

Rencontres en milieu aquatique – Naheulbeuk JDR – V.1.0										
D20		AT	PRD	EV		PR	Dégats	Cou	Classe-XP	Notes
Monstres et autres individus peu recommandables rencontrés en milieu aquatique										
1	Libellule Berserk	15		*		0	1*	1000	5	épreuve AD pour l'écraser *l'armure de compte pas.
2	Pirate 1**	9	9	18		2	1D+2	8	8	sabre, ne sait pas nager
3	Pirate 2**	8	9	17		1	1D+4	10	9	arbalète (AD 11), nage mal
4	Pirate 3**	10	8	19		2	1D+1	7	8	Dague, nage mal
5	crapaud venimeux	7	4	4		0	1D*	1000	6	*si blessure : infection 40%
6	Poisson volant berserk	11	3	9		0	2D	1000	10	AD : 13. durée de vole : 1minute
7	lamantine	8	9	20		2	1D+3	11	11	petite sirène coriace
8	Sirène de base	9	10	25		2	1D+2	13	13	cri lancinant – attaque de loin
9	Rat géant de cale de navire	9	5	12		1	1D+1*	9	8	*si blessure : infection 25%
10	Poule d'eau Ninja	11	2	8		1	2D+1	8	9	Avec un Nunchaku dans le bec!
11	Mouette en colère	7	4	14		0	1D+3	10	8	Rarement seule
12	Pirate vétéran 1**	11	10	20		2	1D+3	11	13	rapière, sait nager
13	Pirate vétéran 2**	10	10	20		1	1D+4	12	13	arbalète (AD 12), sait nager
14	Pirate vétéran 3**	12	7	19		2	1D+5	13	14	Hache d'abordage, sait nager.
15	Chef des pirates	13	11	22		3	1D+4	15	16	épée de qualité, sait nager.
16	Mage aquatique*** (INT : 13)	6	6	21		1	1D+1	11	20	lance des sorts de niveau 1 et 2 (PA : 30)
17	Crapaud géant	11	7	35		3	2D+1	17	27	Attention à la langue!
18	Crapaud géant venimeux	12	6	34		3	2D*	17	30	*si blessure : infection 25%
19	Serpent aquatique géant	9	5	45		3	2D+2	20	35	Mesure plusieurs mètres
20	Dragon d'eau	7	5	50		4	2D+1	20	35	Crache de l'eau : 1D6+3 (AD : 12) Résistance magie : 12
Notes : ** les pirates arrivent en barques (nombre au choix du Mj) *** le mage aquatique est à bord d'un canoë										