

Une affaire complexe

Ensemble des fiches de monstres et personnage

Éliminer la concurrence :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XPs	Autres :
Maltanoph	10	4	27	1	ID+2	10	22	Epee et bouclier, 50PO et 12PA
Lisriel	9	6	24	-	ID+2	8	20	AD : 12, arc ou dague (ID+1), 32PO
Wilfilib	10	7	22	-	ID	12	25	Mag Phy : 10 Mag Psy : 12
Res Mag : 10 EA : 16, bâton magique ou Dague (ID+1), magie de combat niveau 1, 46PO et 25PA								

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : Maltanoph : +1 PRD, +1 PR, +2EV Lisriel : AD +1, PRD +1 Wilfilib : EA +2, Prd +1, liste de sort +1 niv

Niveau 4-5 : Maltanoph : +1 PRD, +1 EV Lisriel : PR +1, AT +1 Wilfilib : Mag phy +1, EV +3, liste de sort +1 niv

Niveau 6-7 : Maltanoph : +1 PRD, PI : ID+4 Lisriel : PI : ID+3, PR +1, EV +2 Wilfilib : Pr +1, liste de sort +1 niv

Les point sont évidemment cumulables...

Les aventuriers adverses ont aussi des coups spéciaux, ceux-ci sont récupérables sur les cadavres si 1-2 sur ID6 :

Maltanoph : Coup de bouclier :

Utilisable par : guerrier, ranger ou paladin

Utilisation : toutes les heures, si raté attendre 30 minutes avant un nouvel essai

Effets : déstabilisation de l'adversaire, attaque imparable au tour prochain...

Épreuve : moyenne AT et FO

Condition : Avoir un bouclier

En cas d'échec critique : le héros se tape lui-même ID dégâts.

Réussite critique : double déstabilisation, durant 2 tours les attaques sont imparables...

+2XPs

Lisriel : oeil de Robinoude (à lire dans le document coups spéciaux)

Attaque de la banque :

premier étage :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XPs	Autres :
Garde 1	10	4	20	2	ID+2	10	22	Epee et bouclier
Garde 2	9	6	24	1	ID+2	10	20	Epee
Garde 3	10	3	22	1	ID+2	10	18	Lance
Employé	-	-	12	-	-	12	2	Ne se bat pas... Crie, pleure et court
Client	-	-	13	-	-	8	1	Ne se bat pas... Se couche par terre...
Client héroïque	6	3	14	-	ID	20	3	Mains nues, 3POs

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : PRD +1, EV +2, XPs +2

Niveau 4-5 : AT +1, EV +2, XPs +1 et PI ID+3 (premier)

Niveau 6-7 : EV +3 et PR +1

Les points sont évidemment cumulables...

Sous-sol :

Barrage :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XPs	Autres :
Garde 1	8	8	20	1	ID+2	10	18	Epee
Garde 2	7	8	21	1	ID+2	12	19	Lance
employé	-	-	15	1	-	12	3	Part chercher des renforts...

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : garde 1 : AT +1, EV +2 et XPs +1 garde 2 : AT +2 et XPs +2

Niveau 4-5 : garde 1 : PRD +1, PR +1 et XPs +2 garde 2 : PR +1

Niveau 6-7 : garde 1 : PI : ID+3 garde 2 : EV +4 et XPs +3

Les points sont évidemment cumulables...

Entrepôt des clefs :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
Garde 1	9	6	20	3	2D	19	22	Epée deux mains
Garde 2	6	8	15	1	1D+3	12	19	AD : 10, mini arbalète ou dague (1D+1)
Maître des clés	-	-	15	1	-	12	3	Se jette sur ses clés pour les sauver...

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : garde 1 : AT +1, EV +2 et XP +1 garde 2 : AD +2 et XP +2

Niveau 4-5 : garde 1 : EV +2 , PR +1 et XP +2 garde 2 : PRD +1

Niveau 6-7 : garde 1 : PI : 2D+1 garde 2 : EV +4 et XP +3

Les points sont évidemment cumulables...

Salle des coffres des pauvres :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
Garde	8	8	20	1	1D+2	10	18	Epée

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : AT +1, EV +2 et XP +1

Niveau 4-5 : PRD +1, PR +1 et XP +2

Niveau 6-7 : PI : 1D+3

Les points sont évidemment cumulables...

Salle des coffres des aisés :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
Garde	10	6	20	1	1D+3	10	20	Hache

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : AT +1, EV +2 et XP +1

Niveau 4-5 : PRD +1, PR +1 et XP +2

Niveau 6-7 : PR +1

Les points sont évidemment cumulables...

Salles des coffres du directeur :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
Garde	9	3	28	5	1D+2	16	30	Epée et armure complète

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : AT +1, EV +2 et XP +1

Niveau 4-5 : PRD +1, PR +1 et XP +2

Niveau 6-7 : PI : 1D+3

Les points sont évidemment cumulables...

Salle de gardes :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
Garde 1	10	4	22	1	1D+2	12	20	Deux dagues, 2 attaques/tours
Garde 2	9	4	20	2	1D+2	12	20	Lance et bouclier
Garde 3	10	7	25	2	2D	19	22	Marteau de guerre

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : garde 1 : AT +1, EV +2 et XP +1 garde 2 : AD +2 et XP +2 garde 3 : EV +2 et XP +1

Niveau 4-5 : garde 1 : EV +2 , PRD +1 et XP +2 garde 2 : PRD +1 garde 3 : EV +3 et XP +2

Niveau 6-7 : garde 1 : PR +1 garde 2 : EV +4 et XP +3 garde 3 : PR +1 et PI : 2D+1

Les points sont évidemment cumulables...

Profanation du caveau :

Extérieur :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
squelettes 1	8	6	14	-	ID+1	1000	6	Sabre rouillé
squelettes 2	6	4	12	-	ID+2	1000	5	Arc et flèches rouillées
squelettes 3	7	6	14	1	ID+3	1000	7	Marteau de guerre moisi

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter le nombre des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : un squelette 2 en plus...

Niveau 4-5 : un squelette 1 en plus...

Niveau 6-7 : un squelette 3 et 1 en plus...

Les squelettes ne sont pas des adversaires très puissants, ils le sont surtout lorsqu'ils sont en masse. C'est pour cela que la difficulté varie avec le nombre d'ennemis, mais pas en fonction de leur puissance. De plus les squelettes sont moins sensible aux armes tranchantes (-2 de dégâts) mais plus sensible aux armes contondantes (+2 de dégâts).

Intérieur :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
Statue type 1	9	4	30	2	ID+2	1000	30	Sabre de pierre
Statue type 2	9	4	35	3	ID+3	1000	35	Massue de pierre

Pour faire varier la difficulté des ennemis augmenter les caractéristiques des ennemis comme cela :

Niveau 2-3 : PRD +1 et PR +1

Niveau 4-5 : AT +1 et Xps +5

Niveau 6-7 : EV +5

Les points sont évidemment cumulables...

Les armes tranchantes n'ont aucun effet sur les statues, ni les malédictions magiques. Les seules vraies armes efficaces sont les contondantes. Les statues sont facilement désactivables grâce à deux dispels magics, mais ça, il faut le savoir.

Divers :

Garde de Equipou :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
Garde 1	8	10	20	2	ID+2	13	15	Épée et bouclier
Garde 2	8	4	20	1	ID+3	12	16	Hallebarde

Malandrin :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
Malandrin 1	7	3	16	-	ID+2	8	7	Dague, 2 PO
Malandrin 2	6	4	15	1	ID+2	7	6	Canif, 5 PA

Fossoyeur :

Nom :	AT :	PRD :	EV :	PR :	PI :	COU :	XP	Autres :
Fossoyeur	4	5	15	-	ID+1	2	1	Pelle rouillée