

Monstres et rencontres - La forêt de Schlipak									
	AT	PRD	EV		PR	COU	Dégâts	Classe-XP	Notes
Monstres bestiaux									
Licorne	10	6	25		1	40	1D+4	18	Insensible à la magie
Cochon mutant	10	6	30		2	20	1D+4	20	Parade impossible : esquive AD
Sanglier noir	10	6	25		2	20	1D+4	16	Parade impossible : esquive AD
Globzoules	8	4	10		1	6	1D	8	80% chances infection si touche
Araignée tranchante	9	5	18		1	17	1D+1	10	Pas de particularités
Chapon fanghien	10	6	30		2	10	1D+2	10	Attaque à coups de bec
Rat géant	9	5	10		1	8	1D+1	8	60% chances infection si touche
Castor mutant	8	4	20		1	15	1D+2	8	Peut endommager l'armure
Plante carnivore géante	8	0	10*		2		1D	17	*1D lianes, 10 EV par lianes 1 AT/PRD par liane
Dragon des cimes	12	9	35		5	18	1D+6	30	Adversaire pouvant voler
Monstres humanoïdes									
Mangeurs de chair humaine	12	9	25		1	12	1D+4	13	Armés de lances
Ogre	6	5	40		3	22	2D+4	18	Équipé d'une massue
Ogre mutant	6	4	45		4	25	3D	25	Équipé d'une massue à clous
Loup-garou	10	4	40		2	20	2D+2	30	Insensible aux armes classiques