

Ennemis et rencontres – Énigme à Valtordu

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Brigands dans la forêt									
Forgeron (allié)	12	10	30		2	1D+4	12	20	Armé d'une belle épée
Brigand Ivrogne 1	6	6	15		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Brigand Ivrogne 2	7	5	15		1	1D+2	8	6	Armé d'une dague
Brigand Ivrogne 3	7	8	16		2	1D+3	7	6	Armé d'une vieille épée et d'un vieux bouclier
Gardes									
Garde 1 village	8	10	18		4	1D+3	12	12	Armé d'une lance/bouclier
Garde 2 village	7	11	17		4	1D+2	13	12	Armé d'une épée/bouclier
Garde 3 village	9	10	19		3	1D+2	11	12	Armé d'une épée rouillée
Garde 4 village	8	10	20		3	2D+3	12	14	Armé d'une hallebarde 2 mains
Garde 5 village	8	10	20		3	1D+4	12	14	Armé d'une arbalète : AD 12 – Corps à corps épée courte 1D+2
Chef garde village	11	10	25		3	2D+4	12	16	Armé d'une hallebarde 2 mains - FO 13
Bagarre d'auberge									
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
Patron d'auberge	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
Château									
Rats pesteux	8	4	4		0	1D	3	4	*si blessure, infection 50%
Chapichapos maléfiques	12	6	12		2	1D+4 1D+1(shu)	20	15	2AT/assaut - AD : 13 (esquive) - Très rapides MV+50% Ils sont armés de hachoirs de torture très effilés, lancent des shuriken
Animaux divers (village, forêt)									
Coq nerveux	10	4	4		0	1	3	1	Frappe avec son bec, ses ailes et ses pattes
Brebis frustrée	8	3	10		1	1D	12	2	Parade impossible : esquive AD
Bouc en colère	12	2	10		1	1D	15	3	Parade impossible : esquive AD
Coyote	10	4	8		1	1D	6	4	Son haleine déchire
Chat	14	8	5		0	1	15	5	S'attaque aux parties découvertes, l'amure ne compte pas
Vache frustrée	8	3	25		1	1D+2	10	8	Parade impossible : esquive AD
Sanglier noir	10	6	25		2	1D+4	20	16	Parade impossible : esquive AD