

Seconde partie de la quête

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe-xp	Notes
Monstres et créatures maléfiques (Château d'Holmatenn)									
Garde 1	13	11	15		3	1D+4	12	10	Armé d'une épée et d'un bouclier
Garde 2	10	8	14		2	1D+5	11	11	Armé d'une arbalète et d'une épée à la ceinture (1D+4) AD=13
Garde 3	11	7	17		3	1D+6	12	13	Armé d'une lance.
Garde 4	11	6	20		3	2D+3	12	18	Armé d'une hallebarde
Bourreau	9	4	16		0	1D+6	13	12	Il ne porte aucune protection et n'est pas trop costaud, mais il est armé d'une sorte de hachoir très affûté
Surveillant des esclaves	15	6	16		1	1D+3	9	12	Armé d'un fouet qu'il utilise aussi bien au corps à corps qu'à mi-distance. Il maîtrise parfaitement le bourre-pif.
Holmatenn	6	4	13		0	1D4	5	6	Il est incapable de se battre, les gardes sont là pour ça.
Garde personnel du marchand 1	10	10	45		4	2D+4	16	40	Un demi orque à la carrure impressionnante portant un énorme marteau de guerre à 2 mains.
Garde personnel du marchand 2	9	8	27		3	1D+4	13	45	Un puissant mage maîtrisant les sorts de niveau 1 à 6. INT=15 CHA=11 AD=10 EA=40
Garde personnel du marchand 3	14	12	36		5	1D+7	15	40	Un chevalier dégageant une impressionnante aura de puissance. Il porte une longue épée dans une main et un bon bouclier dans l'autre.
Sbire 1	12	10	17		2	1D+4	11	18	Éventuellement expédiés par Holmatenn après que les aventuriers aient fui son château.
Sbire 2	11	8	22		3	1D+3	12	18	