

Rencontres Tour Sombre Zangdar									
Nom	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe -XP	Notes
Rez-de-chaussée									
Garde 1	10	11	40		3	1D+4	16	18	Le garde à l'entrée
Guerrier squelette	10	9	20		2	1D+5	50	16	Les squelettes planqués
Premier étage									
Araignée mutante	11	9	30		2	1D+2	17	20	Crochets venimeux
Homme-lézard mutant	10	12	25		3	1D+3	16	16	Ambidextre
Ogre berserk	6	5	45		4	3D+2	25	25	Berserk, ne se rend jamais
Deuxième étage									
Garde d'élite	11	10	45		4	1D+6	18	20	Doit prendre son arme
Guerrier maudit	12	12	40		5	2D+2	18	40	A une épée 2 mains
Troll mutant	6	6	50		3	2D+4	22	25	Bourrin
Bourreau	13	11	35		3	1D+5	13	32	Pas sentimental
Troisième étage									
Troll géant	5	5	50		3	3D+3	19	25	A une hache à 2 mains
Elémental de feu	8	10	20		3	1D+2	20	20	Voir scénario
Élémentaire d'eau	8	10	25		3	1D+1	20	20	Voir scénario
Élémentaire de terre	8	8	30		4	1D+3	20	20	Voir scénario
Quatrième étage									

Golbargh	14	12	90		4	2D+4	40	120	Voir scénario
<b>Cinquième étage</b>									
Golem de fer	8	8	50		10	2D+2	1000	50	Armes tranchantes sans effet
Zangdar	10	12	40		4	1D+4	16	60	Lance des sorts jusqu'au niveau 10
Reivax	10	6	25		2	1D+3	8	12	Armé d'une dague