

Table des Rencontre - Scénario Livraison – JDR Naheulbeuk										
Scénario I										
Campement Barbare										
D20	Descriptif	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	Classe-XP	Note
Homme – Barbare										
1à5	Barbare 1	9	9	12		3	1D+3	8	8	Armé d'une lance
6à10	Barbare 2	8	6	18		2	1D+4	7	9	Armé d'une épée
11à15	Barbare 3	8	10	19		2	2D+2	12	12	Armé d'une hallebarde 2 mains
16à20	Barbare 4	7	7	12		2	1D	7	6	Désarmé et alcoolisé
Femme – Barbare										
1à10	Barbaresse 1	9	10	18		1	1D+4	8	10	Armée d'une épée
11à20	Barbaresse 2	7	7	12		2	1D+3	8	6	Armée d'une lance
PNJ Spéciaux										
	Enfant	2	0	5		1	2	16	2	Ne peut être tué, si 0EV assommé 1h. Gagne 1EV/h
	Paladin Captif	10	11	25		0	1D	12	0	Une fois équipé, PR+4 Dégâts 1D+5
	Chef Barbare	Voir Fiche							90	Voir Fiche
	Garde guide	5	6	12		3				Retourne au village immédiatement
Dans les terres sauvages de Kwzprtt										
Voir Tableau de rencontre en Terre Sauvage ci-joint										
Scénario II										
Port Pirate, île aux monstres et à Teijera										
Homme – Pirate										
1à4	Pirate 1	9	9	18		2	1D+2	7	8	Armé d'une rapière
5à8	Pirate 2	10	8	16		3	2D	11	10	Armé d'une hache à 2 mains
9à12	Pirate 3	7	5	15		3	1D+3	8	9	Ambidextre, Armé de deux rapières
13à16	Pirate 4	9	8	12		2	1D+3	9	8	Armé d'une lance
17à20	Pirate 5	8	6	18		1	1+4	8	10	Armé d'un arc et d'une dague – AD11
Divers										
1à4	Fille de joie 1	2	0	5		0	2	2	1	Désarmée et nue
5à8	Fille de joie 2	4	1	7		1	1D-1	3	2	Armée d'un tesson de bouteille

## Feuille1

Divers, suite...										
	Prisonniers	3	3	2		1	1	1	0	En mauvais état
9à12	Fille de joie 3	5	2	9		2	?	5	7	Armée de l'arme du précédent pirate combattu
13à16	Fille de joie 4	3	0	6		1	1D	3	3	Armée d'un couteau de poche
17à20	Maquereau	9	11	14		3	1D+2	7	8	Armé d'une rapière
1à10	Guerrier Maudit no 1	12	12	40		5	2D+2	18	40	Armé d'une épée 2 mains, RESIST. MAGIE 13
10à20	Guerrier Maudit no 2	12	12	40	6	1D+6	18	40	Armé d'une épée 1 main et d'un bouclier, RESIST. MAGIE: 13	
	Chef Pirate	Voir Fiche							90	Voir Fiche
Changeur de forme										
1et2	Collecteur CDD	2	5	7		1	0	1000	3	Prélève 5D20po à chaque héros
3	Scorpion Commun	12	0	2		0	1D-1	7	5	Poison, si blessure (armure percée) +1D
4	Castor mutant	8	6	18		1	1D+2	15	8	Crache acide: PR-1 si touché
5	Mort-viv'Orc	9	0	22		2	1D+2	1000	10	Lent, mouvement divisé par 2, rate 1 assaut/2
6	Orque chef	10	8	25		3	1D+5	10	13	Bourrin: FO=14
7	Licorne	6	10	25		1	1D+4	40	18	Insensible à la magie
8	Trucube	10	10	30		2	2D	20	20	Insensible aux armes classiques et au feu
9	Troll géant des collines Berserk	6	5	40		3	2D+2	20	22	Armé d'une double mortensen
10	Crocodile géant	8	4	24		4	2D+2	16	25	Frappe aussi avec sa queue: 1D+2
11	Brebiphant	8	6	45		3	2D+2	14	30	PRD impossible; esquive AD
12	Loup-Garou	10	4	40		2	2D+2	20	30	Insensible aux armes classiques: Magie ou Argent
13	Dragon de Banlieue	7	5	50		4	2D	20	35	Ne crache pas de feu; RES MAG: 12
14	Dantragore Musqué	5	6	70		3	2D	14	35	PRD impossible; esquive AD
15	Morshleg à poil long	6	5	72		3	2D+2	14	38	PRD impossible; esquive AD
16	Hippopogriffe	8	4	70		5*	2D+4	25	40	*Couche de graisse; charge: PRD impossible (esquive)
17	Liche Impressionnante	10	12	40		3	1D+5	25	45	Lance sort niveau 1à6 (Nécro/Général);PA: 35
18	Gorgauth	13	15	50		2	2D+3	20	50	Magie uniquement (sortilège/armes enchant.)
19	Vouivre	10	5	80		4	2D+1D*	60	100	2AT/assaut; *Poison AT/PRD/FO-4 et 1D/h RES MAG: 15
20	Hydre à 3 têtes	16	10	120		6	2D+5	30	200	1 tête=40EV; 1 tête repousse en 20 assauts; RES MAG: 15
Sur la côte										
Voir Tableau de rencontre en Terre Sauvage ci-joint										
Par Tooms										