

# REFERENCE DES MONSTRES SCENARIO "LES MINES DE GREIFAX"

	Monstres	ATT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	NOTES
01	Mercenaire du Chaos	12	12	25	2	1D+3	15	10	Armé d'une épée
02	Plante carnivore géante	8	0	10*	2	1D/assaut	1000	17	*10 PV par feuille, 1D6 feuilles - Paralyse et corrode jusqu'à la mort. La plante capture le héros si elle réussit sa première attaque
03	Mouches venimeuses (sous forme de nuée)	-	-	1	-	1	40	10	Dégâts : 1BL/assaut sur peau découverte. Intouchables avec des armes. À combattre par le feu ou par l'utilisation de sortilèges – fuir
04	Serpent constricteur	8*	0	20	2	3/Assaut	15	20	*Si attaque réussie, enserre sa victime. Puis occasionne 3BL/assaut. Il faut réussir une épreuve de FO pour s'en sortir (1 essai/assaut). L'armure est inutile.
05	Crocodile géant	8	5	24	4	2D+2	16	25	Frappe aussi avec sa queue : 1D+2
06	Dragon Noir	14	12	85	3	2D+2	35	80	<b>Le souffle:</b> jet d'acide de 1m75Ø sur 30m Dégâts d'acide.Inflige 2D+2 points de dégâts, sauf esquive. <b>Pouvoir:</b> Épines envenimées : 1 assaut d'incantation. Aura de 5 m. Attaque instantanée. Esquive pour demi-dégâts. 10 points de dégâts de poison pour tous les ennemis situés dans la zone.
07	Rats géants	9	5	10	1	1D+1	8	8	Qte:1D6 *si blessure, infection 60% Dégat: 1D/heure (Antidote nature)
08	Rats pesteux	8	4	4	0	1D	3	4	Qte:3D6* si blessure, infection 50% Dégat: 1D/heure (Antidote nature)
09	Homme lézard mutant	10	12	25	3	1D+3	16	16	Ambidextre, deux sabres - 2AT/assaut
10	Araignée tranchante	9	5	18	1	1D+1	17	10	
11	Blatte géante du Chaos	11	5	30	3	1D+2	15	13	
12	Scorpion commun	12	0	2	0	1D-1*	7	5	* Poison : si blessure (armure percée) +1D
13	Vouivre	10	5	80	4	2D+1D*	60	100	2AT/assaut = mâchoire, queue *Ajouter Poison de la Vouivre Résistance Magie : 15 – Poison AT/PRD/FO-4 et 1D/heure
14	Goule	6	4	30	1	1D+4*	10000	16	* Si dégât, ajouter poison de la goule Poison : Vomissements, 1D/heure jusqu'à guérison (Antidote nature)
15	Liche de base	10	8	30	2	1D+3	20	30	En plus... Lance des sorts de niveau 1 à 4 (PA : 20)
16	Coccinelle berserk	15	0	*	0	1	1000	0	On doit réussir une épreuve d'adresse pour l'écraser S'attaque aux parties découvertes, l'amure ne compte pas
17	Castor mutant	8	4	20	1	1D+2	15	8	Crache de l'acide par les yeux : si dégâts, endommage l'amure PR-1
18	Castor ninja	12	12	8	1	1D+4	10	8	Lame d'excellence de Glonzg AT/PRD+2
19	Ogre mutant	6	4	45	4	3D	25	22	Mains nues (griffes)
20	Brigand	10	13	25	3	1D+2	14	15	Equippé d'une épée courte de base et d'un bouclier (AT-1 PRD+2 CHA+1)

Dans les mines									
	Monstres	ATT	PRD	EV	PR	Dégâts	COU	XP	NOTES
	Nain	8	6	20	1	1D+4	8	15	Pioche (arme adaptée aux Nains)
	Orque	9	7	15	2	*	8	8	*Épée de bonne qualité 1D+4, Lance et massu 1D+2, Bouclier PR+1
	Gobelin	8	6	12	2	1D+2	5	5	Pioche et pelle
	Homme lézard mutant	10	12	25	3	1D+3	16	16	Ambidextre, deux sabres - 2AT/assaut
	Néandertaliens	10	6	30	1	1D+2	11	15	Hache de pierre ou lance à pointe de silex
	Troll géant	8	8	60	3	3D	25	30	Armé d'une massue
	Mercenaire du Chaos	12	12	25	2	1D+4	15	10	Armé d'une épée
	Wolf le clipitain	15	15	40	3	1D+5	25	25	Sabre de Guy le batailleur (relique) Cou+3 AT/PRD+1
	Chauve-souris	5	5*	5	-	2	5	2**	* Jet d'adresse pour les chauve-souris. ** Par chauve-souris
	Mygale des cavernes	8	0	30	1	1D+3*	10	15	* Sa morsure inocule du poison, paralysant. AT et PRD -2 pendant 1 tour
	Ours des cavernes	8	7	50	2	1D*	12	20	*1D par patte
	Lucane géante	8	4	40	5	1D*	13	16	*1D par pince
	Vieux dragon rouge	17	16	145	5	3D	1000	140	Le souffle: cône de flamme long de 30m et de 10m de Ø: 2D+5 sauf esquive. Pouvoir1: Armure de flammes, 2 assauts d'incantation. Peendant 4 assauts, tout ennemi qui l'attaque au corp à corp subit 3 point de dégâts au feu. Pouvoir2: Il lance 2 attaques avec ses griffes: 1er = 1D 2nd = 2D