

# Rencontres en forêt 1 – Naheulbeuk JDR – V.2.0

Ennemis à bas niveau : 1 à 3 (résistance magie : 6 à 10)										
D20	Rencontre	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
1	Coccinelle berserk	15	0	*		0	1	1000	2	On doit réussir une épreuve d'adresse pour l'écraser S'attaque aux parties découvertes, l'amure ne compte pas
2	1D6 brigands de base	9	9	18		2	1D+2	8	8	Armé d'une épée
3	1D6 globzoules	8	4	10		1	1D*	6	8	*si blessure, infection 80% Pour plus d'infos : voir bestiaire Succint
4	1 ou 2 rats géants affamés	9	5	10		1	1D+1	8	8	S'il parvient à mordre, chances d'infection 60%
5	1 ou 2 castors mutants	8	4	20		1	1D+2	15	8	Crache de l'acide par les yeux : si dégâts, endommage l'amure PR-1
6	1D6 brigands archers	8	6	18		2	1D+3	8	10	Armé d'un arc et d'une dague - AD 11
7	1 à 3 araignées tranchantes	9	5	18		1	1D+2	17	10	Pour plus d'infos : voir bestiaire succint
8	Chapon fanghien mâle	10	6	30		2	1D+2	8	10	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 27
9	1 à 4 orques miteux	9	7	15		2	1D+4	8	8	Armés de fendoirs rouillés
10	1 à 4 brigands costauds	10	9	22		3	1D+3	11	15	Armés de dagues et d'épées
11	Kobold de base, fou	16	8	15		1	1D+2	8	20	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 25
12	1 ou 2 sangliers noirs fous	10	6	25		2	1D+4	20	16	Parade impossible : esquive AD
13	Plante carnivore forestière	10	0	10 à 60		2	1D+2		selon cas	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 29
14	Ogre débile	8	5	40		3	2D+3	20	25	FO 16, AD 6, utilise une massue
15	1 ou 2 cochons mutants	10	6	30		2	1D+4	20	18	Combat spécial : gros animal, voir bestiaire avancé P. 26
16	1 panthère affamée	14	4	17		1	1D+2	13	20	MV : 2 fois plus rapide qu'un humain
17	Ogre mutant débile	8	4	45		4	3D	20	28	Il combat à mains nues
18	Troll berserk débile	8	6	45		3	2D+4	20	28	FO 17, armé d'une double mortensen
19	Troll géant maladroit	7	5	50		3	3D+2	20	35	Combat spécial : voir bestiaire avancé, P. 26
20	Dragon des cimes	12	9	35		5	1D+6	18	30	Combat spécial : voir bestiaire avancé P. 17