

## Monstres et rencontres – La Montagne de Feu – Niveau Facile

	AT	PRD	EV		PR	Dégâts	COU	XP	Notes
<b>Humains et apparentés</b>									
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	22		1	1D+4	12	15	Armé d'une hache de pierre taillée
Homme des cavernes 2	10	8	20		2	1D+3	12	15	Armé d'une lance à pointe de pierre taillée
Barbare fou	7	4	35		1	1D+6	20	25	Gesticule dans tous les sens – Hache 1M.
Nain 1	5	5	25		1	2D	12	15	Hache 2 mains
Nain 2	7	5	25		1	1D+3	12	15	Pioche
Nain 3	5	5	25		1	1D+4	12	15	Hache 1 main
Nain 4	5	5	27		2	2D	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.
Zagor	10	10	40		5	1D+2	16	50	Lance des sorts niveau 1 à 7 – 30 Pa, INT : 15
<b>Peau-vertes et assimilés</b>									
Gobelin standard	8	6	12		2	1D+2	5	5	
Gobelin veilleur	7	7	13		2	1D+2	6	6	Armé d'une lance
Gobelin ivrogne	4	4	10		1	1D	5	4	Armé d'une chope
Larbin gobelin	7	6	11		1	1D+1	5	4	Armé d'un couteau rouillé
Bourreaux gobelins	7	6	12		1	1D	5	4	Armés de pinces coupantes
Chef gobelin	8	7	15		3	1D+3	8	8	Armé d'un cimenterre
Gobelin ninja	12	10	20		1	1D+4 1D+2 (jet)	11	15	Lance des shuriken – AD : 14 - Ambidextre – 2AT/Assaut - 2 fois plus rapide qu'un homme

Grands monstres humanoïdes qui font bobo									
Jeune ogre	5	4	35		3	1D+5	18	16	FO 16 AD 6 Massue
Troll	5	5	40		3	2D	20	20	Armé d'une massue
Géant des cavernes	5	3	50		4	2D+3	25	25	Armé d'une carcasse de cochon
Minotaure juvénile	6	4	30		4	2D	18	25	Sans arme – Rési : 11
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	40		4	1D+5 Paralyse*	20	40	*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 géante	7	3	8		0	1D	6	4	Regagnent 1EV par blessure infligée
Rat géant	9	5	10		1	1D+2	8	8	Si blessure, infection 60%
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 de banlieue	7	5	50		4	2D	20	35	Ne crache pas de feu – Rési : 12
Morts-vivants									
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

<b>Morts-vivants(suite).</b>									
Garde squelette	9	7	18		2	1D+3	1000	8	Bonus armes : contondantes +2 tranchantes -2 Armé d'une épée large
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
Goule	6	4	30		1	1D+4*	1000	16	* Si dégât, ajouter poison de la goule Poison : Vomissements, 1D/heure jusqu'à guérison
Vampire mineur	10	10	30		2	1D+5	15	25	Régénère 1D EV à chaque attaque réussie – Armes non magiques : dégâts/2 – craint l'argent -
<b>Divers</b>									
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