

Monstres et rencontres – La Montagne de Feu – Niveau Moyen

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	XP	Notes
Humains et apparentés									
L'aventurier déchu	3	5	5		0	1D	5	1	Ne pas le tuer, c'est mieux – armé d'un pied de table
Homme des cavernes 1	8	10	27		1	1D+4	12	16	Armé d'une hache de pierre taillée
Homme des cavernes 2	10	8	25		2	1D+3	12	16	Armé d'une lance à pointe de pierre taillée
Barbare fou	7	4	40		1	2D+1	20	25	Gesticule dans tous les sens – Hache 1M.
Nain vétéran 1	5	5	25		1	2D+2	12	15	Hache 2 mains
Nain vétéran 2	7	5	25		1	1D+5	12	15	Marteau de guerre
Nain vétéran 3	5	5	25		1	2D	12	15	Hache 1 main
Nain vétéran 4	5	5	27		2	2D+2	12	17	Hache 2 mains
Le passeur – Rat-garou	8	4	30		2	1D+4	20	23	Si blessure, infection 70%
Le gardien des clés – Vieux loup-garou	9	4	30		2	2D	20	25	Insensible aux armes classiques – arg. ou ench.
Guerrier maudit	12	12	40		5	2D+2	18	40	Armé à deux mains, Rési : 13
Zagor	10	10	50		5	1D+3	16	55	Lance des sorts niveau 1 à 9 – 40 Pa, INT : 16
Peau-vertes et assimilés									
Orque	9	7	15		2	1D+4	8	8	
Orque veilleur	7	7	17		3	1D+4 1D+3 (arc)	9	10	Armé d'un arc court et d'un hachoir – AD : 11
Orque aviné	7	7	12		2	1D+1	7	7	Combat avec une chope vide – bouge lentement
Serviteur	7	5	12		1	1D+3	9	7	Armé d'une dague
Bourreaux orques	7	3	15		2	1D+3	7	7	Armés de pinces coupantes
Chef orque 1	10	8	25		3	1D+5	10	13	Bourrin FO : 14
Chef orque 2 (élite)	8	6	35		5	2D+2	13	17	Bourrin FO : 16

Grands monstres humanoïdes qui font bobo									
Ogre	6	5	40		3	2D+2	22	18	FO 18 AD 6 Massue
Troll géant	5	5	50		3	3D	18	22	Armé d'une massue
Géant des cavernes	7	5	50		4	2D+5	25	30	Armé d'une hache titanesque
Minotaure	8	6	35		4	2D+3	20	30	Armé de deux masses – 2AT/assaut – Rési : 13
Démons									
Diablotin	8	10	10		2	1D+1	10	5	Attaque avec ses griffes – sait voler
Chien infernal	10	5	25		2	1D+2 1D+4 (feu)	15	13	Mord – Crache du feu 1 fois/2 tours
Être	14	12	45		4	1D+6 Paralyse*	20	42	*Paralyse la cible pour un tour 1 fois sur deux – Invincible, sauf armes en argent, ench. et magie
Animaux									
Serpent	5	3	5		0	2+poison	10	2	Poison : venin Tarentula
Chauve-souris vampire	7	4	12		0	1D+2	8	6	Regagne 1D6 EV par blessure infligée
Rat mutant	9	5	15		2	1D+3	8	12	Si blessure, infection 80%
Piranhas	*	*	5		0	1D/assaut	1000	5	Attaquent en continu tant que PJ dans l'eau
Crocodile	7	4	25		4	1D+3	17	12	Attaque furtive au 1er assaut (AT+5)
Araignée géante	8	5	30		1	1D+3	17	15	25% de chances d'inoculer le poison Faidhodho
Ver marin géant	8	5	40		4	2D	1000	35	Se cache dans le sable avant d'AT – PRD PJ-2
Dragon des cavernes	12	12	80		6	2D+4	30	100	Souffle de feu en sus : cause 2PR ou 8PV (si armure détruite) Peut attaquer 2 fois par assaut Résistance Magie : 15 – Intelligent, peut parler
Morts-vivants									
Zombie 1	8	0	20		1	1D+2	1000	7	Lent – rate ½ assauts – Armé d'un gourdin
Zombie 2	5	0	20		1	1D+4	1000	7	Lent – rate ½ assauts – Armé d'une faux

Morts-vivants (suite).									
Squelette ouvrier	8	6	16		0	1D+1	1000	6	Bonus armes : contondantes +2, tranchantes -2 Armé d'un maillet et d'un pot de goudron – vulnérable au feu
Piquier squelette	10	5	25		3	1D+5	1000	10	Bonus armes : contondantes +2 tranchantes -2 Armé d'une pique – peut former une phalange si en groupe (+2PR pour tous les phalangistes)
Chevalier squelette	12	7	25		5	1D+3	1000	15	Pas de bonus armes. Équipé d'une épée rouillée, si blessure, 60% infection.
Chevalier sans tête	10	10	30		5	2D+1	15	25	Armé d'un fléau d'armes. Immunisé aux critiques visant la tête – Bourrin FO : 14
Goule	6	4	30		1	1D+4*	1000	16	* Si dégât, ajouter poison de la goule Poison : Vomissements, 1D/heure jusqu'à guérison
Vampire	10	10	30		2	1D+5	15	25	Régénère 1D+3 EV à chaque attaque réussie – Armes non magiques : dégâts/2 – craint l'argent -
Divers									
Golem cyclope de fer	10	10	*		10	2D+2	1000	65	* Démolir les 2 jambes. EV jambe : 40
Mains spectrales	5	5	10		1	1D+2	1000	3	Attaquent en giflant