

	AT	PRD	EV	PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Les Gobelins								
Gobelin 1	8	6	12	2	1D+2	5	5	Armé d'une épée merdique
Gobelin 2	9	6	15	3	1D+3	5	10	Armé d'une épée + bouclier
Gobelin 3	8	5	15	2	1D+2	6	12	Armé d'une épée merdique + arbalète (1D+4) AD - 12
Chef d'Escadrille Gobelin	10	7	20	3	2D	7	15	Armé d'une lance. Porte une armure de cuir.
Bagarre de Taverne								
Ivrogne 1	6	5	20	1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Ivrogne 2	7	5	14	1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
Ivrogne 3	7	7	18	1	1D+1	7	6	Armé d'un pied de chaise
Ivrogne 4	6	7	12	1	1D	7	6	Armé d'une poêle décorative
Le Patron	9	7	14	1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous

Pour les rencontres dans la plaine et les montagnes, voir les tables des rencontres fournies sur internet.

LE VOLEUR: (les modificateurs de ses objets sont déjà appliqués sur ses caractéristiques, et il est de niveau 1!)

AT: 8

PRD: 8

AD: 13

FOR: 9

COU: 8

INT: 11

CHA: 10

EV: 30

Compétences: DÉPLACEMENT SILENCIEUX, CHOURAVER, APPEL DES RENFORTS, SERRURIER, DÉSAMORCER.

Équipement:: Dague de luxe, Plastron de cuir bouilli correct, Chemise silencieuse pour voleur (DISCRÉTION +1), Cape de voleur (DISCRÉTION +1).

Dégâts: 1D+2

PR: 3