

L'impact de Khornettoh - Table des rencontres									
	AT	PRD	EV		PR	PI	COU	Classe-XP	Notes
Dans la taverne									
Ivrogne 1	7	6	14		1	1D+2	8	6	Armé d'un tabouret
Ivrogne 2	8	6	14		2	1D+3	8	7	Armé d'une chaise
Ivrogne boiteux	6	4	12		0	1D	4	4	Combat à mains nues
Patron	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin simple
Dans la salle des prières et des Oracles									
Prêtre-Guerrier 1	10	8	15		1	1D+3	10	8	Armé d'une rapière de noble
Prêtre-Guerrier 2	11	9	16		1	1D+5	9	9	Armé d'une rapière de noble
Chef de cérémonie	10	9	18		2	2D+1	9	14	Armé d'une épée 2 mains d'artisan renommé
Garde orc	9	7	15		2	1D+4	8	8	L'orc, dans toute sa splendeur
Dans les sous-sols									
Garde Trogylork 1	10	7	18		2	1D+5	8	10	Un premier Trogylork !
Garde Trogylork 2	11	7	16		3	1D+4	11	11	Celui ci est armé d'une rapière perrave...
Chef des gardes	12	9	22		3	2D+1	12	15	Bourrin : FO 14
Bourreau	12	11	32		3	1D+4	12	25	Bourrin : FO 14
Guerrier Maudit	12	12	40		5	2D+2	18	40	Arme à deux mains, résistance magie : 13
Tzoup	8	6	15		2	1D+2	8	5	Ne peut s'échapper du garde-manger
Mercenaire 1	14	12	40		3	1D+4	14	35	Armé d'une épée 1 main de bonne qualité
Mercenaire 2	14	11	38		3	1D+5	15	34	Armé d'une épée 1 main d'artisan renommé
Mercenaire 3	14	12	38		4	1D+5	15	36	Armé d'une épée 1 main d'artisan renommé
Mercenaire 4	15	10	35		3	1D+4	16	35	Bourrin : FO 14
Golem de fer	8	8	50		10	2D+2	1000	50	Armes tranchantes sans effet (attention à la casse)
Grand Disciple	13	11	30		4	2D+2	14	34	Armé d'une épée 2 mains Durandil