

Monstres et rencontres – Le Cartel du Dragon Rouge

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Humains									
Ivrogne 1	6	5	13		1	1D+1	8	6	Armé d'un tabouret
Ivrogne 2	7	5	14		1	1D+2	8	6	Armé d'une bouteille cassée
Ivrogne 3	7	7	14		1	1D+1	7	6	Armé d'un pied de chaise
Ivrogne 4	7	6	12		1	1D+1	7	6	Armé d'une poêle décorative
Patron d'auberge	9	7	14		1	1D+2	10	7	Armé d'un gourdin à clous
Raven l'intermédiaire	10	8	16		2	1D+2	11	9	Armé d'une dague
Garde de Glargh 1	10	8	18		3	1D+3	12	10	Armé d'une lance/bouclier
Garde de Glargh 2	11	9	17		3	1D+2	13	10	Armé d'une épée/bouclier
Garde de Glargh 3	10	10	19		3	1D+2	11	11	Armé d'une épée rouillée
Garde de Glargh 4	8	10	20		3	2D+2	12	12	Armé d'une hallebarde 2 mains
Chef Garde de Glargh	11	10	20		3	2D+3	12	13	Armé d'une hallebarde 2 mains – FO 13
Mirithl, Prêtresse de Slanoush	12	11	18		2	1D+2	10	13	Lance des prodiges des prêtres de Slanoush jusqu'au niveau 5 Énergie karmique : 28 PA
Ellander, Ranger traqueur	11	14	20		2	1D+4	10	14	Armé d'une épée 1 main
Numghard, Ex-milicien	11	7	22		3	2D+2	12	15	Armé d'une lance
Vinvatim, Haut Elfe Mage	9	12	17		2	1D+3	12	15	Lance des sorts jusqu'au niveau 6, accès aux sorts de Magie de l'Air Énergie astrale : 35 PA
Sentinelle du Dragon Rouge 1	7	9	18		3	1D+1	9	15	Armé d'un couteau/bouclier
Sentinelle du Dragon Rouge 2	10	8	18		3	1D+3	12	16	Armé d'une lance/bouclier
Mage de combat Dragon Rouge	9	11	20		2	1D+3	13	18	Lance des sorts jusqu'au niveau 5 Énergie astrale : 23 PA
Mercenaire du Dragon Rouge 1	10	13	25		4	1D+4	14	20	Équipé d'un bouclier
Mercenaire du Dragon Rouge 2	10	13	25		3	1D+4	14	22	Deux épées courtes – 2AT/assaut – AD 14
Mercenaire du Dragon Rouge 3	8	10	27		3	2D+3	14	25	Armé d'un marteau 2 mains – Bourrin : FO 14
Gardien du Dragon Rouge 1	12	12	40		5	2D+2	18	40	Arme à deux mains, résistance magie : 13
Gardien du Dragon Rouge 2	12	12	40		6	1D+6	18	40	Épée, bouclier, résistance magie : 13
Régis, le Sournois	11	12	33		2	1D+5	20	48	Armé d'un couteau – Frappe lâchement si possible
Xerxes, l'Obscur ménestrel	12	11	37		2	1D+6	25	56	Armé d'une dague et d'un luth – musique agaçante & déstabilisante Lorsqu'il joue du luth, sa cible doit l'attaquer si possible et ne peut pas parer
Wolx, le Caméléon	13	10	56		4	1D+8	30	61	Armé d'une épée 1 main
Vin, l'Assassin sublime	14	14	48		2	1D+6	28	64	Armée d'une dague – Frappe lâchement si possible – AD 17
Arrow, le Voleur d'azur	13	15	50		2	1D+8/1D*	39	70	2AT/assaut = rapière, couteau *Ajouter Poison – AD 17
Stark, le Rouge	11	13	40		2	1D+4	23	75	Lance des sorts jusqu'au niveau 10, accès aux sorts de Magie FEU/NECRO Énergie astrale : 60
Gatolb, le Renégat	12	14	67		5	1D+10	37	82	Armé d'un marteau/bouclier
Scrimshaw, le Berserker	14	11	73		3	2D+9	40	87	Armé d'une hache 2 mains – Bourrin : FO 17 – Initiative en combat Devient Berserk lorsqu'il est gravement blessé (- de 25 EV) – AT/PRD/FO +4

Monstres et rencontres – Le Cartel du Dragon Rouge (suite)

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
Monstres humanoïdes parfois ridicules									
Chapichapos maléfiques	12	6	12		2	1D+4	20	15	2AT/assaut – AD : 13 (esquive) – Très rapides MV+50% Ils sont armés de hachoirs de torture très effilés
Grands monstres humanoïdes qui font bobo									
Troll géant	5	5	50		3	3D	18	22	Armé d'une massue
Loup-garou	10	4	40		2	2D+3	20	30	Insensible aux armes classiques - magique ou argent uniquement
Animaux sauvages									
Rat pesteux	8	4	4		0	1D	3	4	*si blessure, infection 50%
Rat géant	9	5	10		1	1D+1	8	8	*si blessure, infection 60%
Insectes et invertébrés géants									
Cellule géante	6	0	40		0	1D+3	1000	15	Ne ressemble à rien, se déplace très lentement, mais danger ! À chaque dégât, ajouter -1PR car elle dissout l'armure
Monstres écailleux									
Vouivre	10	5	80		4	2D+1D*	60	100	2AT/assaut = mâchoire, queue *Ajouter Poison de la Vouivre Résistance Magie : 15
Dragon rouge ancien	17	16	145		5	3D	1000	140	Très très énervé ! Le Dragon est dans une rage folle Souffle de feu en sus (x2) : 2D+5 dégâts – Résistance Magie : 17
Morts-vivants									
Liche cruelle	12	10	50		4*	2D+2**	30	80	*Protection également magique - **bâton ne pouvant être brisé En plus... Lance des sorts de niveau 1 à 10 (PA : 50)
Divers									
Dard empoisonné	*	*	*		*	1D**	*	*	*projection de dard, lancer 1D6 : sur 1, 2, 3 = touché **Si la cible subit des dégâts (armure percée) : ajouter effets du poison
Hippopogriffe	8	4	70		5*	2D+4	25	40	*couche de graisse – charge parade impossible, il faut esquiver