

Ennemis et rencontres – Les Zombies de Mliuej

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Dans la ville									
Passant énervé 1	7	7	14		1	1D+1	7	6	Armé d'un pied de chaise
Passant énervé 2	7	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'une poêle décorative
Ivrogne vindicatif 1	7	5	16		2	1D+1	8	8	Armé d'un vieux pichet émoussé
Ivrogne vindicatif 2	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Zombie bièreux 1*	7	5	18		1	1D+2	20	8	Armé d'une bouteille cassée
Zombie bièreux 2*	6	5	20		1	1D+1	20	8	Armé d'un tabouret, d'une chaise, d'un pied de table...
Patron d'auberge / Marchand	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
Voleur traînant en ville 1	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
Voleur traînant en ville 2	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
Voleur traînant en ville 3	10	6	14		1	1D+2	8	10	Armé d'une dague
Garde de la ville 1	10	8	18		3	1D+3	12	10	Armé d'une lance/bouclier
Garde de la ville 2	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Garde de la ville 3	10	10	19		3	1D+2	11	11	Armé d'une épée rouillée
Charles de Grubok, marchand	12	11	25		2	1D+2	14	14	Ne combat qu'en dernier recours – à l'épée - tentera de se rendre
Maître Zomblaf, mage niv. 9	12	12	30		6	1D+5*	13	50	Armé d'un Romorfal 10000 – lance des sorts de niveau 1 à 9 – 50 PA Tentera de dissuader les aventuriers de l'attaquer
La Brasserie fortifiée Kanterbouref									
Employé de la brasserie	6	5	13		1	1D	8	x	A mains nues – ne combat pas ! Se couche si on l'attaque
Cuisinier énervé	7	7	14		1	1D+1	7	6	Armé d'un couteau – facilement impressionnable
Garde de la brasserie 1	10	8	18		4	1D+3	12	12	Armé d'une lance/bouclier
Garde de la brasserie 2	11	9	20		4	1D+2	14	13	Armé d'une épée/bouclier
Garde de la brasserie 3	10	10	25		3	1D+4	11	16	Armé d'une épée correcte
Garde chemin de ronde	10	10	25		3	1D+4	11	16	Armé d'une épée correcte – Tire à l'arc également : AD 12, 1D+3
Romulac, le PDG	6	5	13		1	1D	6	x	A mains nues – ne combat pas !

* Les zombies bièreux sont des humains sous le contrôle de la bière zombifiante – ce ne sont pas de vrais morts-vivants !