancier nain	10	9	25		4	1D+4	14	15	Armé d'une hache naine de qualité, de 2 haches de jet de qualité et d'une cotte de maille AD 8, quelques pièces d'or
Chef des créanciers	12	10	40		5	1D+5	16	30	Armé d'une hache naine DURANDIL, de 2 haches de jet DURANDIL et d'une cotte de maille+casque LEBHAUM AD 10, une bourse bien garnie
Morts Vivants humanoïdes on non									
Zombie	8	0	20		1	1D+1	1000	6	Lent : Mouvement/2, attaque 1 fois sur 2
Rat Zombie	6	0	8		1	1D+1	1000	4	Morsure : infection 60% Lent : Mouvement/2, attaque 1 fois sur 3

Mentions légales : Ce document et tous son contenu (texte et images) est régi par la licence creative commons. Il peut être partagé librement sous les conditions suivantes :  
*Paternité*; C'est à dire la reconnaissance de Just-Red (considérée ici comme la personne civile Damien Paul Bernard Le Clech) comme auteur de ce document et de son contenu.  
*Non-commercial*; ce document ne peut être utilisé dans le but de retirer un profit commercial quelconque.  
*Pas de modification*; ce document devant être distribué tel quel et sans qu'aucunes modifications n'y soient apportées.  
Certaines de ces conditions peuvent être levées avec l'accord de son auteur.



<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/fr/>