

Tableau de rencontres – Grottes des Squelettes

| | AT | PRD | EV | | PR | Dégâts | Cou | Classe-XP | Notes |
|---------------------------------|----------|-----|----|--|----|--------------|-----|-----------|---|
| Gang de Squelettes | | | | | | | | | |
| Squelette archer | 12*/7** | 0 | 18 | | 2 | 1D+3*/1D+1** | 20 | 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 Gnôme | 10 | 10* | 12 | | 1 | 1D+1*/1D+2** | 20 | 15 | Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé de deux poignards de jet empoisonnés* (poison D20) et d'une dague** – AD 10* |
| Squelette Ninja (chef) | 15*/13** | 9 | 30 | | 5 | 1D+2*/1D+7** | 20 | 40 | Armes tranchantes : -2 Armes contondantes : +2 Armé de shurikens* et de deux sabres** – Ambidextre (deuxième attaque : AD-5*/AT-5**) – Possède une Potion de Violence (AT/PRD+2, dégâts+1) |
| 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 |
| Harold Lakrhoss (Humain, noble) | 7 | 9 | 30 | | 2 | 1D+3 | 6 | 8 | Armé d'une rapière de noble en or – Fuit s'il a perdu la moitié de ses points de vie |
| Mercenaire d'Harold | 10 | 13 | 25 | | 4 | 1D+3 | 14 | 13 | Armé d'une épée et d'un bouclier |
| Divers | | | | | | | | | |
| Piège à loups | * | * | * | | * | 1D+2* | * | * | *Nécessite une épreuve de force pour s'en échapper – Après quelques échecs à l'épreuve, inflige une blessure grave aux pieds |
| Dards empoisonnés | * | * | * | | * | 1D** | * | * | * projection de dards, lancer 1D6 : sur 1, 2, 3 = touché ** Si la cible subit des dégâts (armure percée) : ajouter effets du poison |
| Boule de feu majeure | * | * | * | | * | 3D+3* | * | * | *PR de la cible ne compte que pour moitié |
| Piques sortant du sol | * | * | * | | * | 1D+4* | * | * | *Réduit les mouvements de 50% jusqu'à ce que l'on soigne les pieds et les jambes |