

Ennemis et rencontres – la clé Martigan

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Dans la ville, divers									
Passant énervé 2	7	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'une poêle décorative
Ivrogne vindicatif 2	7	5	14		1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
Ivrogne vindicatif 1	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Passant énervé 1	7	7	14		1	1D+1	7	6	Armé d'un pied de chaise
Patron d'auberge / Marchand	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
Brigand de base 1	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
Brigand de base 2	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
Voleur de base	10	6	14		1	1D+2	8	10	Armé d'une dague
Garde zélé	11	13	30		4	1D+4	14	30	Épée courte de qualité
Garde de la ville	12	10	20		4	1D+3	13	23	Armé d'une épée/bouclier
Garde de la ville 3	10	10	19		3	1D+2	11	11	Armé d'une épée rouillée
Pour d'autres rencontres, utilisez le « tableau des rencontres urbaines »									
Temple de Lafoune									
Francis Yoch	10	10	19		3	1D+2	11	11	Armé d'une dague longue En difficulté, il se rend au lieu de mourir
Homme de main Francis 1	10	8	18		3	1D+3	12	10	Armé d'une épée classique
Homme de main Francis 2	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une dague standard
Homme de main Francis fort	11	9	25		3	1D+3	10	20	Plus grand et costaud, épée robuste
Les cultistes qui traînent au temple préfèrent en général se rendre que d'affronter les aventuriers, mais il peut y avoir des exceptions...									
Cultiste courageux	8	9	18		1	1D+1	8	10	Armé d'un objet : tisonnier, gourdin
Cultiste volontaire	7	8	20		1	1D+1	9	10	Armé d'un objet : tisonnier, gourdin
Cultiste nu énervé	8	8	16		0	1D+1	10	8	Armé d'un objet : tisonnier, gourdin
Grand prêtre de Lafoune	8	5	30		1	1D+2	15	10	Pacifique, ne combat que sous haute menace
Si les choses tournent mal à temple, envoyez les mercenaires...									
Mercenaire du culte costaud	11	13	30		4	1D+4	14	30	Épée courte de qualité
Mercenaire du culte	12	10	20		4	1D+3	13	23	Armé d'une épée/bouclier
Mercenaire du culte	10	10	19		3	1D+2	11	11	Armé d'une hache à 1 main
Mercenaire d'élite du culte	12	14	50		5	2D+2	18	50	Arme d'hast, bonne armure