

Tableau de rencontres – Animation squelettique

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
La Compagnie Pourfendeuse d'Ennemis et Animatrice de Cadavres									
Nécromant	8	10	25		5	1D+4	10	35	Armé d'un bâton magique – Peut utiliser la magie de la Nécromancie niveau 1 à 5 – EA 42
Huldar le maraveur	10	7	45		7	2D+6	15	35	Armé d'un hache à 2 mains
Elena Vives-Lames	14	6	36		3	1D+2	9	35	Armé de deux dagues et de shurikens – Ambidextre (deuxième attaque : AT-5/AD-5) – Possède un coup spécial : Sur épreuve AD réussie, esquive et inflige 2D+2 de dégâts (AD 14)
Morts-vivants animés									
Squelette de base	8	6	16		0	1D+1	20	6	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2
Squelette ménestrel prisonnier	6	5	15		0	1D-1*	20	5	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Joue de la guitare* – Pacifique sauf si on l'attaque
Squelette paysan	5	4	11		0	1D+2	20	6	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une fourche
Vache hystérique squelettique	7	3	18		1	1D+3	20	7	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Parade impossible : esquive AD – Charge à vue
Squelette livreur de robinet	4	3	10		0	2D-1	20	6	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'un robinet
Squelette archer	12*/7**	0	18		2	1D+3*/1D+1**	1000	15	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'un arc* ou mains nues** – AD 12*
Squelette lanceur	11*/7**	5**	18		2	1D+2	20	14	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé de poignards de jet* – Ambidextre* (deuxième attaque : AD-5*) – AD 11* – Poignard au corps à corps**
Squelette garde	9	10	20		3	1D+4	20	18	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une épée et d'un bouclier
Squelette soldat	10*/6**	9	22		3	1D+5*/1D+1**	20	20	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une épée* et d'une torche** : peut attaquer et enflammer les vêtements des aventuriers dans un seul tour (2 AT/assaut, épée* et torche**) La torche inflige des brûlures, PR de la cible ne compte que pour moitié
Squelette guerrier	9	7	24		4	2D+4	20	25	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé d'une hache à deux mains
Squelette Ogre mutant	5	3	35		3	3D	20	16	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Mains nues (griffes)

Squelette voleur riche	9	6	15		1	1D+2	20	8	Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 – Armé d'une dague – Tente d'éviter le combat en s'enfuyant
Momie Maudite	10	7	30		4	1D+6	20	26	Armé d'un marteau bonne qualité – Sensible au feu – Provoque la peur
Divers									
Crâne piégé de Yorik	*	*	*		*	2D+5	*	*	Explose au toucher, Nécromancie de niveau 2
Lapin tueur (NECRO)	7	6	20		3	1D+2	20	10	Il tentera de vous déchiqueter !