

Première partie de la quête

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe-xp	Notes
Monstres et créatures maléfiques (en ville)									
Responsable de la planque	10	6	20		1	1D+2	8	10	Il n'est pas vraiment habitué à se battre et use assez maladroitement de sa dague.
Garde 1	11	8	25		3	1D+4	12	20	Armé d'un grand sabre
Garde 2	12	8	22		3	1D+5	11	20	Armé d'une hache à une main qu'il manie avec beaucoup de force.
Voleur 1	10	4	12		0	1D+3	9	8	Il semble avoir été blessé peu de temps auparavant.
Voleur 2	11	4	20		2	1D+3	11	12	Personnage plutôt agressif qui aura du mal à se laisser convaincre d'aider les aventuriers

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe-xp	Notes
Monstres et créatures maléfiques (escorte)									
Elden (ninja)	12	9	17		2	1D+4	13	20	Sabre enduit de venin tarentula et grande agilité (AD=14).
Geordas (mage)	7	6	14		1	1D+1	9	23	Utilise des sorts de niveau 1 à 2 (INT=13, AD=9 , EA=17) Armé d'un bâton tout naze.
Assassin	14	2	15		2	1D+3	12	25	2 AT/assaut (ambidextre, AD=15), dagues enduites de venin tarentula.
Archer	8	6	18		3	1D+3	11	12	Se défend au corps à corps à l'aide d'une épée (1D+4) AD=14
Guerrier	13	11	25		4	2D+2	12	25	Armé d'une impressionnante hache à 2 mains.