

Type	AT	PRD	PV/EV	PR	DEGATS	COURAGE	XP	DESCRIPTION
Spectre (amicale ou non)	9	10	25-30	4 PR : 1 Si arme enchanté contre spectre ou dgts de magie, sauf magie du froid :insensible.	2D+3	infinie	10	Se déplace par téléportation, peut disparaître pendant un assaut et réapparaître là où il veut. Ne peut agir en étant invisible. Son arme est spectrale.
Squelette 1	8	6	16	0	1D+3	1000	6	épée rouillé ou hache 1 mai rouillée ou arc long
Squelette 2	8	6	16	0	1D+1	1000	6	Gourdin
Squelette 3 en armure	8	7	16	4	1D+4	1000	9	Epée de base
Squelette 4 rampant (Pas complet)	9	5	5-7	0	1D6	10	4	Manque jambe ou bras, rampe au sol...
Zombie de base	8	0	20	1	1D+2	1000	6	Lent, il frappe 1 assaut sur 2
Zombie costaud	10	0	30	2	1D+4	1000	25	Plus rapide
Troll zombie	11	0	40 Où 50	5	2D+2 Où 3D+2 SELON NIVEAU	20	35	Grande taille. Lent, il frappe 1 assaut sur 2. Peut charger avec son corps et de jeter : - 1d6 pv
Nécromancien Tixhul	12	10	30	2	1D+3 Bâton crânien Morgoth +2 INT Nécromancie RUP1-4	15	15	Peut appeler 1 squelette (sur la table) Se rend si trop faible ou acculé.

Fait par Honaiahaka (JO)