	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Monstres et créatures maléfiques									
Scorpion commun	12	0	2		0	1D-1*	7	15	Poison : si blessure (armure percée) +1D
Rat zombie abandonné	9	5	10		1	1D+1	8	8	*si blessure, infection 60%
	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
Mangeurs de chair humaine	12	9	25		1	1D+4	12	13	Armé d'une lance
Rencontres en souterrain									
Rat pesteux	8	4	4		0	1D*	3	4	*si blessure, infection 50%
Gobelin Boiteux	8	5	11		2	1D+2	4	4	Petit, vert, sale et boiteux
Gobelin de base	8	6	12		2	1D+2	5	5	Vert et vicieux
Gobelin archer	8	5	12		2	1D+4	7	5	Vert et vile
Squelette 1	8	6	16		0	1D+1	1000	6	Armé d'une épée rouillée
Squelette 2	9	6	16		1	1D+2	1000	7	équipé d'une lance rouillée
Squelette 3	7	11	16		2	1D+1	1000	8	équipé d'un bouclier
Zombie	8	0	20		1	1D+1	1000	6	Mouvement et assaut divisé par 2
Rat Zombie	9	5	10		1	1D+1*	8	8	*si blessure, infection 60%
Mouches Venimeuses (sous forme de nuée)	-	-	1		0	1D	40	10	L'armure ne compte pas ; à combattre par feu et sortilèges