

Ennemis et rencontres – Guildes ennemies et alliées									
	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Dans la guilde									
Garde 1	9	10	25		4	1D+4	11	13	Armé d'une lance et d'un bouclier
Garde 2	10	9	27		3	1D+3	11	13	Armé d'une épée
Capitaine/entraîneur des garde	10	10	35		4	1D+5	14	25	Armé d'une hache et d'un bouclier.
Chef cuisinier	10	13	25		2	1D+3	14	15	Deux hachoirs – 2AT/assaut – AD : 14
Domestique	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un bâton
Archer	9	8	25		2	1D+3 (arc) 1D+2	12	14	Armé d'une dague et d'un arc – AD : 12
Archer d'élite elfe	11	8	30		2	1D+4 (arc) 1D+2	13	20	Armé d'une dague et d'un arc – AD : 15
Faux touriste (agent)	10	6	20		2	1D+2	13	18	Deux dagues – 2AT/assaut – AD : 14
Guerrier (élite)	8	8	45		1	2D+2	13	25	Hache 2 mains – Bourrin - FO : 14
Mage (élite)	8	7	25		2	1D+1	11	20	Sorts de niveau 1à 4 – énergie astrale : 40 PA
Bretteur (élite)	13	8	30		1	1D+4	12	25	Deux épées courtes – 2AT/assaut – AD 14
Officier (Maitre combattant)	10	10	60		4	2D+2	15	40	Hache 2 mains – Bourrin – FO : 15 Arbalète – AD : 13 1D+4
Officier (Maitre sage)	8	11	35		4	1D+2	12	30	Sorts de niveau 1à7 – énergie astrale : 50 PA
Officier (Maitre escrimeur)	16	Esquive AD	40		4	1D+5	14	40	Deux épées longues – 2AT/assaut – AD : 15
Assassin 1	10	8	23		3	1D+2	12	20	Dague – compétence « frapper lâchement » Poignard de jet (uniquement ) - AD 14 1D+1
Assassin 2 (ninja)	10	10	20		3	1D+4	12	20	Armé d'un sabre et de shurikens – AD : 12 1D+1 compétence « frapper lâchement »
Érudit	8	4	18		1	1D+4	9	14	Lance des sorts de niveau 1à2, spécialisé air
Grotesk, officier supérieur	8	4	64		2	1D+2	9	-	Sorts d'eau niveau 1à9, PA 35, s'enfuit vite.
Kascheus (Maitre combattant)	9	8	90		6	2D+5	14	80	Bourrin FO 14, prodiges Kornettoh niveau 1à8

XP en fin de mission :

Mission barbare : 120 XP – mission avec réflexion et discrétion : 200 XP – mission échouée : 15 XP – Bonus : + 40 XP tous les 4 officiers/10 soldats tués.