

Rencontres en milieu désertique – Naheulbeuk JDR – V.1.0

		AT	PRD	EV		PR	Dégâts	Cou	Classe-XP	Notes
D20	Monstres et autres individus peu recommandables rencontrés en milieu désertique									
1	Scarabée du désert	15		*			1	1000	5	On doit réussir une épreuve d'adresse pour l'écraser. S'attaque aux parties découvertes, l'armure ne compte pas.
2	Scorpion du désert	12		2		1	1D-1	8	6	Poison : si blessure, infection 50 %.
3	Fennec	10	3	6		1	1D	5	7	Tout mignon...
4	Cobra cracheur	8	3	8		1	1D+1	12	9	Crache du venin (aveuglement, si blessure infection 70 %).
5	Momie et pas mamie...	8	5	18		1	1D+1	1000	10	Se sert de ses bandelettes comme fouet. Mvt -50%. Rate un assaut sur 2.
6	Vautour	8	14	8		1	1D+1	10	10	Si blessure, infection 30 %.
7	Homme des sables	8	8	20		1	1D+3	10	12	Armé d'une lance de base.
8	Dromadaire enragé	7	5	30		2	1D+5	12	15	Si seul, peut être dressé.
9	Taupe géante	9	7	20		1	1D+3	13	15	Se bat avec ses griffes.
10	Marchand de sable	8	8	20		1	1D+3	10	12	Armé d'une épée perrave, 1D100 pièces d'or et marchandises exotiques.
11	Tigres à dents de sabre	9	8	18		1	1D+3	13	18	Attaques avec ses dents et ses griffes.
12	Vieux tigre à dents de sabre	10	9	25		1	1D+5	14	22	Attaques avec ses dents et ses griffes. Peut appeler 1D4 tigres à dents de sabres quand il a perdu la moitié de ses PV.
13	Garde de la pyramide	11	9	22		4	1D+3	15	25	Armé d'une hache 1 main des pyramides (CHA+1, PRD-2) + bouclier protecteur du tombeau (CHA+1, PRD+1, AT-2, AD-1, PR2) + plastron doré (PR2, CHA+2, COU+1, AD-1).
14	Grand requin des sables	12	10	30		2	1D+4	14	28	Ne casse jamais son arme (dents).
15	Pharaon	13	10	30		3	1D+4	15	30	Armé d'un sceptre en or et en jade (CHA+2), couronne de pharaon (PR1), collier en or massif, saphir et ruby (PR1) et brassière en or (PR1). 1D6 pierres précieuses.
16	Phénix	10	15	40		2	1D+5	1000	40	Dégâts de feu, peut régénérer ses PV tous les 10 assauts (1D20 PV).
17	Eléphant furieux	8	6	50		2	2D+4	17	45	Impossible à parer. Attaque avec ses défenses.
18	Statue des Dieux (au choix du M	9	7	45		4	2D+3	1000	50	Armé d'armes en pierre.
19	Vers des sables	8	6	50		4	2D+3	500	60	Attaque furtive (de sous terre).
20	Sphinx géant	8	5	60		5	2D+7	1000	80	Attaque si mauvaise réponse à l'énigme. Peut lever une tempête de sable. Immunisé aux attaques magiques.

Par Ougloulk