

Ennemis et rencontres – L’expérience interdite									
	AT	PRD/ES	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Clairière									
Nécrophage frénétique	12	10	35		3	1D+5	1000	25	Frappe avec ses griffes – critiques sur 1 ou 2
Nécrophage frénétique	12	10	35		3	1D+5	1000	25	Frappe avec ses griffes – critiques sur 1 ou 2
Nécrophage frénétique	12	10	35		3	1D+5	1000	25	Frappe avec ses griffes – critiques sur 1 ou 2
Nécrophage frénétique	12	10	35		3	1D+5	1000	25	Frappe avec ses griffes – critiques sur 1 ou 2
Nécrophage frénétique	12	10	35		3	1D+5	1000	25	Frappe avec ses griffes – critiques sur 1 ou 2
Nécrophage frénétique	12	10	35		3	1D+5	1000	25	Frappe avec ses griffes – critiques sur 1 ou 2
Magie : ils sont considérés comme morts-vivants, beaucoup de malédictions ne fonctionneront donc pas sur eux									
Critique : en cas de critique, c’est imparable bien sûr, et ce sera toujours une FRAPPE SOURNOISE : ajoutez 1D6, et ignorez l’armure									
Rapides : ils se déplacent à hauteur de 8m/assaut – ils esquivent les coups mais peuvent attaquer immédiatement après									
Repaire									
Zombie de la chambre	10	5	30		20	1D+3	1000	15	Facultatif – armé d’un vieux tisonnier
Horreur de chair	12	9	70		4	2D+5	20	80	Combat spécial : voir notes du scénario
NOTE : Il est important d’utiliser les facultés spéciales de l’horreur de chair pour rendre le combat intéressant									
Jandor l’Elfe Noir	12	10	35		5	1D+6	15	60	Combat spécial : voir notes du scénario
NOTE : Il est important d’utiliser les sorts du mage pour rendre le combat intéressant									